



BOLETIM OFICIAL

ÍNDICE

CONSELHO DE MINISTROS:

Resolução n.º 1/2017:

É autorizada a Direcção-Geral do Tesouro a conceder, nos termos do artigo 8º, número 1, do Decreto-Lei n.º 45/96, de 25 de Novembro, um aval aos Transportes Aéreos de Cabo Verde (TACV), para garantia de um contrato de financiamento no valor de 175.000.000 (cento e setenta e cinco milhões de escudos) a ser firmado com o Banco Caboverdiano de Negócios – BCN. 2

MINISTÉRIO DA ECONOMIA E EMPREGO:

Portaria n.º 1/2017:

A presente portaria tem por objeto estabelecer e aprovar as regras básicas da execução dos jogos e apostas de fortuna ou azar legalmente permitidos, bem como as regras de execução das modalidades dos jogos e apostas de fortuna ou azar. 2

CONSELHO DE MINISTROS

Resolução n.º 1/2017

de 9 de janeiro

Com o propósito de garantir o cumprimento das responsabilidades dos Transportes Aéreos de Cabo Verde – TACV no âmbito dos contratos firmados junto da EuroControl, Autoridades de Aeronáutica Civil Portuguesa, Enacol e da ELIX.

Tendo em conta que esta operação permite aos TACV continuar a operar normalmente e considerando os efeitos positivos deste financiamento na economia nacional e no desenvolvimento do turismo em Cabo Verde, dinamizando o mercado interno;

Decorrente desta situação insta à empresa recorrer a um crédito mútuo no valor de 175.000.000 (cento e setenta e cinco milhões de escudos Cabo-verdianos) para fazer face a aqueles compromissos.

Reconhecendo o manifesto interesse público da atividade da empresa, bem como a importância desempenhada na unificação do território nacional bem como de ligação do país às suas comunidades emigradas, reúnem-se todas as condições exigíveis para a concessão de um aval, pelo que, submete-se à apreciação e aprovação do Conselho de Ministros a presente resolução.

Nos termos dos artigos 1.º e 7.º do Decreto-Lei nº 45/96, de 25 de novembro, que regula o regime de concessão dos avales do Estado; e

No uso da faculdade conferida pelo n.º 2 do artigo 265.º da Constituição, o Governo aprova a seguinte Resolução:

Artigo 1º

(Autorização)

É autorizada a Direcção-Geral do Tesouro a conceder, nos termos do artigo 8º, número 1, do Decreto-Lei nº 45/96, de 25 de Novembro, um aval aos Transportes Aéreos de Cabo Verde (TACV), para garantia de um contrato de financiamento no valor de 175.000.000 (cento e setenta e cinco milhões de escudos) a ser firmado com o Banco Caboverdiano de Negócios – BCN.

Artigo 2º

(Prazo)

O prazo do aval é de 7 anos, podendo ser prorrogado mediante autorização.

Artigo 3º

(Entrada em vigor)

A presente Resolução entra em vigor no dia seguinte à sua publicação.

Vista e aprovada em Conselho de Ministros de 29 de dezembro de 2016.

O Primeiro-Ministro, *José Ulisses de Pina Correia e Silva*.

MINISTÉRIO DA ECONOMIA E EMPREGO

Gabinete do Ministro

Portaria n.º 1/2017

de 9 de janeiro

O avanço do processo legislativo relativo à oferta de jogos e apostas de fortuna ou azar em Cabo Verde, assim como a consolidação do investimento, contractualização e licenciamento no sector, impõe ao Estado que o prossiga criando a respetiva regulamentação, as necessárias ferramentas operativas e demais condições para que, ainda no ano em curso, tenha lugar a abertura do primeiro casino nacional na zona de jogo do Sal.

Ouvida a concessionária de jogo da Ilha do Sal;

Assim:

Ao abrigo do disposto da alínea b) do artigo 5º do da Lei nº 77/VI/2005 de 16 de agosto;

Manda o Governo, pelo Ministro da Economia e Emprego, o seguinte:

Disposições gerais

Artigo 1º

Objeto

1. O presente diploma tem por objeto estabelecer e aprovar as regras básicas da execução dos jogos e apostas de fortuna ou azar legalmente permitidos.

2. Aprovar as regras de execução das modalidades dos jogos e apostas de fortuna ou azar constantes do ANEXO à presente portaria, da qual fazem parte integrante

Artigo 2º

Âmbito

1. O presente diploma estabelece as regras de execução das seguintes modalidades dos jogos e apostas de fortuna ou azar previstas no Artigo 8º nº 1, do Decreto-lei nº 77/VI/2005, de 16 de agosto, designadamente:

- a) Roleta francesa;
- b) Roleta americana;
- c) Banca francesa;
- d) Black Jack/21;
- e) Bacará ponto e banca;
- f) Bacará chemin de fer;
- g) Boule;
- h) Craps;
- i) Cussec;
- j) Jogos de máquinas;
- k) Jogo do bingo de 90, de 80, de 75 e de 30 números;
- l) Póquer sem descarte;
- m) Póquer sintético;

2. Pelo mesmo instrumento se aprovam ainda as regras básicas de execução, das seguintes modalidades de jogos de fortuna ou azar:

- a) Bacará Ponto e Banca/Macau
- b) Desafio ao casino
- c) Mah-jong convencional e simplificado
- d) Mah-jong PAI KAO
- e) Póquer omaha
- f) Póquer hold'em
- g) Póquer de 3 cartas
- h) Roda da sorte
- i) Stud póquer

3. As empresas concessionárias ou detentoras de licenças especiais de exploração de jogos de fortuna ou azar, podem propor ao Inspetor Geral de Jogos a admissão de novas modalidades, assim como o estabelecimento de novas regras ou a alteração das regras em vigor para as modalidades permitidas, as quais serão sempre sujeitas ao escrutínio dos demais concessionários e submetidas a decisão da tutela.

Artigo 3.º

Definições

Para efeitos das regras fixadas no anexo ao presente diploma, considera-se:

- I. “Abafo”, sempre que na Banca Francesa ocorrer uma combinação vencedora e o ‘cavalinho’ tocar nos dados antes de a anunciar. Paga-se a chance vencedora e não perde nenhuma das demais apostas realizadas.
- II. “Arena”, pista de lançamento dos dados na banca francesa.
- III. “Aposta”, quantidade de fichas ou créditos representativos de dinheiro, que um jogador arrisca em desafio ao casino ou a outro jogador, propondo-se perder o valor apostado ou ganhar em proporção concertada.
- IV. “Aposta mútua”, aquela em que os jogadores apostam uns contra os outros, mediante prognósticos sobre os resultados de sorteios de números com vista a obter o direito sobre prémios em dinheiro ou outras recompensas. O operador das apostas cobra uma percentagem sobre o valor apurado das apostas ou dos prémios atribuídos.
- V. “Banca”, o jogo ou a mão do operador do casino contra a qual os jogadores apostam, nos jogos em que os jogadores jogam contra a “Casa”.
- VI. “Banqueiro”, aquele que detém a “Banca”, nos jogos em que os jogadores jogam uns contra os outros.
- VII. “Base de arranque”, valor inicial suportado pelo operador do casino a partir do qual se processam os prémios acumulados progressivos.

- VIII. “Cagnotte”, percentagem cobrada pelo operador do casino nos jogos de póquer não bancado.
- IX. “Canto de descarte”, local da banca de jogo onde são arrumadas as cartas queimadas e as cartas que reúnam combinações perdedoras, cujos jogadores saiam do jogo.
- X. “Carta queimada”, carta retirada temporariamente de uma jogada. Depois de baralhadas e partidas as cartas, uma carta é retirada e colocada no fim do baralho.
- XI. “Carta de corte”, usada nos jogos carteados para proceder ao corte do baralho.
- XII. “Carta-aviso”, usada nos jogos carteados para avisar da última jogada do sabot.
- XIII. “Casa”, termo usado tradicionalmente nos jogos de casino para se referir o operador do casino;
- XIV. “Cavalinho”, pagador do jogo de Banca Francesa responsável pelo lançamento dos dados;
- XV. “Cave”, fichas pertencentes a cada jogador no póquer não bancado.
- XVI. “Chouriço”, cercadura delimitadora da arena na Banca Francesa.
- XVII. “Córnea”, tubo recurvado córneo de cabedal, ligeiramente afunilado e estriado no interior, aplicado num suporte metálico, através do qual, no jogo de Banca Francesa, os dados são lançados para a arena;
- XVIII. “Crédito”, unidade de valor, convertível em euros, estabelecida como referência nas operações de aposta e pagamento de prémios, nos jogos de máquinas;
- XIX. “Croupier”, profissional do casino, também designado por “pagador”, responsável por operações pré-determinadas na banca de jogo;
- XX. “Denominação”, valor em euros que define a base de aposta nos jogos de máquinas;
- XXI. “Desdobramento de par”, faculdade dos jogadores de BlackJack/21 de separar duas cartas de valor igual e com elas formarem duas apostas independentes, sob condição de apostarem em cada uma delas importância igual à aposta inicial;
- XXII. “Estandilho”, quando um jogador anuncia estardilho e coloca na mesa determinada importância, obrigando os restantes, que queiram participar na jogada, a apostarem no dobro. O jogador que estardilha terá que dobrar a quantia que colocou na mesa, obrigando assim a que todos o sigam, apostando igual importância;
- XXIII. “Empate”, quando a banca e o jogador do Blackjack/21 têm a mesma pontuação.
- XXIV. “Flop”, procedimento do póquer não bancado em que o pagador queima uma carta e retira três cartas comuns para o centro da mesa depois de concluído o primeiro turno de apostas;

- XXV. “Grande aposta”, aposta feita pelo jogador de póquer não bancado sentado imediatamente à esquerda jogador que detém a mão, no início de cada jogada. Corresponde à aposta mínima da mesa;
- XXVI. “Jogada”, operação ou lance de jogo, tradicionalmente também designado por “Golpe”, que se inicia com a realização das apostas pelos jogadores e após, por via do acionamento dos utensílios específicos de cada modalidade, se apura o vencedor ou vencedores e procede à recolha das fichas perdedoras e ao pagamento dos prémios aos vencedores;
- XXVII. “Jogador encavado”, quando a cave não permite ao jogador igualar a aposta dos restantes e ele não desistir.
- XXVIII. “Jogos bancados”, aqueles em que o valor do prémio está pré-definido em função do tipo de banca e das regras respetivas. A “Casa” detém a banca e os jogadores apostam contra a “Casa”.
- XXIX. “Jogos não bancados”, aqueles em que os jogadores apostam uns contra os outros. A “Casa” cobra uma percentagem sobre os ganhos (pontos) dos jogadores.
- XXX. “Marcador”, utensílio usado no póquer não bancado para identificar o jogador que tem a mão.
- XXXI. “Par da banca”, quando no jogo de Bacará Ponto e Banca as duas cartas inicialmente distribuídas ao grupo da banca tiverem a mesma denominação, mesmo que sejam de naipes diferentes.
- XXXII. “Par do ponto”, quando no jogo de Bacará Ponto e Banca as duas cartas inicialmente distribuídas ao grupo do ponto tiverem a mesma denominação, mesmo que sejam de naipes diferentes.
- XXXIII. “Pagamento em fita”, forma de pagamento em que as fichas são alinhadas na mesa de jogo por forma a facilitar a contagem.
- XXXIV. “Pagamento em monte”, forma de pagamento com as fichas sobrepostas em grupos de 10.
- XXXV. “Palette”, utensílio com o qual as cartas são manipuladas sobre a mesa de Bacará chemin de fer.
- XXXVI. “Parol”, prática no póquer não bancado em que os jogadores se entendem com vista à anulação de jogadas.
- XXXVII. “Passar”, decisão de não jogar, no póquer não bancado.
- XXXVIII. “Pequena aposta”, aposta feita pelo jogador de póquer não bancado que detém a mão no início de cada jogada. Corresponde a metade da aposta mínima da mesa.
- XXXIX. “Postura”, valor apostado.

- XL. “Pote”, espaço localizado no centro da mesa do póquer não bancado onde são depositadas todas as apostas.
- XLI. “Repicar”, subir a aposta no póquer não bancado.
- XLII. “Restardilho”, quando um jogador, antes de ver as cartas, dobra o valor avançado pelo jogador que estardilhou.
- XLIII. “Rio”, procedimento do póquer não bancado em que, depois de os jogadores em jogo efetuarem o terceiro turno de apostas, o pagador queima a carta seguinte do baralho e vira a quinta e última carta comum.
- XLIV. “Seguro”, quando no BlackJack/21 a carta virada “Banca” for um Ás, o jogador tem a faculdade de fazer seguro da aposta, ou seja, fazer uma segunda aposta de valor correspondente a metade do valor da aposta inicial;
- XLV. “Sessão”, o período correspondente a uma hora de jogo de póquer não bancado, acrescido das jogadas necessárias para que todos os jogadores completem a mão que estiver em curso;
- XLVI. “Sessão de jogo”, período ininterrupto de tempo em que é permitido jogar;
- XLVII. “Turn”, procedimento do póquer não bancado em que, depois de todos os jogadores ainda em jogo terem efetuado o segundo turno de apostas, o pagador queima a carta seguinte do baralho e volta a quarta carta comum;

Artigo 4º

Entrada em vigor

A presente portaria entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.

Gabinete do Ministro da Economia e Emprego, 9 de dezembro de 2016. – O Ministro, *José da Silva Gonçalves*.

ANEXO

**APROVAÇÃO DAS REGRAS DE EXECUÇÃO
DOS JOGOS DE FORTUNA OU AZAR**

JOGOS DE ROLETA

ROLETA AMERICANA

I. CARACTERIZAÇÃO

1. A roleta americana é um jogo de fortuna ou de azar bancado que pode ser praticado em bancas simples ou duplas.

2. A mesa de roleta americana é operada por dois profissionais de banca, um pagador e um fiscal, podendo este ser responsável por mais do que uma mesa.

3. As mesas de roleta americana podem dispor de 37 números, de 0 a 36, com uma das seguintes numerações, no sentido dos ponteiros do relógio:

a) Numeração francesa: 0-32-15-19-4-21-2-25-17-34-6-27-13-36-11-30-8-23-10-5-24-16-33-1-20-14-31-9-22-18-29-7-28-12-35-3-26;

b) Numeração americana: 0-28-9-26-30-11-7-20-32-17-5-22-34-15-3-24-36-13-1-27-10-25-29-12-8-19-31-18-6-21-33-16-4-23-35-14-2.

4. Quando instaladas com numeração americana, as mesas podem ainda dispor de 38 números, integrando mais 00, com a seguinte sequência: 0-28-9-2 6-30-11-7-20-32-17-5-22-34-15-3-24-36-13-1-00-27-10-25-29-12-8-19-31-18-6-21-33-16-4-23-35-14-2.

II. MATERIAIS

5. A mesa da roleta é composta por um cepo em madeira, de forma cilíndrica e diâmetro variável entre 50cm e 60cm, que dispõe de uma parede interior inclinada até uma placa metálica móvel – prato – assente sobre um pivot ou rolamento de esferas.

6. A parte superior do prato apresenta uma superfície lisa, ligeiramente côncava, dividida em trinta e sete ou trinta e oito pequenos compartimentos, separados por um dispositivo metálico fixo.

7. Os compartimentos são numerados sequencialmente, incluindo um compartimento com um zero ou dois compartimentos com um e dois zeros.

8. Os números diferentes do zero são inscritos alternadamente sobre fundo encarnado e preto. Aos zeros não corresponde nenhuma das cores mencionadas.

9. Na parede interior inclinada até ao prato encontram-se fixados dispositivos metálicos – azares – com o fim de interferir no percurso da bola desde o lançamento até à sua definitiva imobilização.

10. A cada mesa de jogo é distribuído um ficheiro próprio, com fichas de cores variadas, sem valor facial e identificadas com um símbolo diferente para cada banca. As fichas com o símbolo de uma banca não podem ser usadas em bancas diferentes.

11. A mesa de jogo dispõe de duas bolas de marfim ou de material equivalente, de cor branca, perfeitamente equilibradas, com diâmetro compreendido entre 18mm e 24mm.

12. Integra ainda o material da mesa de jogo:

- a) Mostrador dotado de marcadores de cores destinados a diferenciar o valor das fichas e a indicar o símbolo respetivo;
- b) Bloco composto de dois degraus, distanciados cerca de 5cm, sendo o degrau superior destinado a evidenciar e identificar as fichas apresentadas pelos jogadores para troco e o degrau inferior para as fichas cujo troco está a ser executado;
- c) Marcador destinado a assinalar a chance premiada;
- d) Pano com marcações específicas que assinalam os números e sectores de números sobre os quais podem ser efetuadas as apostas.

III. CHANCES

13. Chances múltiplas:

- a) Pleno;
- b) Cavalos;

c) Rua;

d) Quadro;

e) Linha;

f) Dúzia;

g) Coluna;

h) Cavalos de dúzia;

i) Cavalos de coluna.

14. Chances simples:

a) Par;

b) Ímpar;

c) Menor;

d) Maior;

e) Encarnado;

f) Preto.

IV. APOSTAS

15. Apenas podem ser efectuadas apostas depois da recolha das fichas e do pagamento dos prémios da jogada anterior, logo que o pagador der tal indicação.

16. Não são permitidas mais apostas ou a alteração das já realizadas, logo que a bola perca força centrífuga e o pagador haja anunciado de forma audível 'jogo feito, nada mais'.

17. Logo que a bola se imobilize num dos compartimentos do prato, o pagador anuncia, de forma audível, o número e a cor da chance correspondente, que assinala no pano com o marcador.

18. Dentro dos limites aprovados para cada banca, o jogador pode apostar em todos os cavalos, ruas, quadros e linhas possíveis.

19. As apostas podem também efetuar-se em:

a) Um número – pleno;

b) Dois números adjacentes – cavalos;

c) Três números adjacentes – rua;

d) Quatro números – quadro;

e) Seis números – linha;

f) 12 números – Dúzia (1 a 12, ou 13 a 24, ou 25 a 36);

g) 12 números – coluna (alinhados a partir do 34, ou do 35, ou do 36);

h) 24 números – cavalos de dúzia

i) 24 números – Cavalos de coluna

j) Números pares – Par;

k) Números ímpares – Ímpar;

l) Menor – números de 1 a 18;

m) Maior – números de 19 a 36;

n) Encarnado – números encarnados;

o) Preto – números pretos.

20. Se o prato da roleta americana dispuser da numeração referida na Regra 3 alínea a), podem ainda efetuar-se as seguintes apostas:

a) Em séries de números:

I. Série grande ou série 0-2-3.

Aposta constituída por nove fichas sem valor facial, em que o jogador aposta em 17 números, com as seguintes combinações:

- Rua 0-2-3; cavalos 4-7, 12-15, 18-21 e 19-22.

- Quadro 25-26-28-29, e cavalo 32-35.

Nas combinações 0-2-3 e 25-26-28-29 são apostadas duas fichas e, nas restantes, uma;

II. Série pequena ou série 5-8.

Aposta constituída por seis fichas sem valor facial, em que o jogador aposta em 12 números, representados pelos cavalos 5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30 e 33-36;

III. Série “vadios” ou “órfãos”.

Aposta constituída por cinco fichas sem valor facial, abarcando oito números, com as seguintes combinações: pleno 1 e cavalos 6-9, 14-17, 17-20 e 31-34.

b) Um número e vizinhos.

Aposta num determinado número e nos que se lhe situam imediatamente à esquerda e à direita no prato da roleta.

Esta aposta pode ser constituída por:

I. Três fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e dois vizinhos;

II. Cinco fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e quatro vizinhos;

III. Sete fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e seis vizinhos.

21. São estabelecidos valores máximos e mínimos para apostas nas diversas chances que devem obedecer às seguintes proporções:

a) Chances múltiplas

I. Em pleno, o valor máximo da aposta é até 30 vezes superior ao valor mínimo;

II. Em cavalo, o valor máximo da aposta é até 60 vezes superior ao valor mínimo;

III. Em rua, o valor máximo da aposta é até 90 vezes superior ao valor mínimo;

IV. Em quadro, o valor máximo da aposta é até 120 vezes superior ao valor mínimo;

V. Em linha, o valor máximo da aposta é até 180 vezes superior ao valor mínimo;

VI. Em dúzia e coluna, o valor máximo da aposta é até 360 vezes superior ao valor mínimo;

VII. Em cavalo de dúzia ou coluna, o valor máximo da aposta é até 720 vezes superior ao valor mínimo.

b) Chances simples

O valor máximo da aposta é até 540 vezes superior ao valor mínimo.

c) Séries de números:

I. Série grande – de 9 a 135 fichas, em múltiplos inteiros de 9;

II. Série pequena – de 6 a 120 fichas, em múltiplos inteiros de 6;

III. Série “vadios” – de 5 a 50 fichas, em múltiplos inteiros de 5.

d) Aposta num número e vizinhos

O valor destas apostas, considerado por si ou conjuntamente com as marcações feitas em pleno, não pode ultrapassar, para cada jogador, o valor máximo definido para a mesa em pleno.

V. FUNCIONAMENTO

22. Podem jogar em cada mesa tantos jogadores quantas as cores das fichas existentes. A cada jogador corresponde apenas uma cor.

23. Compete ao pagador evidenciar as fichas apresentadas para troco no bloco destinado a esse efeito, podendo também usar a borda do cepo da roleta.

24. O jogador está em jogo a partir do momento em que lhe são atribuídas fichas com o símbolo da mesa, mantendo essa condição até que troque todas as fichas em seu poder.

25. O jogador que não apostar durante três golpes consecutivos perde o direito à cor, sendo obrigado a trocar todas as fichas em seu poder, sempre que houver outros jogadores a aguardar cor disponível.

Caso não o faça, aplica-se a parte final da Regra 23.

26. Antes de iniciar o jogo, o jogador deve pedir uma cor livre e atribuir-lhe um valor, que será registado pelo pagador no mostrador a que alude a Regra 8 alínea a).

Ao receber as fichas sem valor, o jogador deve certificar-se de que o valor para elas indicado no mostrador, corresponde ao que lhes atribuiu.

27. Ao abandonar a mesa de jogo, o jogador deve trocar todas as fichas sem valor que tenha em seu poder por fichas com valor facial.

Às fichas sem valor facial que tardiamente sejam apresentadas será atribuído o valor mínimo da banca.

28. Podem ser jogadas fichas com valor facial nas chances simples, nas dúzias, nas colunas e nos respectivos cavalos.

29. Podem adicionalmente ser disponibilizados em cada mesa de jogo conjuntos de fichas de modelo idêntico às restantes, mas dotadas de valor facial. Os detentores destas fichas podem apostar em qualquer das chances referenciadas na Regra 16, respeitando embora os máximos e mínimos previstos na Regra 17.

Estas fichas apenas podem ser usadas na mesa de jogo respectiva, devendo o detentor das mesmas, ao abandonar a mesa, seguir procedimento estabelecido na Regra 23.

30. O lançamento da bola tem lugar apenas após a conclusão dos pagamentos e trocos e é efetuado alternadamente, jogada após jogada, para a esquerda e para a direita.

31. O prato da roleta deve rodar sempre no sentido contrário ao da bola.

32. A bola deve ser trocada de hora em hora, sendo o ato anunciado de forma audível.

33. Quando se verifique defeito, fratura ou desaparecimento da bola em jogo, procede-se à sua substituição por outra com as características estabelecidas na Regra 7.

34. O pagador que lança a bola não pode permanecer na banca por período superior a uma hora.

VI. GOLPE NULO

35. Se, após o lançamento da bola e até à sua definitiva imobilização num dos compartimentos do prato, aí caírem fichas, outra bola ou objeto estranho, o pagador ou croupier deve imobilizar o prato e anunciar, de forma audível, 'golpe nulo'.

Eliminada a causa, repõe a bola no número do golpe anterior e procede a novo lançamento.

VII. NÚMERO E CHANCE VENCEDORES

36. Quando a bola se imobilizar definitivamente num dos compartimentos do prato, o pagador ou croupier deve anunciar, de forma audível, o número e a cor da chance simples correspondentes e assinalar claramente com o marcador a sua posição no pano da mesa de jogo.

VIII. PAGAMENTOS

37. Decidido o golpe, o pagador recolhe as fichas respeitantes às apostas perdedoras e, depois de abrir todas as apostas ganhadoras integradas por duas ou mais fichas sobrepostas, procede ao pagamento dos prémios pela ordem seguinte: colunas, chances simples, dúzias, números e vizinhos, séries, linhas, ruas, quadros, cavalos e, por último, plenos.

38. Os pagamentos são feitos "em monte", com o menor dos quebrados estendido em "fita", sendo cada pagamento anunciado de forma audível e identificado pelo seu valor.

39. A saída do zero implica a perda de todas as apostas efectuadas nas chances simples, nas dúzias, nas colunas e nos respectivos cavalos.

40. Quando, por qualquer motivo imputável ao pagador, forem desmarcadas as apostas ganhadoras, devem reconstituir-se as marcações de acordo com as indicações dadas pelos jogadores, se não for possível, com recurso aos meios técnicos disponíveis, refazê-las com segurança.

41. Os prémios pertencentes a um mesmo jogador são pagos conjuntamente.

IX. PRÉMIOS

42. Ao jogador ganhador cabe o valor da sua aposta, para além dos seguintes prémios:

a) Chances múltiplas:

I. 35 vezes o seu valor, no pleno;

II. 17 vezes o seu valor, no cavalo;

III. 11 vezes o seu valor, na rua;

IV. 8 vezes o seu valor, no quadro;

V. 5 vezes o seu valor, na linha;

VI. 2 vezes o seu valor, na dúzia;

VII. 2 vezes o seu valor, na coluna;

VIII. Metade do seu valor, no cavalo de dúzia;

IX. Metade do seu valor, no cavalo de coluna;

c) Chances simples:

Par, ímpar, menor, maior, vermelho e preto - valor igual ao da aposta;

d) Séries de números.

A aposta vencedora é paga de forma igual à da chance múltipla correspondente.

Consideram-se perdidas todas as restantes fichas correspondentes à aposta.

e) Número e vizinhos

Das fichas apostadas, a correspondente ao número vencedor é paga de forma igual ao pleno.

Consideram-se perdidas todas as restantes fichas correspondentes à aposta.

X. VARIANTE ONLINE DO JOGO DA ROLETA AMERICANA

43. Aplica-se à variante online do jogo roleta americana a generalidade das regras fixadas para a variante física, com as alterações ou especificidades decorrentes da forma e meios usados para a sua disponibilização.

44. As mesas de jogo, assim como todos os materiais e utensílios, são recriadas graficamente em ambiente virtual de forma a garantir a exata reprodução das operações físicas do jogo.

45. A área de jogo deve dispor ainda de um mostrador onde são exibidos os últimos números vencedores, assim como as cores respetivas.

46. As jogadas, assim como as operações que lhes estão associadas, têm lugar em tempo real.

47. O jogador pode optar por jogar numa roleta partilhada ou numa roleta exclusiva.

Na roleta partilhada os resultados são extensíveis a todos os jogadores intervenientes.

48. Nas roletas para múltiplos jogadores o tempo estabelecido para realização das apostas é previamente normalizado e decorre em simultâneo para todos os jogadores.

49. O momento a partir do qual não são aceites mais apostas deve ser claramente anunciado através de sinalética ou mensagem apropriada.

50. Nas roletas individuais o lançamento da bola pode ser acionado pelo jogador após a realização das apostas.

51. As apostas são marcadas pelo jogador no campo a elas reservado.

52. O sistema operativo de jogo evidencia o número e chance vencedores quando a bola se imobilizar.

53. São anuladas as jogadas em que, por avaria ou mau funcionamento do sistema operativo de jogo, o número e chance vencedores não forem validamente assinalados.

54. Não são nulas as jogadas em que as avarias ou mau funcionamento ocorram na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo e o impeçam de visualizar o resultado da jogada.

55. Nas jogadas anuladas os valores das apostas realizadas são creditados nas contas dos jogadores.

56. O sistema operativo de jogo deve permitir ao jogador visualizar todos os dados relativos a cada e à totalidade das jogadas em que tenha participado, nomeadamente, valores apostados, resultados totais e por jogada.

57. Cabe ao jogador definir o início, duração e termo da sessão de jogo, assim como os montantes jogados, salvo quando lhe forem aplicadas restrições derivadas de risco de patologia do jogo, diagnosticado por entidade legal ou administrativamente acreditada.

58. Sem prejuízo do disposto na regra anterior, o sistema operativo de jogo pode conter mecanismos de cessação de jogadas ou de exclusão de um jogador, quando:

- a) Numa roleta individual o jogador não realize qualquer aposta num período determinado, considerado excessivo;
- b) Numa roleta com múltiplos jogadores um jogador não entre no jogo durante um número determinado de jogadas consecutivas, considerado excessivo.

59. Os sistemas operativos de jogo podem disponibilizar aos jogadores um módulo de demonstração sob condição de atribuir como prémio, exclusivamente, o prolongamento gratuito da sessão de jogo em função da pontuação obtida.

60. Os sistemas operativos de jogo devem disponibilizar aos jogadores informação sobre as regras de execução dos jogos, sobre o acesso e a prática dos mesmos e como exercer o direito de reclamação.

ROLETA FRANCESA

I. CARACTERIZAÇÃO

1. A roleta francesa, também designada por roleta europeia, rege-se pelas mesmas regras da roleta americana, com algumas adaptações ou especificidades, a seguir reproduzidas.

2. A roleta francesa é um jogo de fortuna ou azar bancado praticado em bancas simples ou duplas.

3. Esta modalidade de jogo é operada por três profissionais de banca, um pagador que lança a bola, um pagador que paga os prémios e recolhe as perdas e um fiscal de banca, podendo esta equipa ser ainda integrada por um chefe de banca.

4. As mesas de roleta francesa dispõem de 37 números, de 0 a 36, com a seguinte numeração, no sentido dos ponteiros do relógio: 0-32-15-19-4-21-2-25-17-34-6-27-13-36-11-30-8-23-10-5-24-16-33-1-20-14-31-9-22-18-29-7-28-12-35-3-26.

II. MATERIAIS

5. A mesa da roleta francesa é composta por um cepo em madeira, de forma cilíndrica e diâmetro variável entre 50cm e 60cm, que dispõe de uma parede interior inclinada até uma placa metálica móvel – prato – assente sobre um pivot ou rolamento de esferas.

6. Na parede interior inclinada até ao prato encontram-se fixados dispositivos metálicos – azares – com o fim de interferir no percurso da bola desde o lançamento até à sua definitiva imobilização.

7. A parte superior do prato apresenta uma superfície lisa, ligeiramente côncava, dividida em trinta e sete pequenos compartimentos, separados por um dispositivo metálico fixo.

8. Os compartimentos são numerados sequencialmente e inscritos alternadamente sobre fundo encarnado e preto, incluindo um compartimento com um zero cujo fundo não corresponde a nenhuma das cores mencionadas.

9. O prato da roleta é dotado de um dispositivo metálico destinado a acionar manualmente o seu movimento rotativo.

10. Cada mesa de jogo dispõe de um ficheiro próprio, com composição variável em função capital fixado, destinado a trocos e ao pagamento de prémios.

11. A cada mesa de jogo são distribuídas duas bolas de marfim ou de material equivalente, de cor branca, perfeitamente equilibradas, com diâmetro compreendido entre 18mm e 24mm. A sua utilização far-se-á, alternadamente, de hora a hora, sendo anunciada de forma audível pelo pagador.

12. Integram ainda os utensílios da roleta francesa:

- a) Bloco composto de dois degraus, distanciados cerca de 5cm, sendo o degrau superior destinado a evidenciar e identificar as fichas apresentadas pelos jogadores para troco e o degrau inferior para as fichas cujo troco está a ser executado;
- b) Raqueta destinada a recolher e movimentar as fichas sobre o pano e a indicar chance premiada;
- c) Pano com marcações específicas que assinalam os números e chances, sobre os quais podem ser efetuadas as apostas.

III. CHANCES

13. Chances múltiplas:

- a) Pleno;
- b) Cavalos;
- c) Rua;
- d) Quadro;
- e) Linha;
- f) Dúzia;
- g) Coluna;
- h) Cavalos de dúzia;
- i) Cavalos de coluna.

14. Chances simples:

- a) Par;
- b) Ímpar;
- c) Menor;
- d) Maior;
- e) Encarnado;
- f) Preto.

Linha, até 180 vezes;

Dúzia e coluna, até 360 vezes;

Cavalo de dúzia ou coluna, até 720 vezes.

b) Chances simples

O valor máximo da aposta é até 540 vezes superior ao valor mínimo.

IV. APOSTAS

15. As apostas apenas podem ser efetuadas quando o pagador o anunciar, depois de recolhidas as fichas e pagos os prémios da jogada anterior.

16. Depois de a bola ser lançada, logo que esta perca força centrífuga, o pagador deve anunciar de forma audível ‘Jogo feito, nada mais’, não sendo permitido, a partir de então, realizar mais apostas ou alterar as já realizadas.

17. Dentro dos limites aprovados para cada banca, o jogador pode apostar em todos os cavalos, ruas, quadros e linhas possíveis.

18. As apostas podem também efetuar-se:

a) Nas chances múltiplas, em:

Um número – pleno;

Dois números adjacentes – cavalo;

Três números adjacentes – rua;

Quatro números – quadro;

Seis números – linha;

12 números – Dúzia (1 a 12, ou 13 a 24, ou 25 a 36);

12 números – coluna (alinhados a partir do 34, ou do 35, ou do 36);

24 números – cavalo de dúzia;

24 números – Cavalo de coluna

b) Nas chances simples, em:

Números pares – Par;

Números ímpares – Impar;

Menor – números de 1 a 18;

Maior – números de 19 a 36;

Encarnado – números encarnados;

Preto – números pretos.

19. O valor mínimo de aposta é fixado pelo operador do casino.

20. O valor máximo de aposta nas diversas chances deve obedecer às seguintes proporções:

a) Chances múltiplas:

Pleno, o valor máximo da aposta é até 30 vezes superior ao valor mínimo;

Cavalo, até 60 vezes;

Rua, até 90 vezes;

Quadro, até 120 vezes;

V. FUNCIONAMENTO

21. O lançamento da bola apenas pode ter lugar depois de concluídos os pagamentos referentes à jogada anterior, assim como os trocos solicitados.

22. O prato da roleta deve rodar sempre no sentido contrário ao da bola, que é lançada alternadamente, jogada após jogada, para a direita e para a esquerda.

23. Verificando-se defeito, fratura ou desaparecimento da bola de jogo, procede-se à sua substituição por outra com as características fixadas na Regra 11.

24. O pagador que lança a bola não pode permanecer em serviço na mesa de jogo por período superior a uma hora.

25. Sempre que ao mesmo jogador pertença mais do que um prémio, os pagamentos efetuam-se em simultâneo, porém, claramente diferenciados, de forma a que permita associar cada prémio à aposta respetiva.

26. Decidida a jogada, o pagador recolhe as fichas respeitantes às apostas perdedoras e, depois de abrir todas as apostas ganhadoras integradas por duas ou mais fichas sobrepostas, procede ao pagamento dos prémios pela seguinte ordem: colunas, dúzias, chances simples, linhas, ruas, quadros, cavalos e plenos, sem prejuízo do que dispõe a Regra 25.

VI. GOLPE NULO

27. Se após o lançamento da bola e até à sua definitiva imobilização num dos compartimentos do prato, ali cair ficha, outra bola ou objeto estranho, o pagador deve parar o prato e anunciar, de forma audível, ‘Golpe nulo’.

Eliminada a causa, repõe a bola no número da jogada anterior e procede a novo lançamento.

VII. NÚMERO E CHANCE GANHADORES

28. Logo que a bola se imobilize definitivamente num dos compartimentos do prato, o pagador que a lançou anuncia, de forma audível, o número vencedor e a cor da chance simples correspondente, assinalando com a raqueta, a sua localização na mesa de jogo.

29. A saída do zero faz perder todas as apostas feitas nas chances simples, nas dúzias, nas colunas e nos cavalos respetivos.

VIII. PAGAMENTO

30. Os pagamentos são feitos “em monte”, com o menor dos quebrados estendido em “fita”.

Como dito, são feitos conjuntamente os pagamentos que pertençam ao mesmo jogador.

31. Cada pagamento será anunciado, de forma audível, e identificado de forma sequencial pelo tipo de aposta, valor da aposta e valor total.

32. Quando, por qualquer motivo imputável ao pagador, forem desmarcadas as fichas das apostas vencedoras, devem reconstituir-se as marcações de acordo com as indicações dadas pelos jogadores, se não for possível ao pagador, por si ou pelos meios técnicos disponíveis, refazê-las com segurança.

IX. PRÉMIOS

33. O valor apostado no número e chance ganhadores continua pertença do jogador, que tem ainda direito aos seguintes prémios:

a) Chances múltiplas:

35 vezes o seu valor no pleno;

17 vezes o seu valor no cavalo;

11 vezes o seu valor na rua;

8 vezes o seu valor no quadro;

5 vezes o seu valor na linha;

2 vezes o seu valor na dúzia;

2 vezes o seu valor na coluna;

Metade do seu valor no cavalo de dúzia;

Metade do seu valor no cavalo de coluna;

b) Chances simples

Par, ímpar, menor, maior, vermelho e preto - valor igual ao da aposta.

34. A substituição do pagador que dá à bola é definida pela concessionária, nunca podendo a sua permanência na banca ser superior a uma hora.

X. VARIANTE ONLINE DO JOGO DE ROLETA FRANCESA

35. Aplica-se também à variante online do jogo roleta francesa a generalidade das regras fixadas para a variante física, com as alterações ou especificidades decorrentes da forma e meios usados para a sua disponibilização.

36. A mesa de jogo, assim como parte dos materiais e utensílios são recriados graficamente em ambiente virtual de forma a garantir a exata reprodução das operações físicas do jogo.

37. A área de jogo deve dispor ainda de um mostrador onde são exibidos os últimos números vencedores, assim como as cores respetivas.

38. As jogadas, assim como as operações que lhes estão associadas, têm lugar em tempo real.

39. O jogador pode optar por jogar numa roleta partilhada ou numa roleta exclusiva. Na roleta partilhada os resultados são extensíveis a todos os jogadores intervenientes.

40. As entidades exploradoras podem explorar as designadas “call bets” em conjuntos de números agrupados sequencialmente de acordo com o prato da roleta e como segue:

a) Na série 0 -2 -3 ou vizinhos do zero, que abrange os números 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26, 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25;

b) Na série 5-8, que abrange os números 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33;

c) Na série órfãos, que abrange os números 17, 34, 6 e 1, 20, 14, 31, 9, não incluídos nas duas séries anteriores;

d) Num número e vizinhos:

I. Um número e dois vizinhos;

II. Um número e quatro vizinhos;

III. Um número e seis vizinhos;

e) Nos números com terminação igual.

41. Nas combinações de apostas a que se refere a regra anterior são vencedoras apenas as apostas que integrem o número saído, as quais são pagas nos exatos termos previstos para o jogo de base territorial.

42. Nas roletas para múltiplos jogadores o tempo estabelecido para realização das apostas é previamente normalizado e decorre em simultâneo para todos os jogadores.

43. O momento a partir do qual não são aceites mais apostas deve ser claramente anunciado através de sinalética ou mensagem apropriada.

44. Nas roletas individuais o lançamento da bola pode ser acionado pelo jogador após a realização das apostas.

45. As apostas são marcadas pelo jogador no campo a elas reservado.

46. O número e chance vencedores são evidenciados quando a bola se imobilizar.

47. São anuladas as jogadas em que, por avaria ou mau funcionamento do sistema operativo de jogo, o número e chance vencedores não forem validamente assinalados.

48. Não são nulas as jogadas em que as avarias ou mau ocorram na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo e o impeçam de visualizar o resultado da jogada.

49. Nas jogadas nulas ou anuladas os valores das apostas realizadas são creditados nas contas dos jogadores.

50. O sistema operativo de jogo deve permitir ao jogador visualizar todos os dados relativos a cada e à totalidade das jogadas em que tenha participado, nomeadamente, valores apostados, resultados totais e por jogada.

51. Cabe ao jogador definir o início, duração e termo da sessão de jogo, assim como os montantes jogados, salvo quando lhe forem aplicadas restrições derivadas de risco de patologia do jogo, diagnosticado por entidade legal ou administrativamente acreditada.

52. Sem prejuízo do disposto na regra anterior, o sistema operativo de jogo pode conter mecanismos de cessação de jogadas ou de exclusão de um jogador de uma sessão de jogo quando:

a) Numa roleta individual o jogador não realize qualquer aposta num período determinado, considerado excessivo;

b) Numa roleta com múltiplos jogadores um jogador não entre no jogo durante um número determinado de jogadas consecutivas, considerado excessivo.

53. Os sistemas operativos de jogo podem disponibilizar aos jogadores um módulo de demonstração sob condição de atribuir como prémio, exclusivamente, o prolongamento gratuito da sessão de jogo em função da pontuação obtida.

54. Os sistemas operativos de jogo devem disponibilizar aos jogadores informação sobre as regras de execução dos jogos, o acesso e a prática dos mesmos e como exercer o direito de reclamação.

JOGOS DE DADOS BANCA FRANCESA

I. CARACTERIZAÇÃO

1. O jogo de banca francesa é um jogo de fortuna ou azar bancado que pode praticar-se em bancas simples ou duplas.

2. A mesa de banca francesa tem um formato semicircular, à volta do qual se posicionam os jogadores.

3. A banca francesa é operada por três profissionais de banca: um fiscal e dois pagadores, dispostos da seguinte forma: o pagador que lança os dados, também designado de ‘cavalinho’, na cabeça da banca, ao centro, o pagador que recolhe as apostas e paga os prémios, na cabeça da banca, à esquerda do ‘cavalinho’ e o fiscal, na cabeça da banca, à direita do ‘cavalinho’.

II. MATERIAIS

4. A mesa de banca francesa é revestida por um pano com marcações específicas que assinalam as áreas dos ‘Ases’, do ‘Pequeno’ e do ‘Grande’, onde os jogadores podem efetuar as suas apostas.

5. Integram ainda a banca francesa os seguintes materiais:

a) Três ternos de dados, acondicionados em estojo próprio, com as seguintes características:

I A mesma cor e transparência uniforme;

II Igual comprimento das arestas dentro dos limites de 12mm a 15mm;

III Soma das pintas das faces opostas igual a 7;

IV Pintas com o mesmo diâmetro e bem visíveis;

V Perfeitamente equilibrados.

b) Copo de cabedal;

c) Tubo recurvado de cabedal, também designado de “Córnea”, ligeiramente afunilado e estriado interiormente, com suporte metálico;

d) Cercadura delimitadora da arena, ou pista de lançamento dos dados, constituída por material flexível, forrada de pano e cor iguais ao da mesa;

e) Raquete.

III. APOSTAS

6. Na banca francesa pode apostar-se:

a) Nos ‘Ases’, em que as pintas das faces superiores dos três dados somam ‘3’;

b) No ‘Pequeno’, em que as pintas das faces superiores dos três dados somam 5, 6 ou 7;

c) No ‘Grande’, em que as pintas das faces superiores dos três dados somam 14, 15 ou 16.

7. São igualmente válidas as seguintes apostas:

a) No ‘Pequeno’, quando a aposta é feita sobre o risco exterior do pano;

b) No ‘Grande’, quando a aposta é feita sobre o risco interior do pano.

8. As apostas realizadas nos termos da Regra anterior representam metade do valor das fichas colocadas sobre o pano, o qual não pode ser inferior ao dobro do mínimo, nem superior ao dobro do máximo, permitidos na banca.

Se compreendidos entre aqueles limites, os valores das fichas colocadas deverão perfazer múltiplos de 10 euros, não se considerando em jogo o que exceder um desses múltiplos sem perfazer o seguinte.

9. As apostas no ‘Grande’ são realizadas no semi-círculo interior da banca e as do Pequeno no semi-círculo exterior da banca.

10. Como referido, também podem ser realizadas apostas posicionando as fichas em cima dos riscos que delimitam as áreas de aposta, sendo que as fichas assim apostadas representam apenas metade do seu valor.

11. As fichas destinadas a apostas nos ‘Ases’ são entregues ao fiscal, que as coloca no espaço próprio.

12. Valores máximos de aposta:

a) O valor máximo de aposta nos “Ases” – até 6 vezes o valor mínimo;

b) O valor máximo de aposta no “Pequeno” e no “Grande” – até 200 vezes o valor mínimo.

IV. FUNCIONAMENTO

13. Nesta modalidade de jogo cada golpe começa com o lançamento dos dados, procedimento operado pelo ‘cavalinho’, que os coloca dentro do copo de cabedal e faz rolar para a arena, através da córnea.

Se depois de estabilizados regularmente sobre uma das faces, o conjunto das faces superiores dos dados não configurarem nenhuma das combinações premiadas, o ‘cavalinho’ volta a recolhê-los e a lançá-los, tantas vezes quantas as necessárias, até que tal ocorra.

Durante este processo, que pode ser prolongado, os jogadores são livres de realizar novas apostas ou de alterar as já realizadas.

14. Quando ocorra uma combinação premiada, o ‘cavalinho’ anuncia, de forma audível, a chance vencedora, enquanto o pagador recolhe, com a raquete, as fichas das apostas perdedoras e paga as apostas ganhadoras.

15. A recolha das fichas das apostas perdedoras faz-se no sentido inverso dos ponteiros do relógio, começando sempre pela chance dos “Ases”.

16. O conjunto de três ternos de dados, distribuído à abertura, permanecerá na banca até que a mesma seja encerrada ou suspenso o seu funcionamento.

17. Os ternos de dados devem ser substituídos rotativamente, hora a hora, desde a abertura da banca até ao seu encerramento ou suspensão.

18. Sempre que se suscitem fundadas suspeitas de viciação ou defeito de algum dos dados, procede-se à retirada e selagem do terno respectivo, na presença de duas testemunhas, para efeitos de avaliação pela Autoridade Reguladora ou entidade por esta mandatada.

19. Quando o procedimento relatado na Regra anterior decorrer da iniciativa de um jogador, a despesa a que o mesmo der lugar correrá por sua conta, se a suspeição levantada se revelar infundada.

20. Devem observar-se as seguintes normas no lançamento dos dados:

- a) Os três dados são introduzidos no copo de cabedal e lançados conjuntamente através da córnea para a arena, de forma que rolem sobre si e se imobilizem;
- b) Apenas são considerados válidos os golpes em que cada um dos três dados assente isoladamente na arena sobre uma das faces;
- c) Os dados não podem ser levantados da arena sem que estejam totalmente imobilizados e seja possível ler com clareza a sua pontuação;
- d) Sempre que ocorra uma combinação vencedora e o ‘cavalinho’ levantar, alterar ou tocar os dados antes de a anunciar, paga-se a chance vencedora e não perde nenhuma das demais apostas realizadas.

21. A substituição do pagador lançador dos dados é definida pelo operador do casino, sob condição de aquele nunca permanecer na banca mais de uma hora.

V. GOLPES NULOS

22. São considerados nulos os golpes:

- a) Em que algum dos dados, ao cair ou rolar na arena, tocar em objecto estranho à composição da mesa;
- b) Em que algum dos dados saia da mesa, caia no chão, sofra defeito ou lhe adira substância estranha à sua textura;
- c) Em que não forem lançados todos os dados para dentro do copo;
- d) Em que, ao serem atirados os dados para a arena, algum ficar retido no copo.

VI. CHANCE VENCEDORA

23. É considerada uma chance vencedora quando, após estabilizarem na arena, as pintas das faces superiores dos três dados somam ‘3’ – ‘Ases’, quando as pintas das faces superiores dos três dados somam 5, 6 ou 7 – ‘Pequeno’, ou ainda quando as pintas das faces superiores dos três dados somam 14, 15 ou 16 – ‘Grande’.

VII. PAGAMENTOS

24. O pagamento dos prémios só pode iniciar-se depois de recolhidas todas as fichas das apostas perdedoras.

25. Quando a chance ganhadora for ‘Ases’, os pagamentos realizam-se dispondo as fichas “em fita” e empurrando-as, de seguida, para junto dos jogadores ganhadores.

VIII. PRÉMIOS

26. O valor apostado na chance ganhadora continua pertença do jogador, que tem ainda direito aos seguintes prémios:

- a) ‘Ases’ – 61 vezes o valor da aposta;
- b) ‘Pequeno’ – valor igual à aposta;
- c) ‘Grande’ – valor igual à aposta.

IX. VARIANTE ONLINE DO JOGO DE BANCA FRANCESA

27. Aplica-se à variante online do jogo de banca francesa a generalidade das regras fixadas para a variante física, com as alterações ou especificidades decorrentes da forma e meios usados para a sua disponibilização.

28. A mesa de jogo, assim como parte dos materiais e utensílios, são recriados graficamente em ambiente virtual de forma a garantir a exacta reprodução das operações físicas do jogo.

29. O sistema operativo de jogo deve exibir um mostrador onde sejam informados os últimos números vencedores.

30. As jogadas, assim como as operações que lhes estão associadas, têm lugar em tempo real.

31. O jogador pode optar por jogar numa mesa partilhada ou numa mesa exclusiva. Na mesa partilhada, embora as apostas sejam individuais, os resultados das jogadas são comuns e extensíveis a todos os jogadores intervenientes.

32. Nas mesas para múltiplos jogadores o tempo estabelecido para realização das apostas é previamente normalizado e decorre em simultâneo para todos os intervenientes.

33. O momento a partir do qual não são aceites mais apostas deve ser claramente anunciado através de sinalética ou mensagem apropriada.

34. Nas mesas individuais o lançamento dos dados pode ser accionado pelo jogador após a realização das apostas no campo a elas reservado.

35. A chance vencedora é evidenciada quando os dados se imobilizarem.

36. São anuladas as jogadas em que, por avaria ou mau funcionamento do sistema operativo de jogo, a chance vencedora não for validamente assinalada.

37. Não são nulas as jogadas em que as avarias ou mau ocorram na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo e o impeçam de visualizar o resultado da jogada.

38. Nas jogadas anuladas os valores das apostas realizadas são creditados nas contas dos jogadores.

39. O sistema operativo de jogo deve permitir ao jogador visualizar toda a informação relativa a cada e à totalidade das jogadas em que tenha participado, nomeadamente, valores apostados, resultados totais e por jogada.

40. Cabe ao jogador definir o início, duração e termo da sessão de jogo, assim como os montantes jogados, salvo quando lhe forem aplicadas restrições derivadas de risco de patologia do jogo, diagnosticado por entidade legal ou administrativamente acreditada.

41. Sem prejuízo do disposto na Regra anterior, o sistema operativo de jogo pode conter mecanismos de cessação de jogadas ou de exclusão de um jogador de uma sessão de jogo quando:

- a) Numa mesa individual o jogador não realize qualquer aposta num período pré-determinado, considerado excessivo;
- b) Numa mesa partilhada um jogador não entre no jogo durante um número pré-determinado de jogadas consecutivas, considerado excessivo.

42. Os sistemas operativos de jogo podem disponibilizar aos jogadores módulos de demonstração sob condição de atribuírem como prémio, exclusivamente, o prolongamento gratuito da sessão de jogo em função da pontuação obtida.

43. Os sistemas operativos de jogo devem disponibilizar aos jogadores dispositivos contendo as regras dos jogos, informação sobre o acesso e a prática dos mesmos e como exercer o direito de reclamação.

JOGO DE “CRAPS”

I. CARACTERIZAÇÃO

1. O Craps é um jogo de fortuna ou azar bancado em que, mediante lançamento dos dados sobre a mesa de jogo, os jogadores procuram obter posições premiadas, disputando o prémio com a “casa”.

II. MATERIAIS

2. O jogo do Craps é jogado numa mesa de forma retangular, com dimensões que podem variar entre 3 e 4 metros de comprimento, delimitada por uma bordadura com altura variável a rondar os 40 cm, em cujo fundo se encontra aplicado um pano com marcações específicas que assinalam os números e chances, sobre os quais podem ser realizadas as apostas.

As paredes interiores da bordadura podem ser revestidas por materiais com formas irregulares com o fim de interferirem no percurso dos dados quando estes são lançados de encontro a elas.

3. As mesas de Craps de maior dimensão são operadas por quatro profissionais de banca: dois dealers que recolhem as perdas, pagam prémios e fiscalizam o correto lançamento dos dados pelos jogadores nas áreas da mesa que lhes estão afetas, um boxman que é responsável pela caixa e supervisiona os dealers e um stickman que também paga prémios, faz os anúncios decorrentes do jogo e movimenta os dados lançados ou a lançar em todo o layout da mesa.

4. A mesa de Craps divide-se em três áreas: uma área central e duas laterais com características semelhantes.

As áreas laterais recebem as apostas pass-line e don't pass-line, come e don't come, apostas ímpares, apostas place e apostas field e a área central as apostas proposition.

5. Cada mesa de jogo dispõe de um ficheiro próprio, com composição variável em função capital fixado, destinado a trocos e ao pagamento de prémios.

6. No desenvolvimento do jogo são utilizados cinco dados que podem ser de cor igual ou diferente, devem ser numerados e obedecer aos seguintes requisitos:

- a) Serem transparentes;
- b) Terem igual comprimento das arestas que não pode exceder 20 mm nem ser inferior a 18 mm;
- c) A soma das pintas das faces opostas deve ser igual a sete;
- d) As pintas devem ter o mesmo diâmetro e serem bem visíveis;
- e) Serem rigorosamente equilibrados.

7. Integra ainda os utensílios do Craps, uma vara de madeira com que o stickman manobra os dados e fichas sobre a mesa.

III. CHANCES

8. São as seguintes as chances de aposta:

- a) Chances simples:
 - I. Pass-line;
 - II. Don't pass-line;
 - III. Come ou Supplementary bet of the pass-line;
 - IV. Don't come ou Supplementary bet of the don't pass-line;
 - V. Big 6;
 - VI. Big 8;
 - VII. Under seven;
 - VIII. Over seven;
- b) Chances múltiplas:
 - I. Odds;
 - II. Craps;
 - III. Hardways;
 - IV. Total 7;
 - V. Total 2;
 - VI. Total 3;
 - VII. Total 11;
 - VIII. Total 12.
- c) Chances mistas – Field

IV. FUNCIONAMENTO

9. Os dados são sempre e exclusivamente lançados pelos jogadores.

10. O pagador que tem a seu cargo a entrega e recolha dos dados (stickman) deve, antes de entregar os dados ao jogador que procede ao seu lançamento, verificar se os mesmos se encontram em bom estado.

11. Cada lançamento é feito apenas com dois dados escolhidos pelo jogador de entre os cinco que lhe forem entregues pelo pagador (stickman).

12. O lançamento dos dados cabe aos jogadores que tenham feito qualquer aposta do lugar que ocupam junto da mesa, a começar pelo que se encontra à esquerda do stickman, ou por algum dos que lhe seguirem, se aquele o não desejar fazer, tendo preferência o que tenha apostado no pass-line.

13. Os dados devem ser lançados por forma a rolaem em direção a qualquer tabela, sem necessidade de a atingir desde que ultrapassem o meio da mesa.

14. Os jogadores podem entrar no jogo em qualquer momento, salvo quando o número de ponto já esteja estabelecido e o jogador encarregado de lançar os dados (shooter) já o tenha reiniciado. Neste caso, os jogadores que pretendam entrar terão que esperar o início do turno seguinte.

15. Os dados mudam de mão:

- a) Quando o lançador deixar de fazer qualquer aposta;
- b) Quando saia o total 7 que faça perder as apostas existentes no pass-line, isto é, depois de efetuado o primeiro lançamento.

16. O stickman é responsável por anunciar de forma audível:

- a) Os golpes ou lançamentos nulos;
- b) O total saído;
- c) O número do ponto saído ou continuado;
- d) As chances ganhadoras e as perdedoras;
- e) O deitador dos dados para o mesmo ou novo ponto;
- f) A última jogada.

17. A última jogada tem lugar cinco minutos antes da hora do encerramento da sala de jogos.

V. LANÇAMENTOS NULOS

18. Os lançamentos são nulos quando:

- a) Saltar da mesa qualquer dado, o qual deve ser substituído, embora possa voltar a jogo se não apresentar qualquer defeito;
- b) Os dados não ultrapassem o meio da mesa, exceto se antes tiverem batido em qualquer tabela.

VI. PRÉMIOS

19. Os pagamentos realizam-se de forma distinta consoante o tipo de chance:

- a) Nas chances simples o jogador ganha importância igual à apostada;
- b) Nas chances múltiplas o jogador ganha importância diferente da apostada;
- c) Nas chances mistas, em que as apostas podem ocorrer em chances simples ou múltiplas, os pagamentos realizam-se em função do tipo de chance.

20. Chances simples:

20.1 Pass-line

O jogador ganha se no primeiro lançamento sair o total 7 ou 11.

O jogador perde se, no lançamento antes mencionado, sair qualquer dos seguintes totais: 2, 3 ou 12.

Se o total saído for diferente de qualquer dos indicados, coloca-se uma marca no número correspondente (4, 5, 6, 8, 9 ou 10) - que é o ponto - continuando o jogador a lançar os dados até que saia o total 7 ou repita o número saído no primeiro lançamento, perdendo na primeira hipótese e ganhando na segunda;

2.2 Don't pass-line

O jogador ganha se no primeiro lançamento sair o total 2 ou 3, ou o total 3 ou 12, conforme o «bar» for o par de senas ou de ases, respectivamente, e perde se, nesse lançamento, sair o total 7 ou 11.

Se o total saído for diferente de qualquer dos indicados, coloca-se uma marca no número correspondente (4, 5, 6, 8, 9 ou 10) - que é o ponto - continuando o jogador a lançar os dados até que repita o ponto ou saia o total 7, perdendo na primeira hipótese e ganhando na segunda.

Se no primeiro lançamento sair o total correspondente ao do «bar», as apostas feitas não ganham nem perdem (o golpe é nulo);

2.3 Come ou supplementary bet of the pass-line

Os jogadores podem fazer as suas apostas em qualquer altura depois de estabelecido o ponto, isto é, depois de efectuado o primeiro lançamento que não decida.

O jogador ganha se no lançamento imediato sair o total 7 ou 11 e perde se esse total for 2, 3 ou 12.

Se o total saído for diferente de qualquer dos indicados, o pagador retira as apostas colocadas no local correspondente à respectiva chance, bem como as que vierem a ser feitas posteriormente e muda-se para sítio convencional correspondente aos totais saídos, até que saia o total 7 ou repita qualquer dos totais jogados.

O jogador perde na primeira hipótese e ganha na segunda;

2.4 Don't come ou supplementary bet of the don't pass-line

As apostas fazem-se nas condições referidas na Regra anterior.

O jogador ganha se no lançamento imediato sair o total 2 ou 3 ou 3 ou 12, conforme o «bar» for o par de senas ou de ases, respectivamente, e perde se, nesse lançamento, sair o total 7 ou 11.

Se não sair nenhum dos totais referidos, proceder-se-á pela forma indicada na Regra anterior, assinalando-se, no entanto, a postura com uma marca convencional sobre ela.

O jogador ganha se o total 7 sair antes dos números jogados, perdendo na hipótese contrária;

2.5 Big 6

O jogador ganha com o total 6 e perde com o total 7;

2.6 Big 8

O jogador ganha com o total 8 e perde com o total 7;

2.7 Under seven

O jogador ganha com os totais 2, 3, 4, 5 ou 6 e perde com os restantes (7, 8, 9, 10, 11 ou 12);

2.8 Over seven

O jogador ganha com os totais 8, 9, 10, 11 ou 12 e perde com os restantes (2, 3, 4, 5, 6 ou 7).

21. As apostas feitas no pass-line e no don't pass-line não podem ser retiradas nem alterado o seu montante depois de efectuado o primeiro lançamento de cada série, o mesmo sucedendo às que posteriormente se façam no come ou supplementary bet of the pass-line e no don't come ou supplementary bet of the don't pass-line.

22. Chances múltiplas:

1.1 Odds

Estabelecido o ponto, os jogadores que tenham apostado no pass-line ou no don't pass-line, bem como no come ou no don't come ou nas suas chances equivalentes, podem também jogar do lado de fora das duas primeiras chances, paralelamente às apostas nelas feitas, ou sobre as apostas que já tenham passado para a casa dos números, em relação às duas últimas, por forma que delas se destaquem, importância que não exceda a das respectivas posturas e não dêem lugar a pagamento superior ao máximo permitido por lei.

Estas apostas, que podem ser retiradas em qualquer altura antes da decisão das jogadas, decidem nas condições em que o jogador ganha ou perde as suas apostas feitas no pass-line, don't pass-line, come, don't come ou nas chances equivalentes a estas duas últimas.

Pagamentos:

1.2 Craps

O jogador recebe sete vezes o valor da postura.

Ganha com os totais 2, 3 ou 12 e perde com todos os outros;

1.3 Hardways

O jogador recebe sete vezes o valor da postura nos pares de duques ou quinas e nove vezes nos pares de ternos ou quadras.

Ganha quando sair o par jogado e perde com o total 7 ou com o total igual ao do par jogado;

1.4 Total 7

O jogador recebe quatro vezes o valor da postura.

Ganha com o total 7 e perde com todos os outros;

1.5 Total 2

O jogador recebe 30 vezes o valor da postura.

Ganha com o total 2 e perde com todos os outros;

1.6 Total 3

O jogador recebe 15 vezes o valor da postura.

Ganha com o total 3 e perde com todos os outros;

1.7 Total 11

O jogador recebe 15 vezes o valor da postura.

Ganha com o total 11 e perde com todos os outros;

1.8 Total 12

O jogador recebe 30 vezes o valor da postura.

Ganha com o total 12 e perde com todos os outros.

23. Podem ser realizadas apostas nos números 4, 5, 6, 8, 9 e 10 em qualquer altura do jogo, nos seguintes termos:

a) Apostas em um ou mais números em que o jogador ganha se os totais que lhes corresponderem saírem antes do total 7;

b) Apostas em um ou mais números em que o jogador ganha se o total 7 sair antes dos totais que corresponderem aos números jogados;

c) Pagamentos em relação aos totais saídos:

*As apostas realizadas nestas chances têm que ser múltiplas dos mínimos fixados

24. Chance mista:

Field

O jogador ganha importância igual à da postura com os totais 3, 4, 9, 10 ou 11 e o dobro com os totais 2 e 12, perdendo com os totais 5, 6, 7 ou 8.

25. Os valores apostados nas chances ganhadoras continuam pertença dos jogadores.

VII. VARIANTE ONLINE DO JOGO DE CRAPS

26. Aplica-se também à variante online do jogo de Craps a generalidade das regras fixadas para a variante física, com as alterações ou especificidades decorrentes da forma e meios usados para a sua disponibilização.

27. A mesa de jogo, assim como parte dos materiais e utensílios, são recriados graficamente em ambiente virtual de forma a garantir a exacta reprodução das operações físicas do jogo.

28. A mesa de jogo deve dispor de um mostrador onde sejam exibidas as últimas chances vencedoras.

29. As jogadas, assim como as operações que lhes estão associadas, têm lugar em tempo real.

30. O jogador pode optar por jogar numa mesa partilhada ou numa mesa exclusiva. Na mesa partilhada os resultados são extensíveis a todos os jogadores intervenientes.

31. As apostas são marcadas pelo jogador no campo a elas reservado.

32. A chance vencedora é evidenciada quando os dados se imobilizarem.

33. São anuladas as jogadas em que, por avaria ou mau funcionamento do sistema operativo de jogo, a chance vencedora não for validamente assinalada.

34. Não são nulas as jogadas em que as avarias ou mau ocorram na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo e o impeçam de visualizar o resultado da jogada.

35. Nas jogadas anuladas os valores das apostas realizadas são creditados nas contas dos jogadores.

36. O sistema operativo de jogo deve permitir ao jogador visualizar toda a informação relativa a cada e à totalidade das jogadas em que tenha participado, nomeadamente, valores apostados, resultados totais e por jogada.

37. Cabe ao jogador definir o início, duração e termo da sessão de jogo, assim como os montantes jogados, salvo quando lhe forem aplicadas restrições derivadas de risco de patologia do jogo, diagnosticado por entidade legal ou administrativamente acreditada.

38. Sem prejuízo do disposto na regra anterior, o sistema operativo de jogo pode conter mecanismos de cessação de jogadas ou de exclusão de um jogador de uma sessão de jogo quando:

- a) Numa mesa individual o jogador não realize qualquer aposta num período pré-determinado, considerado excessivo;
- b) Numa mesa partilhada um jogador não entre no jogo durante um número pré-determinado de jogadas consecutivas, considerado excessivo.

39. Os sistemas operativos de jogo podem disponibilizar aos jogadores um módulo de demonstração sob condição de atribuir como prémio, exclusivamente, o prolongamento gratuito da sessão de jogo em função da pontuação obtida.

40. Os sistemas operativos de jogo devem disponibilizar aos jogadores um dispositivo contendo as regras do jogo, informação sobre o acesso e a prática do mesmo e como exercer o direito de reclamação.

JOGO DE “CUSSEC”

I. CARACTERIZAÇÃO

1. O Cussec é um jogo de fortuna ou azar bancado em que se opõem na disputa do prémio, o operador do casino e cada um dos jogadores participantes no jogo.

II. MATERIAIS

1. Integram o material próprio para o jogo do Cussec:

- a) Mesa de jogo de formato rectangular que pode dispor de um quadro (tabuleiro) de marcação (mesa simples) ou de dois quadros de marcação (mesa dupla), entre os quais se posiciona uma campânula;
- b) Conjunto de três dados (terno) equilibrados que devem obedecer aos seguintes requisitos:

I Terem a mesma cor e transparência uniforme;

II Disporem de igual comprimento das arestas, entre 12 mm e 15 mm;

III A soma das pintas das faces opostas deve ser igual a sete;

IV As pintas devem ser bem visíveis e dispor do mesmo diâmetro.

c) Peanha de base circular, feita de material opaco e de cor preta, tendo na superfície superior um disco móvel forrado de flanela, ligado por baixo a uma alavanca apoiada no bordo externo da parte superior da peanha;

d) Redoma de vidro transparente dentro da qual são introduzidos os dados;

e) Redoma móvel opaca e de cor preta que se ajusta e cobre completamente a redoma de vidro, cuja base se prende à peanha por dois fechos laterais.

III. FUNCIONAMENTO

2. Antes de se efectuarem as apostas, o pagador cobre a redoma de vidro com a redoma móvel opaca, prende esta com os fechos e carrega na alavanca por três vezes consecutivas fazendo, com essa operação, saltar os dados dentro da redoma de vidro, na sequência do que se acende, automaticamente, um pequeno quadro colocado em frente da campânula, dando-se, com este sinal luminoso, início à marcação das apostas.

3. Decorrido o período de marcação de apostas, o pagador toca uma campainha, anunciando de seguida: “Nada mais. Vou abrir” e solta os fechos, levanta a redoma móvel e anuncia o resultado da jogada, acionando então os dispositivos eléctricos que tornam luminosas, no tabuleiro, as zonas das chances premiadas.

O resultado é determinado pelo número de pintas das faces dos dados que ficam viradas para cima.

4. As jogadas consideram-se concluídas depois de efectuado o pagamento de todos os prémios.

IV. GOLPES NULOS

5. O golpe é nulo quando, levantada a redoma, dois ou três dados estiverem sobrepostos.

6. O golpe nulo determina a repetição de todas as operações, podendo os jogadores, após o anúncio respectivo, manter, retirar ou alterar as suas apostas.

V. CHANCES

7. Podem ser realizadas apostas nas seguintes chances:

- a) No “Pequeno” (pontuação total, nos três dados, de 4 a 10, inclusive);
- b) No “Grande” (pontuação total, nos três dados, de 11 a 17, inclusive);
- c) Num determinado número de pintas de qualquer dos três dados;
- d) Numa determinada combinação de dois dados com número diferente de pintas;
- e) Numa determinada combinação de dois ou três dados com número de pintas igual;
- f) Numa determinada combinação de três dados com número de pintas igual;
- g) Num qualquer conjunto de combinações de três dados com número de pintas iguais;
- h) Num dos números, desde 4 a 17, correspondentes à soma das pintas dos três dados.

VI. PRÉMIOS

8. São os seguintes os prémios previstos para as apostas referidas na Regra 8, pela mesma ordem das alíneas:

- a) 1 vez o valor da aposta;
- b) 1 vez o valor da aposta;
- c) 1 vez o valor da aposta, ou 2 vezes essa importância se dois dados tiverem o mesmo número de pintas, ou ainda 3 vezes essa importância se os três dados tiverem o mesmo número de pintas;
- d) 5 vezes o valor da aposta;
- e) 10 vezes o valor da aposta ou 30 vezes essa importância se os três dados tiverem o mesmo número de pintas;
- f) 190 vezes o valor da aposta;
- g) 32 vezes o valor da aposta;
- h) 65 vezes o valor da aposta se o número for 4 ou 17;
- i) 32 vezes se o número for 5 ou 16;
- j) 19 vezes se o número for 6 ou 15;
- k) 12 vezes se o número for 7 ou 14;
- l) 8 vezes se o número for 8 ou 13;
- m) 7 vezes se o número for 9 ou 12;
- n) 6 vezes se o número for 10 ou 11.

9. As apostas efectuadas no “Pequeno” e no “Grande” perdem quando as pintas dos três dados forem iguais.

10. O valor das apostas premiadas continua a pertencer ao apostador.

VII. VARIANTE ONLINE DO CUSSEC

11. Aplica-se também à variante online do jogo de Cussec a generalidade das regras fixadas para a variante física, com as alterações ou especificidades decorrentes da forma e meios usados para a sua disponibilização.

12. A mesa de jogo, assim como parte dos materiais e utensílios, são recriados graficamente em ambiente virtual de forma a garantir a exacta reprodução das operações físicas do jogo.

13. A mesa de jogo deve dispor de um mostrador onde sejam exibidas as últimas chances vencedoras.

14. As jogadas, assim como as operações que lhes estão associadas, têm lugar em tempo real.

15. O jogador pode optar por jogar numa mesa partilhada ou numa mesa exclusiva. Na mesa partilhada os resultados são extensíveis a todos os jogadores intervenientes.

16. As apostas são marcadas pelo jogador no campo a elas reservado.

17. A chance vencedora é evidenciada quando os dados se imobilizarem.

18. São anuladas as jogadas em que, por avaria ou mau funcionamento do sistema operativo de jogo, a chance vencedora não for validamente assinalada.

19. Não são nulas as jogadas em que as avarias ou mau ocorram na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo e o impeçam de visualizar o resultado da jogada.

20. Nas jogadas anuladas os valores das apostas realizadas são creditados nas contas dos jogadores.

21. O sistema operativo de jogo deve permitir ao jogador visualizar toda a informação relativa a cada e à totalidade das jogadas em que tenha participado, nomeadamente, valores apostados, resultados totais e por jogada.

22. Cabe ao jogador definir o início, duração e termo da sessão de jogo, assim como os montantes jogados, salvo quando lhe forem aplicadas restrições derivadas de risco de patologia do jogo, diagnosticado por entidade legal ou administrativamente acreditada.

23. Sem prejuízo do disposto na regra anterior, o sistema operativo de jogo pode conter mecanismos de cessação de jogadas ou de exclusão de um jogador de uma sessão de jogo quando:

- a) Numa mesa individual o jogador não realize qualquer aposta num período pré-determinado, considerado excessivo.
- b) Numa mesa partilhada um jogador não entre no jogo durante um número pré-determinado de jogadas consecutivas, considerado excessivo.

24. Os sistemas operativos de jogo podem disponibilizar aos jogadores módulos de demonstração sob condição de atribuírem como prémio, exclusivamente, o prolongamento gratuito da sessão de jogo em função da pontuação obtida.

25. Os sistemas operativos de jogo devem disponibilizar aos jogadores dispositivos contendo as regras do jogo, informação sobre o acesso e a prática do mesmo e como exercer o direito de reclamação.

JOGOS CARTEADOS

BLACKJACK/21

I. CARACTERIZAÇÃO

1. O blackjack/21 é um jogo de fortuna ou azar bancado em que se opõem na disputa do prémio, o operador do casino, representado pelo banqueiro (pagador), e cada um dos jogadores participantes no jogo.

II. MATERIAIS

2. O jogo de blackjack/21 é praticado com recurso aos seguintes equipamentos e utensílios de jogo:

- a) Uma mesa de jogo com formato semicircular, comportando seis ou sete lugares, marcados e numerados no pano a partir da esquerda do pagador e seguindo por ordem no sentido dos ponteiros do relógio.
- b) Quatro ou seis baralhos de 52 cartas (excluídos os jokers), da mesma ou de diferente cor.
- c) Um sabot com duas cartas especiais, de cor igual em ambas as faces, mas diferente dos baralhos, de forma a não se confundir com elas.

3. O blackjack/21 pode ainda ser apetrechado com um sabot baralhador automático.

4. As cartas têm os seguintes valores de pontuação:

a) Ás - 1 ou 11.

Para o jogo da banca, o ás valerá 11 sempre que a pontuação da jogada for entre 17 e 21. Se exceder 21 o ás passará a valer 1;

b) Figuras (rei, dama e valete) - 10;

c) Todas as restantes – a pontuação indicada na carta.

5. Os baralhos podem ser utilizados em mais de uma sessão de jogo, salvo quando alguma carta não se apresentar em perfeito estado de utilização, caso em que todo o baralho deve ser substituído.

6. Excepcionalmente, quando sejam invocados fundamentos relevantes, a Autoridade Reguladora pode autorizar a substituição das cartas danificadas.

III. COMBINAÇÕES GANHADORAS

7. São as seguintes as combinações ganhadoras:

a) Blackjack – quando as duas primeiras cartas distribuídas forem um ás e uma figura ou um 10;

b) A pontuação de 21 ou a que mais se aproxime, mediante cartas adicionais (quando não haja ocorrido blackjack).

IV. APOSTAS

8. O valor mínimo de aposta é fixado pelo operador do casino, não podendo o valor da aposta máxima exceder 30 vezes o valor da aposta mínima.

V. FUNCIONAMENTO

9. Antes de se iniciar o jogo, o pagador exhibe as cartas a utilizar, espalhando-as sobre a mesa em fiadas, com as faces para cima, ordenadas por baralho.

10. Depois de baralhadas as cartas são cortadas com recurso a uma das cartas especiais.

O corte tem lugar no início do jogo ou no seu recomeço, quando hajam ocorrido interrupções.

11. O direito de cortar cabe ao jogador que ocupe o lugar com numeração mais baixa, passando por ordem, nos sabots seguintes, aos demais jogadores.

Se nenhum dos jogadores quiser exercer esse direito, o corte será efectuado pelo pagador, retomando-se a norma no sabot seguinte.

12. No seguimento, o pagador coloca uma carta, com as características da utilizada no corte, mas de diferente cor - “carta-aviso”, o mais próximo possível da 50ª carta a contar do fim do conjunto, ou, se apenas um só jogador estiver na mesa, o mais próximo possível do meio, repondo depois todas as cartas no sabot.

13. Antes de iniciar a distribuição das cartas, o pagador retira uma carta do sabot, que colocada no “canto de descarte” – “carta queimada”.

14. Quando, no decurso do jogo, sair a “carta-aviso”, o pagador anuncia de forma audível que a jogada em curso será a última desse sabot.

Depois deste anúncio não pode ser efectuada nenhuma jogada sem que as cartas sejam novamente baralhadas e se proceda de harmonia com o estabelecido nas regras 10 a 12.

Se a referida “carta-aviso” sair imediatamente antes de iniciada uma jogada, só depois de concluída esta jogada as cartas são de novo baralhadas.

15. Sempre que o jogo for interrompido por falta de jogadores ou quando, embora permanecendo na mesa, os jogadores não apostem, o pagador poderá estender as cartas sobre a mesa com as faces para cima, mesmo que não se tenha ainda esgotado o sabot.

16. Os jogadores fazem as suas apostas antes de se iniciar a distribuição das cartas.

17. O valor de cada aposta tem de ser igual ao mínimo fixado para a mesa, ou múltiplo dele até ao limite estabelecido na regra 8.

18. Os jogadores podem apostar em qualquer dos demais lugares da mesa, além do seu, desde que o valor da aposta feita pelo jogador titular de cada lugar, ou o somatório das de todos os lugares, não atinja o máximo aprovado para a mesa.

Os jogadores que fizerem apostas complementares ficam subordinados às decisões do titular de cada lugar para a sua própria aposta.

Se o titular do lugar fizer “seguro” da sua aposta, os donos das apostas complementares são livres de o fazer, ou não.

Quando for permitido o desdobramento de pares ou a duplicação ou elevação do valor da aposta, as apostas complementares regem-se pelo disposto nas Regras 23, 24 e 25.

19. Qualquer jogador com lugar na mesa pode apostar num lugar que vagar.

A decisão do golpe para as apostas realizadas no lugar vago cabe ao dono da aposta de valor mais elevado.

Em caso de igualdade dos valores ali apostados por dois ou mais jogadores, a decisão do golpe cabe ao que ocupe lugar de numeração mais baixa.

20. Respeitando sempre a ordem dos lugares, o pagador dá, com a face para cima, uma carta a cada jogador que tenha oportunamente marcado aposta, tirando depois uma carta para a banca e expondo-a à sua frente.

Em seguida, dá pela mesma ordem e com a face para baixo, uma segunda carta a cada jogador e à banca.

Se o pagador, ao dar a segunda carta à banca, por qualquer motivo a virar, esta carta segue para o “canto de descarte”, sendo substituída.

21. Depois de distribuídas duas cartas em cada jogada, os jogadores que não hajam obtido blackjack podem “ficar-se” (não pedir cartas), se tiverem a pontuação superior a 11, ou pedir cartas até que atinjam a pontuação que mais lhes convenha, sendo-lhes vedado pedir mais cartas logo que atinjam 21.

Para tanto, o pagador perguntará a cada jogador, pela ordem dos lugares, se querem receber mais cartas actuando em conformidade com as respostas obtidas.

Se, neste processo, o pagador extrair erradamente uma carta do sabot por haver interpretado incorrectamente a vontade do jogador, a carta em causa, se ainda não estiver vista, isto é, com a face virada para cima, será atribuída ao jogador que a seguir peça cartas. Se mais nenhum jogador pedir cartas, a dita carta será para o jogo da banca.

No caso de a carta estar “vista”, isto é, a face ter sido virada para cima, será obrigatoriamente anulada, seguindo para o “canto de descarte”.

22. Quando a pontuação obtida com as duas cartas da banca for de 17 ou superior, é-lhe vedado tirar qualquer outra.

Se involuntariamente o fizer, essa carta não conta para o jogo, sendo colocada no “canto de descarte”.

Se a pontuação obtida com as duas cartas distribuídas à banca for de 16 ou inferior, o pagador procede à extracção de tantas cartas quantas as necessárias para perfazer, no mínimo, a pontuação de 17.

23. Sempre que as duas primeiras cartas distribuídas, mesmo que de naipes diferentes, tenham o mesmo valor, o jogador pode separá-las e fazer duas apostas independentes, sob condição de jogar, em cada uma delas, importância igual à da aposta inicial.

O jogador pode pedir para qualquer das apostas o número de cartas que entender até atingir a pontuação desejada, excepto se o par desdobrado for de ases, caso em que apenas poderá pedir uma carta para cada aposta.

Desdobrado o par inicial, podem realizar-se tantos desdobramentos quantas as cartas adicionais do mesmo valor que forem distribuídas, ainda que de naipes diferentes.

24. Quando, nos termos da Regra 21, ocorrer o desdobramento de um par, os jogadores que hajam realizado apostas complementares nesse lugar podem também fazer aposta igual à primeira e anexá-la à segunda aposta do titular do lugar.

Se não acompanharem o desdobramento, as apostas complementares serão decididas pelo resultado alcançado para a primeira das duas apostas do titular do lugar.

25. Quando o valor das duas primeiras cartas distribuídas a um jogador totalizar 9, 10 ou 11, este pode duplicar a aposta, sendo-lhe então distribuída uma única carta.

Esta faculdade é extensível aos titulares de eventuais apostas complementares realizadas nesse lugar.

26. Os jogadores que perfizerem os totais de 9, 10 ou 11 com as cartas recebidas na sequência do desdobramento de cartas iguais poderão duplicar os valores das respectivas apostas.

27. Distribuídas as duas primeiras cartas a um jogador, se uma delas for um ás e o jogador lhe atribuir o valor 1 para atingir a pontuação 9 ou 10 e assim poder duplicar o valor da aposta, é obrigatória a manutenção desse valor até ao termo da jogada.

28. Os jogadores podem desistir da jogada, perdendo metade da importância apostada, desde que a carta distribuída e aberta à banca não seja um Ás.

Após a distribuição das duas primeiras cartas aos jogadores e à banca, cada jogador decide se deseja ou não desistir da sua jogada. Uma vez tomada, a decisão não pode ser alterada.

VI. BARALHADOR AUTOMÁTICO DE CARTAS

29. Antes de se iniciar o jogo em cada mesa, as cartas são obrigatoriamente exibidas sobre a mesa, com as faces para cima, e baralhadas.

30. As cartas podem ser baralhadas manualmente pelo pagador ou com recurso a um sabot baralhador automático.

31. Sempre que alguma carta sair danificada do sabot baralhador automático, procede-se à sua substituição, dando da ocorrência imediato conhecimento à Autoridade Reguladora.

Em caso de encravamento de alguma carta no sabot baralhador automático ou, por qualquer outra razão, de alarme no sistema, os procedimentos correctivos devem ser acompanhados pela chefia da sala de jogos, com imediato conhecimento da ocorrência à Autoridade Reguladora.

32. A utilização do sabot baralhador automático dispensa o corte do baralho, não se aplicando, portanto, o disposto na Regra 10, nem havendo lugar à colocação da “carta-aviso” a que se refere a Regra 12.

33. Antes de se iniciar o jogo, o pagador exhibe as cartas a utilizar, pela forma prescrita na Regra 9.

As cartas são depois misturadas, procedendo-se a passagens de baralhamento manual, após o que são introduzidas no sabot baralhador automático.

34. A introdução e extracção das cartas do sabot baralhador automático são executadas apenas uma vez em cada partida, na presença de um elemento da chefia da sala de jogo.

Durante o procedimento de encerramento da mesa de jogo, após a extracção das cartas do sabot baralhador automático, o pagador reordena os baralhos, com vista a aferir da regularidade da sua utilização durante a partida.

35. A utilização de um baralhador automático contínuo dispensa o anúncio de «última jogada do sabot», previsto na Regra 14 e a aplicação da Regra 15, mantendo-se portanto as cartas dentro do sabot até ao encerramento da mesa.

36. No decurso das jogadas, as cartas saídas de jogo são imediatamente colocadas no “canto de descarte”.

37. No termo de cada jogada, as cartas são recolhidas, juntas às que se encontram no “canto de descarte” e introduzidas correctamente no baralhador.

Quando, por razão técnica ou outra, tal não for possível, mantêm-se as cartas recolhidas no “canto de descarte”, procedendo-se à sua introdução no baralhador juntamente com as da jogada seguinte ou quando essa operação se revele possível.

38. Apenas são atendidas reclamações quando apresentadas antes de as cartas serem introduzidas no baralhador.

VII. GOLPE NULO

39. Se o jogador e a banca tiverem a mesma pontuação (empate), a jogada é nula (não perde nem ganha), podendo o jogador retirar o valor da aposta (postura), mantê-lo ou alterá-lo para a jogada seguinte.

VIII. COMBINAÇÕES VENCEDORAS E PERDEDORAS

40. O jogador ganha sempre que obtiver pontuação mais próxima de 21 do que a banca e perde na hipótese contrária.

41. O jogador perde quando o somatório do valor das primeiras cartas com o das adicionais exceder a pontuação de 21.

42. A combinação blackjack ganha sempre ao total de 21.

Quando a combinação resultar de desdobramento de um par não se considera blackjack, mas sim o total de 21.

43. Quando todos os jogadores presentes na mesa tenham perdido ou desistido e não houver ninguém em jogo, o pagador abstém-se de tirar a terceira carta, dá a jogada por terminada e recolhe as cartas iniciais da banca.

Sempre que se verifiquem combinações perdedoras o pagador recolhe as posturas e coloca as cartas no “canto de descarte”.

IX. PAGAMENTO

44. As combinações vencedoras ganham importância igual à da aposta.

45. O blackjack, ganha vez e meia (3 para 2) o valor da aposta, salvo se a banca o tiver feito também, caso em que se aplica a regra 39.

46. Se o jogador fizer blackjack e a carta aberta da banca não permitir essa combinação (ás, figura ou 10), o pagador procede ao pagamento do prémio e à recolha das cartas.

47. Quando a carta aberta da banca for um ás, os jogadores que tenham feito blackjack podem optar por receber valor igual à sua aposta, antes de se conhecer a segunda carta da banca.

48. O jogador a quem forem distribuídas cartas com os valores “6-7-8” do mesmo naipe ou três “7” recebe, sem prejuízo do prémio decorrente da decisão da jogada, um prémio especial correspondente a três vezes o valor da sua aposta.

49. Quando o jogador ganha pertence-lhe o valor da postura e o prémio correspondente.

X. SEGURO

50. Quando a carta aberta da banca for um ás, os jogadores podem, a convite do pagador e depois de distribuídas as segundas cartas, fazer o “seguro” da sua aposta,

colocando, no espaço próprio demarcado no pano da mesa de jogo, fichas cujo total não poderá exceder metade do valor da aposta inicial.

Se a banca vier a fazer blackjack, a aposta feita no seguro ganha o dobro do seu valor e perde no caso contrário.

XI. PRÉMIO ACUMULADO (Jackpot)

51. O operador do casino pode associar um prémio acumulado a uma ou mais mesas de blackjack/21, mediante comunicação prévia à Autoridade Reguladora, a que juntará as respectivas especificações técnicas e operativas.

52. As apostas no prémio acumulado são opcionais.

53. As mesas que disponham de prémio acumulado são dotadas de um dispositivo destinado à colocação do valor das apostas.

54. O valor das apostas no acumulado, assim como a percentagem e condições de incremento são fixados pela Autoridade Reguladora, sob proposta da concessionária.

55. Nas mesas de jogo dotadas de prémio acumulado, a marcação pode realizar-se de forma:

a) Automática

Em mesa configurada para o efeito, apetrechada com ranhura própria para recolha das fichas e com incrementação automática do display.

Neste modo de marcação, a recolha das apostas, embora seja accionada pelo pagador, processa-se automaticamente;

d) Manual

É estabelecida e marcada na mesa uma área destinada à colocação das fichas, as quais serão recolhidas antes da distribuição das cartas.

A incrementação é efectuada manualmente pelo pagador e anunciada através de um display.

Neste modo de marcação, os apostadores são identificados através de sinalética específica que o pagador associa a cada aposta.

56. Apenas contam para o prémio acumulado as primeiras duas, três ou quatro cartas originariamente distribuídas ao jogador, em que se incluem as correspondentes a pares divididos.

57. As combinações e proporções do prémio acumulado, que são pagas independentemente de o jogador ter perdido, desistido ou empatado na jogada principal, são submetidas pelo operador do casino a aprovação da Autoridade Reguladora.

58. O valor de arranque do prémio acumulado é igualmente submetido pelo operador do casino a aprovação da Autoridade Reguladora.

59. Apenas podem apostar no prémio acumulado os jogadores que hajam apostado no jogo principal.

60. As apostas realizadas no prémio acumulado são sempre tratadas como apostas adicionais, cuja decisão depende exclusivamente das primeiras duas, três ou quatro cartas do jogador.

61. As apostas realizadas em cada mão no prémio acumulado são constituídas apenas por uma ficha por jogador, no montante previamente estabelecido.

62. As apostas no prémio acumulado apenas podem ser realizadas antes de o pagador iniciar a distribuição das cartas e haver proferido, “jogo feito, nada mais”.

63. Sempre que um jogador haja apostado no prémio acumulado e registe uma combinação vencedora, as suas cartas permanecem descobertas até que o pagamento seja efectuado, só então sendo recolhidas.

64. Caso coexistam, na mesma jogada, várias combinações vencedoras, seguem-se seguintes procedimentos:

- a) Os prémios são pagos do menor para o maior, entregando-se o remanescente do prémio acumulado ao jogador que registe a combinação máxima do acumulado;
- b) Quando mais de um jogador obtenha a combinação máxima do acumulado, o valor do prémio, ou o remanescente é dividido entre os ganhadores, nos termos da regra anterior.

XII. VARIANTE ONLINE DO BLACKJACK/21

65. Aplica-se à variante online do jogo blackjack/21 a generalidade das regras fixadas para a variante física, com as alterações ou especificidades decorrentes da forma e meios usados para a sua disponibilização.

66. A mesa de jogo, assim como todos os materiais e utensílios, são recriados graficamente em ambiente virtual de forma a garantir a exacta reprodução das operações físicas do jogo.

67. As jogadas, assim como as operações que lhes estão associadas, têm lugar em tempo real.

68. O jogador pode optar por jogar numa mesa partilhada ou numa mesa exclusiva. Na mesa partilhada cada jogador aposta individualmente contra a banca e o resultado da jogada aplica-se, por igual, todos os intervenientes.

69. Nas mesas para múltiplos jogadores o tempo estabelecido para realização das apostas é previamente normalizado pelo operador do casino e decorre em simultâneo para todos os jogadores.

70. O momento a partir do qual não são aceites mais apostas deve ser claramente anunciado através de sinalética ou mensagem apropriada.

71. Nas mesas exclusivas o momento em que se inicia a distribuição das cartas pode ser determinado pelo jogador após a marcação da aposta.

72. Os sistemas operativos de jogo devem conter mecanismos que elenquem aos jogadores todas as possibilidades de decisão em cada fase do jogo, bem como as ferramentas que lhes permitam seleccionar qualquer opção.

73. As apostas são marcadas pelo jogador no campo a elas reservado.

74. São nulas as jogadas em que, por avaria ou mau funcionamento do sistema operativo de jogo, não seja possível determinar o vencedor, caso em que o valor das apostas é creditado aos jogadores.

75. Não são nulas as jogadas em que as avarias ou mau funcionamento ocorram na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo e o impeçam de visualizar o resultado da jogada, caso em que se cumprem as normas estabelecidas de pagamento do prémio ou recolha da parada.

76. O sistema operativo de jogo deve permitir ao jogador visualizar todos os dados relativos a cada e à totalidade das jogadas em que tenha participado, nomeadamente, valores apostados, resultados totais e por jogada.

77. Cabe ao jogador definir o início, duração e termo da sessão de jogo, assim como os montantes jogados, salvo quando lhe forem aplicadas restrições deriva -

78. das de risco de patologia do jogo, diagnosticado por entidade legal ou administrativamente acreditada.

79. Sem prejuízo do disposto na regra anterior, o sistema operativo de jogo pode conter mecanismos de cessação de jogadas ou de exclusão de um jogador de uma sessão de jogo quando:

- a) Numa mesa individual o jogador não realize qualquer aposta num período determinado, considerado excessivo.
- b) Numa mesa partilhada um jogador não entre no jogo durante um número determinado de jogadas consecutivas, considerado excessivo.

80. Os operadores dos casinos podem disponibilizar aos jogadores, no sitio institucional, um módulo de demonstração do jogo, sob condição de atribuir como prémio, exclusivamente, o prolongamento gratuito da sessão de jogo em função da pontuação obtida.

81. Os operadores dos casinos podem disponibilizar aos jogadores, no sitio institucional, um dispositivo contendo as regras do jogo, informação sobre o acesso e a prática do mesmo e como exercer o direito de reclamação.

BACARÁ CHEMIN DE FER

I. CARACTERIZAÇÃO

1. O Bacará Chemin de Fer é um jogo não bancado, em que se tem por objectivo atingir, com duas ou três cartas, a pontuação de 9 ou a que, embora inferior, dela mais se aproxime.

II. MATERIAIS

2. As mesas para a prática deste jogo têm formato oval, comportando nove lugares devidamente demarcados no respectivo pano, quer entre si quer em relação à pista, expressamente numerados por ordem iniciada à direita do lugar do pagador (ao centro) e seguindo no sentido inverso ao da marcha dos ponteiros do relógio.

3. Este jogo é praticado com seis baralhos de 52 cartas, sem indicação de valor, sendo três baralhos de uma cor e três de outra.

4. Os baralhos podem ser utilizados em mais de uma sessão de jogo, devendo, todavia, ser substituídas todas as cartas de um baralho logo que deixe de ser perfeito o estado de alguma delas.

5. São também utilizadas nesta modalidade de jogo duas cartas especiais: a “carta do corte” e a “carta-aviso”, de cor vermelha em ambas as faces e um instrumento de forma achatada, de madeira, dotado de uma pega, usada para manusear as cartas sobre a mesa.

6. E ainda a palette, utensílio com que as cartas são manipuladas em cima da mesa de jogo.

III. CAPITAL DA BANCA

7. As bancas não podem ser de capital inferior ao limite mínimo fixado para a respectiva mesa, não havendo limite máximo.

8. O capital mínimo da banca e o valor mínimo de aposta dos “pontos” devem estar anunciados junto da mesa de jogo.

9. O “banqueiro” pode no final do terceiro golpe ganhar e em números ímpares seguintes reduzir o capital da banca em 50%.

Essas fichas são excluídas do jogo e formam garage. Para o efeito, apenas são consideradas as jogadas em que a banca ganhe e não o empate.

IV. APOSTAS

10. As apostas são feitas por cada jogador antes da extracção das cartas, mediante colocação das fichas sobre a mesa, nas áreas demarcadas para esse efeito.

11. A quantia posta em jogo pelo “banqueiro” deve ser por si anunciada, sendo o anúncio repetido pelo pagador. As fichas correspondentes à aposta do “banqueiro” são entregues ao pagador, que as coloca sobre a mesa.

12. Antes de distribuir cartas, o “banqueiro” deve facultar aos “pontos” tempo necessário para fazerem as suas apostas e aguardar que o pagador anuncie: “Jogo feito. Nada mais”.

13. Compete exclusivamente ao pagador fechar as apostas, não sendo permitido ao “banqueiro” extrair cartas enquanto a fase de apostas não for dada por terminada.

14. O pagador deve, por sua iniciativa ou a pedido do “banqueiro”, fazer retirar as apostas marcadas depois de proferido o anúncio do termo da fase apostas.

15. Não são permitidas apostas verbais, devendo as mesmas ser constituídas exclusivamente por fichas do casino ou notas com curso legal.

16. Sempre que o “banqueiro” ganhe é obrigatória a troca das notas por fichas.

17. As fichas ou notas colocadas sobre o risco que separa da pista a área de aposta de cada lugar, jogam metade do seu valor.

Outro qualquer valor de aposta anunciado pelo jogador obriga o pagador a proceder à troca por fichas que possibilitem a postura exacta, sem que o jogador a tal se possa opor.

18. O “banqueiro” é obrigado a aceitar que um só “ponto” aposte contra si quantia igual à que colocou em jogo (fazer bancô) ou, quando isto não suceder, a aceitar apostas feitas por vários “pontos” até que atinjam, no seu conjunto, importância igual à da sua aposta (banca).

19. As apostas dos “pontos” devem ser de valor igual ou múltiplo do mínimo fixado.

20. Quando a soma das apostas dos “pontos” não igualar a importância da banca, “banqueiro” pode, se ganhar o golpe, manter em jogo no golpe seguinte a importância até aí acumulada ou reduzir a banca para o dobro das apostas ganhas no golpe anterior. O excedente será colocado à parte (garage).

21. Os “pontos” sentados gozam da prioridade para fazer bancô, segundo a sua ordem a partir da direita do “banqueiro”.

22. Quando nenhum dos “pontos” sentados pretenda fazer bancô, este poderá ser feito pelos jogadores em pé, seguindo a mesma ordem de prioridade.

23. O bancô, mesmo quando feito por jogador em pé, tem preferência sobre o jogo associado.

24. O pedido de bancô não pode fazer-se depois de as cartas estarem distribuídas, salvo se se tratar do “ponto” que, tendo feito bancô no golpe anterior e nele haja perdido, declare continuar a fazê-lo (bancô suivi). O “ponto” pode, neste caso, prosseguir-lo mesmo depois da extracção, contanto que as cartas não tenham sido tomadas em mão por um outro “ponto”.

25. Verificando-se bancô suivi e o pagador tiver dado cartas a um outro “ponto”, estas cartas podem ser-lhe retiradas, se não houverem sido vistas, e entregues ao “ponto” que declare bancô suivi. Se as cartas tiverem já sido vistas pelo “ponto” a quem tinham sido entregues, ser-lhe-ão atribuídas em definitivo.

26. Quando um “ponto” declarar que pretende fazer bancô suivi e um outro “ponto” houver tomado as cartas saídas do sabot, por se julgar com direito a elas, antes que o pagador tenha podido passá-las ao que declarou fazer bancô suivi, as cartas são retiradas àquele, mesmo que estejam vistas, salvo se, quem tomou as cartas indevidamente houver já abatido ou anunciado a pontuação dessas cartas.

27. O jogador que tenha feito bancô suivi na jogada anterior à passagem da mão continua com o mesmo direito em relação à mão adquirida.

28. Qualquer jogador, sentado ou em pé, pode declarar fazer bancô com a mesa (bancô avec la table), devendo, nesse caso, apostar pelo menos metade da importância posta em jogo pelo “banqueiro”, pertencendo-lhe as cartas.

29. No bancô com a mesa os jogadores sentados têm preferência relativamente aos jogadores em pé, devendo, quando o direito for exercido, ser anunciado pelo pagador Bancô com a mesa feito à mesa.

30. Quando exercida a preferência referida na regra anterior, o jogador em pé pode ainda preferir ao jogador sentado se fizer Bancô sozinho (bancô seul), pertencendo-lhe de novo as cartas.

31. Todavia e mesmo que exercida a preferência nos termos da regra anterior, qualquer jogador sentado pode ainda exercer a preferência sobre o jogador em pé, devendo, neste caso, o pagador anunciar Bancô seul feito à mesa.

32. O bancô com a mesa constitui um golpe isolado. O “ponto” não pode fazê-lo no golpe seguinte, a não ser quando declarar fazer bancô seul.

33. Se nenhum “ponto” manifestar interesse em fazer bancô ou bancô com a mesa, cada um dos “pontos” pode apostar qualquer quantia até ser atingido o capital da banca.

34. Não é permitido aos “pontos” reunirem várias apostas numa só para com isso alcançarem o direito de lhe serem atribuídas as cartas.

35. Quando não seja feito bancô ou bancô com a mesa, as cartas são dadas ao “ponto” sentado que tenha feito a aposta de valor mais elevado.

36. Quando ocorrerem várias apostas de igual valor mais elevado, as cartas são dadas ao jogador que tiver prioridade segundo a numeração dos lugares, considerado a partir do mais próximo à direita do banqueiro, inclusive.

V. FUNCIONAMENTO

37. No Bacará Chemin de Fer é atribuída às cartas a seguinte pontuação:

- a) Ás - 1;
- b) Rei, dama e valete - 0;
- c) Todas as outras – a pontuação correspondente ao número de pintas.

38. Quando a soma dos valores das cartas ultrapassar 10 ou 20, ter-se-á em conta apenas o número de pontos que os exceda.

39. Faz-se “bacará” com a pontuação de 0, 10 ou 20.

40. Quando se tratar de baralhos a estrear, estes são abertos sobre a mesa de jogo, devendo o pagador expor as cartas com as faces viradas para cima a fim de permitir aos jogadores verificarem se a ordem por que foram ordenadas pelo fabricante se mantém inalterada.

Após isto, deverão ser viradas com as faces para baixo e baralhadas nos termos adiante indicados.

41. Tratando-se de baralhos já usados, as cartas devem ser dispostas em fiadas sobre a mesa, com as faces viradas para cima e ordenadas por naipes.

42. As cartas podem ser baralhadas em primeiro lugar por qualquer jogador sentado que o haja solicitado, tendo prioridade o do lugar com numeração mais baixa se houver mais do que um interessado.

Feito isto, o pagador baralha-as de novo num só monte, com os dedos afastados, agrupando-as seguidamente em pequenos maços, podendo, se o desejar, intercalar entre si as cartas de dois em dois maços. Todavia, em caso algum a ordem resultante destas operações poderá ser deliberadamente alterada.

43. Depois de baralhar e reunir as cartas num só maço, o pagador apresenta-as para corte ao “ponto” sentado à sua esquerda a quem cabe esse direito.

Quando não pretenda exercer o direito este transfere-se para o jogador que o preceda e assim sucessivamente, até que algum dos jogadores se disponha a fazê-lo.

Nos sabots seguintes o corte pertence ao jogador posicionado à esquerda daquele que o fez no sabot anterior.

44. Quando nenhum dos jogadores o pretenda fazer, o corte será efectuado pelo pagador.

45. O corte efectua-se mediante introdução da “carta do corte” no maço das cartas de jogo de modo a não deixar para cada um dos lados menos de seis cartas.

De seguida, o pagador inverte a posição das duas partes cortadas, junta-as e introduz a “carta-aviso” entre a sétima e a oitava carta a contar do fim do maço.

Por último e antes de iniciar o jogo, o pagador retira e queima uma primeira carta do sabot e após, retira e queima o número de cartas equivalente ao valor da primeira carta queimada.

46. Depois de cortadas e introduzida a “carta-aviso”, as cartas são colocadas no sabot, pertencendo a mão inicial ao primeiro jogador sentado à direita do pagador, quer a mesa esteja completa quer não.

47. O jogador que receber o sabot será o “banqueiro” e os demais, os “pontos”.

48. O jogo não pode começar ou prosseguir sem que hajam, pelo menos, quatro jogadores sentados.

49. Os jogadores sentados tomam o número correspondente ao do lugar que ocupam, não sendo permitido a um mesmo jogador ocupar lugares em mesas diferentes.

50. Sempre que o jogo for interrompido por falta do número mínimo de jogadores, o pagador é obrigado, quer se tenha ou não esgotado sabot, a estender as cartas sobranes sobre a mesa, com as faces viradas para cima.

51. Após a saída da “carta-aviso”, o pagador anuncia que a jogada em curso será a última desse sabot, nenhuma outra podendo efectuar-se sem que se repita todo o processo de baralhção e corte.

Se a “carta-aviso” sair no início de uma jogada, esta terá que ser concluída e só então as cartas podem ser de novo baralhadas.

52. Em princípio, toda a carta extraída do sabot deve ser dada ou tomada. Em caso algum será permitida a reintrodução de cartas no sabot.

53. Os jogadores que pretendam tomar parte neste jogo devem inscrever-se previamente no caderno de marcações, podendo, se o desejarem, escolher o número do lugar, bem como o da mesa se for prevista a abertura de várias.

54. A reserva de lugares em cada mesa será assinalada por meio de um cartão, com o número do lugar e o nome do interessado, que será colocado no lugar correspondente, ficando a marcação sem efeito se o jogador não ocupar o seu lugar até ao momento em que lhe couber tomar a mão.

55. Poderão ser admitidas inscrições para a ocupação de lugares que venham a vagar no decurso da partida, sem prejuízo de, no final de cada sabot, se dar a prioridade aos jogadores sentados que tenham pedido para mudar de lugar.

Prevalece sempre a ordem das inscrições e dos pedidos registados de mudança de lugar.

56. Considera-se vago o lugar que esteja efectivamente desocupado no momento em que lhe couber a mão.

57. Os jogadores inscritos para ocupação de lugares vagos devem responder à chamada, sob pena de perderem o direito ao lugar.

58. É proibido ocupar lugar sentado à mesa a quem de antemão declare não querer tomar a mão na sua vez.

59. Os jogadores em pé colocam-se atrás e à direita de cada um dos jogadores sentados, devendo respeitar a ordem de chegada.

60. Não são permitidos jogadores em pé ao lado do pagador.

61. É proibido ao jogador em pé sentar-se em lugar marcado e momentaneamente desocupado.

62. Qualquer jogador, sentado ou em pé, pode, no início de uma mão, associar-se ao “banqueiro”, se este o aceitar, acrescentando ao valor da banca igual importância.

O jogador associado não pode intervir no jogo, ganhando ou perdendo nas exactas condições do “banqueiro”.

63. Terminado o sabot, a mão pertence ao “banqueiro” que haja dado o último golpe, se o tiver ganho. Se o tiver perdido, a mão passará para o jogador colocado imediatamente à sua direita.

64. Se o “banqueiro” continuar com a mão, poderá manter ou reduzir para metade o valor da banca.

65. Se a mão passar, o novo “banqueiro” inicia a sua banca, não podendo considerar os golpes do anterior “banqueiro” para fazer garage.

66. Em cada golpe, o “banqueiro” extrairá do sabot, por duas vezes e alternadamente, uma carta para o “ponto” e outra para si. As cartas destinadas ao “ponto” ser-lhe-ão entregues pelo pagador, com recurso à palette de forma a que não sejam vistas.

67. O “ponto” a quem forem entregues as cartas é o primeiro a vê-las, obrigando-se a:

- a) Mostrar (ou abater) o jogo quando a pontuação for de 8 ou 9;
- b) Não pedir carta quando a pontuação for de 6 ou 7;
- c) Pedir carta quando a pontuação for inferior a 5;
- d) Pedir ou não pedir carta, de acordo com a sua vontade, se a pontuação for 5.

68. Na posse das cartas e depois de as ver, o “ponto”, deve proferir uma das seguintes expressões, em função da pontuação e das normas que antecedem:

- a) “8” ou “9”, mostrando o jogo;
- b) “Não”;
- c) “Carta”.

69. O pagador deve repetir, (em português e numa língua estrangeira pré-estabelecida, sempre que houver jogadores estrangeiros), o anúncio a que se refere o número anterior.

70. Anunciada a posição do “ponto” e independentemente dela, o “banqueiro” vira as suas cartas e:

- a) Se tiver 8 ou 9, abate o jogo;
- b) Se tiver 7, fica-se;
- c) Se tiver bacará, 1 ou 2, tira uma terceira carta para si, salvo se o “ponto” abater o jogo;
- d) Se tiver 3, 4, 5 ou 6 e se o “ponto” não tiver abatido o jogo, tira carta ou não, em conformidade com o “ponto”. Se pedir carta deve fazê-lo de acordo com a seguinte tabela:

71. A terceira carta extraída do sabot, quando nesse sentido houver pedido do “ponto”, será entregue com a pontuação de todos os jogadores à vista, mesmo que o “ponto” haja antes descoberto uma das cartas que lhe foram distribuídas.

72. A terceira carta tirada para o “banqueiro” deve também ficar com a pontuação à vista.

73. Quando ocorrer bancô, o “ponto” e o “banqueiro” têm a faculdade de fazer falsas tiragens de cartas. Abre-se uma excepção a esta regra, quanto ao “banqueiro”, quando este tiver ponto de bacará.

74. Se algum jogador que haja feito “bancô por metade” ou tenha direito às cartas por força da maior aposta, fizer, voluntariamente ou por engano, uma falsa tiragem, a jogada será reconstituída pelo pagador e as cartas sobrantes serão queimadas.

75. O “banqueiro” e o “ponto” devem anunciar as respectivas pontuações exibindo as cartas. Estes anúncios serão repetidos pelo pagador, que anunciará também o resultado do golpe, recolhendo as cartas sem as misturar, procedendo ao pagamento ou à recolha das apostas e finalmente à introdução das cartas no depósito. Apenas o pagador pode deitar as cartas no depósito.

76. O “banqueiro” ou o “ponto” que deite no depósito uma ou mais cartas, mesmo que antes tenham sido mostradas, perde a jogada. Se a falta for cometida pelo pagador, lançando as cartas no depósito antes de exibidas e anunciadas as pontuações, o golpe será anulado.

77. Quando se verifique igualdade de pontuação, seja ela qual for, o golpe será nulo, podendo os “pontos”, no golpe seguinte, conservar as suas apostas, retirá-las, diminuí-las ou aumentá-las, até ao montante posto em jogo pelo “banqueiro”. Este poderá continuar com a mão ou passá-la e neste caso, o pagador procede à devolução das fichas que constituíam a banca e, se for caso, também as que, já separadas, representavam o seu lucro (garage).

78. Sempre que ganhe o lance, o “banqueiro” tem a faculdade de passar a mão, anunciando: “Passo a mão”. O pagador faz o anúncio respectivo e procede à devolução das fichas pertencentes ao “banqueiro”.

79. A mão passada, nos termos previstos na Regra anterior, é oferecida ao mesmo nível, primeiro aos jogadores sentados e depois aos jogadores em pé, num e noutra caso, segundo a ordem estabelecida de prioridade, com início à direita do “banqueiro”.

80. Se o “banqueiro” que passa a mão era jogador em pé, o pagador começará por oferecer a mão ao jogador colocado à direita do último jogador sentado que, tendo direito à mão, a tenha passado na sua vez.

81. O jogador que tomar a mão é obrigado a pôr em jogo importância igual à que deveria constituir a banca no golpe seguinte, se a mão não fosse passada.

Não havendo quem a queira tomar nestas condições, a banca deverá ser colocada em leilão e atribuída a quem se proponha fazê-la com o capital mais elevado, a partir do mínimo fixado, salvo se o jogador que passou a mão pretender continuar com ela, mantendo-lhe o mesmo montante.

82. Quando a mão houver sido tomada indevidamente por um jogador antes da sua vez, se a jogada não estiver consumada (cartas entregues), o sabot voltará ao jogador que a ela tinha direito. Se a jogada estiver consumada, a mão permanecerá no jogador que indevidamente a tomou.

83. Quando a mão for colocada em leilão, deve ter por base de licitação a quantia fixada para o efeito, sendo os lances também de quantia fixada e sem limite.

84. No leilão da banca os jogadores sentados não têm prioridade sobre os que estão em pé, salvo em casos de lance igual.

85. Em casos de lances iguais entre jogadores sentados, a mão é atribuída ao que ocupe o lugar mais próximo à direita do “banqueiro” que passou a mão. Aplica-se a mesma regra aos jogadores em pé.

86. Não havendo licitantes, a mão tem de ser tomada, com o capital mínimo, pelo jogador seguinte ao que a passou, seguindo a ordem de prioridade. Se este jogador recusar, deve ceder o seu lugar na mesa.

87. O “banqueiro” que, após ter ganho um golpe, resolva passar a mão e esta seja colocada em leilão por não haver quem a queira tomar ao nível, não poderá participar nesse leilão. Aplica-se a mesma regra a quem esteve com ele associado nessa banca.

88. No leilão de uma banca é permitida a associação de dois jogadores com partes iguais, pertencendo a banca, segundo a ordem de prioridade, ao jogador associado à direita do banqueiro. No entanto, no leilão terá prioridade o jogador, sentado ou em pé, que licite sozinho.

89. Quando a mão for atribuída, o jogador que a tomou deve dar o primeiro golpe.

Se este jogador recusar e se a mão vier a ser de novo colocada em leilão, nem ele nem o “banqueiro” que antes a passou poderão tomar parte nas licitações.

90. Quando ocorrer empate o golpe é qualificado como um golpe ordinário, pelo que a mão pode ser passada ao mesmo nível logo que ele termine.

Neste caso, o “banqueiro” que a passou não pode fazer bancô no golpe seguinte, nem participar nas licitações se a banca vier a ser posta em leilão na sequência da sua passagem de mão.

91. O jogador que tome a mão leiloadada e que, por sua vez, a passe logo a seguir ao primeiro golpe quando não haja ocorrido empate, não pode participar nas licitações se ela voltar a ser leiloadada para o golpe seguinte.

92. Quando houver mão passada, tomada por jogador em pé e esta terminar por perda do golpe, a mão volta ao jogador colocado à direita do último banqueiro regular, podendo prosseguir com o capital mínimo.

93. O jogador que mude de lugar visando antecipar a sua mão é obrigado a deixar passar a mão logo que ela chegue ao lugar que foi ocupar e não pode exercer o direito de prioridade para a tomada de uma mão passada ou para fazer bancô, enquanto isso não acontecer.

94. É proibido aos jogadores em pé deslocarem-se para seguir a mão.

95. O jogador que estiver ausente do seu lugar no momento em que deva tomar obrigatoriamente a mão, perde o lugar em benefício do jogador que, de acordo com a ordem de prioridade, tenha direito a ocupá-lo.

96. O pagador é obrigado a repetir, em voz audível, em português e numa língua estrangeira pré-estabelecida se houver jogadores estrangeiros, o valor das apostas em jogo, o encerramento das apostas, os pedidos e declarações dos jogadores que intervêm no jogo, o resultado dos golpes, bem como a fazer a chamada dos inscritos no caderno respectivo, indicando o número que lhes cabe na mesa.

97. Não é permitido aos jogadores aconselharem-se entre si.

O “banqueiro” pode pedir conselho ao pagador que o dará seguindo a tabela, pelo que deve, neste caso, conformar-se com essa decisão.

98. O “ponto” que não conheça as regras do jogo pode recorrer ao pagador que se obriga a prestar-lhe as informações regulamentares. Não pode, contudo, mandá-lo tirar carta com a pontuação de 5, cabendo exclusivamente ao “ponto” essa decisão.

99. Quando, neste caso, ocorrer erro do pagador, o golpe será reconstituído de acordo a tabela.

100. Com excepção de quando fizer bancô e isso tiver que ocorrer, as cartas não podem ser distribuídas a um “ponto” que desconheça as regras, ainda que a sua aposta seja a de valor mais elevado, devendo, no caso, as cartas ser entregues ao que lhe siga e tenha prioridade em função da aposta ou do lugar.

101. Quando um jogador que não conheça as regras do jogo for “banqueiro”, o pagador deverá declarar: “O banqueiro joga segundo a tabela”, sendo o banqueiro obrigado a tirar carta nos dois casos em que tal é, em princípio, facultativo.

102. Erros do “banqueiro” e procedimentos a seguir:

- a) Sempre que o “banqueiro” extrair do sabot uma ou mais cartas é obrigado a dar o golpe;
- b) Se, na distribuição, o “banqueiro” voltar uma ou as duas cartas do “ponto”, fica obrigado a jogar segundo a tabela, tirando carta nos dois casos em que tal é, por norma, facultativo;

- c) Quando na tiragem (extração da terceira carta) para o “ponto”, o “banqueiro” extrair acidentalmente duas cartas por estas se encontrarem coladas, o golpe será anulado e as cartas queimadas, salvo se o golpe puder reconstituir-se com toda a segurança;
- d) Se, após a distribuição, o “banqueiro” tiver mais de duas cartas, a pontuação que formem será bazará, tendo direito à carta mesmo que o “ponto” tenha abatido (8 ou 9);
- e) Se, na extração da sua terceira carta, o “banqueiro” tirar duas cartas em vez de uma, é-lhe atribuída a mais baixa pontuação possível em três das quatro cartas, queimando-se a carta excluída;
- f) Se, na distribuição, o “banqueiro” extrair uma quinta carta, esta será atribuída ao “ponto”, se este pedir carta, mas se disser “não”, ela será atribuída obrigatoriamente ao “banqueiro”, que perde por isso o direito de “abater”;
- g) Se, após a distribuição, o “ponto” dispuser de três cartas sem que seja possível determinar com segurança qual a que o “banqueiro” lhe distribuiu por excesso, é atribuída ao “ponto” a mais elevada pontuação que possa resultar de duas ou três dessas cartas, conservando o “banqueiro” o direito de tiragem da terceira carta e a possibilidade de vir a fazer igualdade, salvo se a sua pontuação for de 7 ou 8;
- h) Quando, após a tiragem de carta para o “ponto”, este se encontrar com quatro cartas em mão, por erro imputável ao “banqueiro”, ser-lhe-á atribuída a pontuação mais elevada resultante de três dessas cartas;
- i) Se, na distribuição, o “banqueiro” lançar ao chão uma ou duas cartas do “ponto”, considera-se como tendo “abatido” 9, podendo o “banqueiro”, com as cartas regulares, empatar se tiver 9;
- j) Se, na tiragem da carta pedida pelo “ponto”, o “banqueiro” introduzir esta carta no depósito, considera-se que o “ponto” tem a pontuação de 9, mantendo o “banqueiro” o direito à tiragem, salvo para a pontuação 7;
- k) Nos casos de erro do “banqueiro” na distribuição ou na tiragem das cartas, não são admitidas reclamações desde que o golpe haja sido concluído, ou seja, que as apostas hajam sido recolhidas ou pagas e as cartas deitadas no depósito;
- l) Se o “banqueiro”, por lapso na distribuição ou na tiragem, deixar cair cartas no chão, essas cartas poderão ser recuperadas, sob vigilância do pagador, conservando o seu valor. Pode adoptar-se o mesmo procedimento se tal ocorrer com os “pontos”;
- m) Se o “banqueiro” tirar carta em desobediência às indicações do pagador, essa carta será queimada.

103. Erros do “ponto” e procedimentos a seguir:

- a) Se o “ponto” não abater na altura própria, perde esse direito e se pedir “carta”, fica à disposição do “banqueiro”;
- b) Sempre que o “ponto” tiver 9 e se esquecer de abater, perde o golpe se o “banqueiro” abater 8;
- c) Se, por engano, o “ponto” disser “carta” e depois “não”, ou vice-versa, o “banqueiro” tem o direito de lhe dar a carta ou recusar, salvo quando o próprio “banqueiro” tenha bazará. Neste caso, o “banqueiro” deve anunciar a sua decisão antes de tirar a carta, se optar nesse sentido;
- d) Quando o “ponto”, tendo a pontuação de 5, alterar a posição anunciada (disse “carta” mas depois disse “não”, ou vice-versa), considera-se a posição que for anunciada em primeiro lugar;
- e) Quando o “ponto”, ostensivamente, demorar a anunciar a sua pontuação, será convidado pelo pagador a fazê-lo e se persistir, poderá ser-lhe retirado o direito de receber cartas, que serão entregues ao “ponto” que, a seguir, dispuser de um montante de aposta mais elevado.

104. Erros do pagador e procedimentos a seguir:

- a) As cartas que saíam a descoberto do sabot são queimadas sem que, por este motivo, o “banqueiro” ou os “pontos” tenham direito a retirar as apostas;
- b) Se o pagador anunciar erradamente “carta”, quando o “ponto” haja dito “não”, o golpe será restabelecido de acordo com a tabela.
- Assim, se o “banqueiro” tiver a pontuação de bazará, 1, 2, 3, 4 ou 5 e tenha tirado apenas uma carta, esta ser-lhe-á atribuída e se tirou duas cartas, a primeira é-lhe atribuída e a segunda queimada. Se tiver 6 ou 7 e tirou uma ou duas cartas, estas serão queimadas;
- c) Sempre que, ao passar as cartas, o pagador cometer qualquer erro, o golpe será anulado, salvo se o jogo puder ser reconstituído;
- d) O último golpe do sabot não é válido se nele não se encontrarem pelo menos seis cartas, além da carta-aviso.

105. O jogo pode prolongar-se para além da hora estabelecida de encerramento, até que se esgote o sabot, desde que tenha sido iniciado vinte minutos antes daquela hora.

VI. ANÚNCIOS

106. São os seguintes os anúncios referentes à realização das apostas:

- a) “Banca de (valor) . . .” — depois de o “banqueiro” anunciar o respectivo capital;
- b) “Quem quer fazer bancô?”;
- c) “Façam o vosso jogo”;
- d) “Quem completa?”;
- e) “Bancô” — se um jogador se propuser jogar só contra o “banqueiro” a totalidade do capital;

- f) “Bancô com prioridade” — se outro jogador com preferência fizer anúncio igual ao anterior;
- g) “Bancô de . . . (valor), Jogo feito. Nada mais.” — quando os “pontos” apostem valor igual ao posto em jogo pelo “banqueiro” ou, sendo o caso, quando tendo apostado valor inferior se tenha já feito igualar o capital da banca ao somatório das apostas dos “pontos”.

107. São os seguintes os anúncios relativos à pontuação e aos resultados dos golpes:

- a) “8”, “9”, “não”, “carta” — conforme os anúncios do “ponto” e do “banqueiro”;
- b) “Igualdade a 4”;
- c) “7 no ponto”, “5 na banca” — ganha o “ponto”;
- d) “Bacará no ponto; 3 na banca” — ganha a banca.

108. São os seguintes os anúncios relativos à passagem de mão e outras fases do jogo:

- a) “A mão passa” — quando o “banqueiro” perde;
- b) “A mão passa por abandono” — quando o “banqueiro” cede essa condição;
- c) “Banca em leilão. Quem oferece?” — quando ocorrer;
- d) “E . . .” — anúncio do valor do leilão;
- e) “Banca de . . . 5, adjudicada” — quando não houver mais licitações;
- f) “A mão salta” — quando o jogador, tendo mudado de lugar, perde a prioridade de deter a mão;
- g) “A mão fica” — quando esgotado o sabot, o banqueiro continua a ser o mesmo;
- h) “Banca recusada” — quando ocorrer;
- i) “Primeiro golpe do sabot” — ao iniciar-se cada sabot;
- j) “Último golpe do sabot” — quando aparece a carta-aviso;
- k) “Último golpe” — no encerramento da partida.

109. Como se refere na Regra 50, após a saída da “carta-aviso”, o pagador anuncia que a jogada em curso será a última desse sabot.

110. Como se refere na Regra 67, quando em posse das cartas e depois de as ver, o “ponto”, deve proferir um dos seguintes anúncios, em função da pontuação:

- a) “8” ou “9”, e mostra o jogo;
- b) “Não”;
- c) “Carta”.

111. Como se refere na Regra 100, quando um jogador que não conheça as regras do jogo for “banqueiro”, o pagador deverá declarar: “O banqueiro joga segundo a tabela”.

112. Como se refere na Regra 74, o “banqueiro” e o “ponto” devem anunciar as respectivas pontuações exibindo as cartas. Estes anúncios serão repetidos pelo pagador, que anunciará também o resultado do golpe.

113. Como se refere na Regra 77, sempre que ganhe o lance, o “banqueiro” tem a faculdade de passar a mão, anunciando: “Passo a mão”.

VII. GOLPE NULO OU ANULADO

114. Quando a pontuação do “banqueiro” for igual à do “ponto”, a jogada é nula. Caso contrário, ganha aquele que obtiver maior pontuação.

115. Se após a decisão do golpe as cartas forem introduzidas no depósito antes de exibidas e anunciadas as pontuações, o golpe será anulado.

116. Quando se verifique igualdade de pontuação, seja ela qual for, o golpe será nulo.

117. Como se refere na Regra 101, alínea c), quando na tiragem (extracção da terceira carta) para o “ponto”, o “banqueiro” extrair acidentalmente duas cartas por estas se encontrarem coladas, o golpe será anulado e as cartas queimadas, salvo se o golpe puder reconstituir-se com segurança.

118. Como se refere na Regra 103, alínea c), sempre que, ao passar as cartas, o pagador cometer qualquer erro, o golpe será anulado, salvo se o jogo puder ser reconstituído.

119. Como se refere na Regra 103, alínea d), o último golpe do sabot não é válido se nele não estiverem seis cartas, pelo menos, além da carta-aviso.

VIII. PRÉMIOS

120. O grupo de jogadores que no final do golpe tiver a pontuação mais elevada será o vencedor.

121. É a seguinte a proporção do pagamento dos prémios:

IX. PAGAMENTOS

122. Quer pertençam a jogadores sentados ou em pé, as apostas são pagas ou recebidas segundo a ordem estabelecida em função do lugar que ocupam, a partir da direita do “banqueiro”.

123. O “banqueiro” pode pagar por fora a percentagem do casino (cagnotte).

BACARÁ PONTO E BANCA

I. CARACTERIZAÇÃO

1. O bacará ponto e banca é um jogo de fortuna ou azar bancado em que os jogadores se opõem na disputa do prémio, apostando no jogo do ponto ou no da banca, na expectativa de obterem uma combinação de cartas que reúna a pontuação de 9 ou a que, sem a exceder, mais se aproxime.

II. MATERIAIS

2. Para a prática desta modalidade são utilizadas mesas de formato oval ou semicircular, as quais podem ser simples ou duplas. As mesas duplas dispõem de seis ou sete lugares e as mesas simples de sete a nove lugares, em cada tabuleiro, devidamente demarcados no pano respectivo, quer entre si quer em relação à pista.

3. O bacará ponto e banca é jogado com seis baralhos de cartas da mesma cor em mesas simples ou com oito baralhos da mesma cor em mesas duplas. Os baralhos podem ser utilizados em mais do que uma sessão, devendo,

no entanto, ser substituídos na sua totalidade logo que não se encontrem em perfeito estado de conservação e não permitam uma adequada utilização.

4. São também utilizadas nesta modalidade de jogo uma carta de cor igual em ambas as faces, diferente das cartas dos baralhos, designada por “carta de corte” e uma outra de cor branca, designada por “carta-aviso”.

5. As mesas usadas para este jogo são apetrechadas com um sabot manual para distribuição das cartas, podendo em alternativa ser instalado um sabot baralhador automático.

6. Quando se utilizar um sabot manual, a mesa de jogo deve dispor de um “recipiente de descarte” onde serão introduzidas as cartas jogadas.

III. CHANCES

7. Os jogadores podem apostar nas seguintes chances:

- a) Ponto
- b) Banca
- c) Empate
- d) Par do ponto
- e) Par da banca

IV. APOSTAS

8. Os valores máximos e mínimos de aposta em cada uma das chances obedecem às seguintes proporções:

- a) Ponto - Valor máximo de aposta 70 vezes superior ao valor mínimo;
- b) Banca - Valor máximo de aposta 70 vezes superior ao valor mínimo;
- c) Empate - Valor máximo de aposta 15 vezes superior ao valor mínimo;
- d) Par do ponto - Valor máximo de aposta 8 vezes superior ao valor mínimo;
- e) Par da banca - Valor máximo de aposta 8 vezes superior ao valor mínimo.

V. FUNCIONAMENTO

9. No bacará ponto e banca é atribuída às cartas a seguinte pontuação:

- a) Ás - 1;
- b) Rei, dama, valete e 10 - 0;
- c) Todas as demais – a pontuação correspondente ao valor facial (número de pintas).

10. Quando a soma dos valores das cartas, do ponto ou da banca, exceder 10 ou 20, considera-se apenas o número de pontos que os exceda.

11. O jogo é limitado a dois grupos de participantes: o grupo da banca e o grupo do ponto.

12. As cartas podem ser baralhadas pelo pagador ou mediante utilização de um baralhador automático. Depois de baralhadas, são “cortadas” com recurso à “carta do corte”.

13. O pagador dirige um convite para cortar ao primeiro jogador posicionado à sua esquerda ou aos que se lhe seguirem se este se recusar. Se nenhum dos jogadores convidados aceitar fazer o corte ou não houverem jogadores na mesa, o corte será efectuado pelo pagador.

14. A “carta do corte” irá cobrir a última carta do sabot.

15. Quando a mesa de jogo dispuser de sabot baralhador automático seguem-se os seguintes procedimentos:

- a) Não há lugar ao corte nem à aplicação do disposto nas Regras 16 e 17;
- b) Nas mesas duplas, o jogo será praticado com seis baralhos da mesma cor e o “recipiente de descarte” será substituído por um “canto de descarte”;
- c) Após cada jogada, as cartas são reintroduzidas no sabot baralhador automático ou, se tal não for possível, colocadas no canto de descarte, para introdução no baralhador juntamente com as da jogada seguinte, em que tal operação se revele possível.

16. Depois de baralhadas as cartas e efectuado o corte, o pagador coloca a “carta-aviso” antes das últimas 12, introduzindo em seguida o conjunto dos baralhos no sabot, com a face das cartas virada para baixo. Após estes procedimentos, retira as 8 primeiras cartas que introduz no “recipiente de descarte”.

17. Logo que seja extraída a “carta-aviso”, o pagador anuncia em voz audível que essa jogada será a última desse sabot, depois da qual nenhuma outra pode ter lugar sem que se renovem todos os procedimentos de baralhamento e corte.

18. Considera-se válida a carta que, no decurso de uma jogada, for encontrada no sabot com a face virada para cima.

19. As apostas podem ser feitas, mediante convite do pagador, no ponto, na banca ou no empate e, adicionalmente, mediante opção da concessionária, também no par do ponto ou no par da banca.

20. Ocorre par do ponto ou par da banca quando as duas cartas inicialmente distribuídas a um daqueles grupos tiverem a mesma denominação, mesmo que sejam de naipes diferentes.

21. É permitido a jogadores em pé, posicionados nos intervalos dos lugares marcados, no máximo de cinco ou seis por cada tabuleiro, nas mesas duplas, e de seis a oito, nas mesas simples, complementar, até ao limite máximo, a aposta feita pelo ocupante do lugar adjacente.

Todavia, não é permitido fazer aposta contra a marcação do ocupante do respectivo lugar.

22. Decorrido o período de tempo estabelecido para marcação das apostas, o pagador anuncia: “Jogo feito. Nada mais”.

23. O pagador tira inicialmente duas cartas para cada grupo, uma de cada vez e alternadamente, começando pelo grupo do ponto, cujas cartas serão sempre as primeiras a ser descobertas.

24. Com excepção do primeiro, antes de cada lance e depois de anunciado “Jogo feito. Nada mais”, é retirada uma carta do sabot e introduzida no “recipiente de descarte”.

25. Apenas pode ser adicionada mais uma carta às duas inicialmente distribuídas a cada grupo, sendo a primeira para o grupo do ponto, de acordo com a seguinte tabela:

26. Em cada grupo, o jogador detentor da parada mais elevada que ocupe o lugar à mesa tem o direito a manusear as cartas.

Em caso de igualdade de paradas, tem preferência o jogador que ocupe lugar de numeração mais baixa.

Se qualquer dos jogadores antes referidos não pretender ver as cartas, estas serão entregues ao que haja apostado valor imediatamente inferior, o mesmo sucedendo em caso de nova igualdade.

O jogador a quem couber manusear as cartas pode vê-las, sem, contudo, as retirar da mesa. A carta adicional, ao ser vista, não pode ser junta às duas inicialmente distribuídas.

27. É permitido ao operador do casino, não aplicar o disposto na Regra 26 em todas as mesas de jogo.

Compete então exclusivamente ao pagador, nas mesas em que tal medida for adoptada, manusear as cartas e, após tiradas, coloca-las no local próprio assinalado no pano.

Cabe ainda ao pagador anunciar em voz audível as pontuações do ponto e da banca.

28. Quando a jogada for dada por terminada, os jogadores podem manter ou alterar as suas apostas.

VI. PRÉMIOS

29. O grupo que no final do golpe tiver a pontuação mais elevada será o vencedor.

30. Os prémios são pagos de acordo com a seguinte tabela:

31. Quando ocorrer par do ponto ou par da banca, adicionalmente aos pagamentos a que se refere a Regra anterior, as apostas feitas nestas chances serão pagas na proporção de 11 para 1.

32. Por opção do operador do casino, comunicada antecipadamente à Autoridade Reguladora, podem ser feitas alternativamente as seguintes deduções:

a) 5 % ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca;

b) 50% ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca com a pontuação de 5.

33. As importâncias apostadas continuam a pertencer aos jogadores.

VII. GOLPE NULO OU ANULÁVEL

34. Quando, durante qualquer das distribuições inicial ou adicional, se verificar lapso, deve ser este imediatamente corrigido. O lance, porém, será considerado nulo se for de todo impossível corrigir-se o lapso.

VIII. VARIANTE ONLINE DO BACARÁ PONTO E BANCA

82. Aplica-se à variante online do jogo de Bacará Ponto e Banca a generalidade das regras fixadas para a variante física, com as alterações ou especificidades decorrentes da forma e meios usados para a sua disponibilização.

83. A mesa de jogo, assim como todos os materiais e utensílios, são recriados graficamente em ambiente virtual de forma a garantir a exacta reprodução das operações físicas do jogo.

84. As jogadas, assim como as operações que lhes estão associadas, têm lugar em tempo real.

85. O jogador pode optar por jogar numa mesa partilhada (de 1 a 9 jogadores) ou numa mesa exclusiva. Na mesa partilhada cada jogador aposta individualmente e o resultado da jogada aplica-se, por igual, todos os intervenientes.

86. Nas mesas para múltiplos jogadores o tempo estabelecido para realização das apostas é previamente normalizado pelo operador do casino e decorre em simultâneo para todos os jogadores.

87. O momento a partir do qual não são aceites mais apostas deve ser claramente anunciado através de sinalética ou mensagem apropriada.

88. Nas mesas exclusivas o momento em que se inicia a distribuição das cartas pode ser determinado pelo jogador após a marcação da aposta.

89. Os sistemas operativos de jogo devem conter mecanismos que elenquem aos jogadores todas as possibilidades de decisão em cada fase do jogo, bem como as ferramentas que lhes permitam seleccionar qualquer opção.

90. As apostas são marcadas pelo jogador no campo a elas reservado.

91. São nulas as jogadas em que, por avaria ou mau funcionamento do sistema operativo de jogo, não seja possível determinar o vencedor, caso em que o valor das apostas é creditado aos jogadores.

92. Não são nulas as jogadas em que as avarias ou mau funcionamento ocorram na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo e o impeçam de visualizar o resultado da jogada, caso em que se cumprem as normas estabelecidas de pagamento do prémio ou recolha da parada.

93. O sistema operativo de jogo deve permitir ao jogador visualizar todos os dados relativos a cada e à totalidade das jogadas em que tenha participado, nomeadamente, valores apostados, resultados totais e por jogada.

94. Cabe ao jogador definir o início, duração e termo da sessão de jogo, assim como os montantes jogados, salvo quando lhe forem aplicadas restrições derivadas de risco de patologia do jogo, diagnosticado por entidade legal ou administrativamente acreditada.

95. Sem prejuízo do disposto na regra anterior, o sistema operativo de jogo pode conter mecanismos de cessação de jogadas ou de exclusão de um jogador de uma sessão de jogo quando:

c) Numa mesa individual o jogador não realize qualquer aposta num período determinado, considerado excessivo.

d) Numa mesa partilhada um jogador não entre no jogo durante um número determinado de jogadas consecutivas, considerado excessivo.

96. Os operadores dos casinos podem disponibilizar aos jogadores, no sitio institucional, um módulo de demonstração do jogo, sob condição de atribuir como prémio, exclusivamente, o prolongamento gratuito da sessão de jogo em função da pontuação obtida.

97. Os operadores dos casinos podem disponibilizar aos jogadores, no sitio institucional, um dispositivo contendo as regras do jogo, informação sobre o acesso e a prática do mesmo e como exercer o direito de reclamação.

BACARÁ PONTO E BANCA/MACAU

I. CARACTERIZAÇÃO

1. O Bacará Ponto e Banca/Macau é um jogo de fortuna ou azar bancado em que os jogadores apostam no jogo do ponto ou no da banca na expectativa de obterem uma combinação de cartas que reúna a pontuação de 9 ou a que, sem a exceder, mais se aproxime.

II. MATERIAIS

2. As mesas de Bacará Ponto e Banca/Macau podem ter formato oval ou semicircular e ser simples ou duplas. As mesas duplas dispõem de seis ou sete lugares e as mesas simples de sete a nove lugares, em cada tabuleiro, devidamente demarcados no pano respectivo, quer entre si quer em relação à pista.

3. O Bacará Ponto e Banca/Macau jogado com seis baralhos de cartas da mesma cor em mesas simples ou com oito baralhos da mesma cor em mesas duplas. Os baralhos podem ser utilizados em mais do que uma sessão, devendo, no entanto, ser substituídos na sua totalidade logo que não se encontrem em perfeito estado de conservação e não permitam uma adequada utilização.

4. São também utilizadas nesta modalidade de jogo uma carta de cor igual em ambas as faces, diferente das cartas dos baralhos, designada por “carta do corte” e uma outra de cor branca, designada por “carta-aviso”.

5. As mesas usadas para este jogo são apetrechadas com um sabot manual para distribuição das cartas, podendo em alternativa ser instalado um sabot baralhador automático.

6. Quando se utilizar um sabot manual, a mesa de jogo deve dispor de um “recipiente de descarte” onde serão introduzidas as cartas jogadas.

III. CHANCES

7. Os jogadores podem apostar nas seguintes chances:

- a) Ponto;
- b) Banca;
- c) Empate;
- d) Par do ponto;
- e) Par da banca.

8. O valor das apostas individuais por jogador e por chance é ilimitado.

IV. FUNCIONAMENTO

9. No Bacará Ponto e Banca/Macau é atribuída às cartas a seguinte pontuação:

- a) Ás - 1;
- b) Rei, dama, valete e 10 - 0;
- c) Todas as demais – a pontuação correspondente ao valor facial (número de pintas).

10. Quando a soma dos valores das cartas, do ponto ou da banca, exceder 10 ou 20, considera-se apenas o número de pontos que os exceda.

11. O jogo é limitado a dois grupos de participantes: o grupo da banca e o grupo do ponto.

12. As cartas podem ser baralhadas pelo pagador ou mediante utilização de um baralhador automático. Depois de baralhadas, são “cortadas” com recurso à “carta do corte”.

13. O pagador dirige um convite para realizar o corte ao primeiro jogador posicionado à sua esquerda ou aos que lhe seguirem se este se recusar. Se nenhum dos jogadores convidados aceitar fazer o corte, ou não houverem jogadores na mesa, o corte será realizado pelo pagador.

14. A “carta do corte” irá cobrir a última carta do sabot.

15. Quando a mesa de jogo dispuser de sabot baralhador automático seguem-se os seguintes procedimentos:

- a) Não há lugar ao corte nem à aplicação do disposto nas Regras 16 e 17;
- b) Nas mesas duplas, o jogo será praticado com seis baralhos da mesma cor e o “recipiente de descarte” será substituído por um “canto de descarte”;
- c) Após cada jogada, as cartas são reintroduzidas no sabot baralhador automático ou, se tal não for possível, colocadas no canto de descarte, para introdução no baralhador juntamente com as da jogada seguinte, em que tal operação se revele possível.

16. Depois de baralhadas as cartas e efectuado o corte, o pagador coloca a “carta-aviso” antes das últimas 12, introduzindo em seguida o conjunto dos baralhos no sabot, com a face das cartas virada para baixo. Após estes procedimentos, retira as 8 primeiras cartas que introduz no “recipiente de descarte”.

17. Logo que seja extraída a “carta-aviso”, o pagador anuncia em voz audível que essa jogada será a última desse sabot, depois da qual nenhuma outra pode ter lugar sem que se renovem todos os procedimentos de baralhamento e corte.

18. Considera-se válida a carta que, no decurso de uma jogada, for encontrada no sabot com a face virada para cima.

19. As apostas podem ser feitas, mediante convite do pagador, no ponto, na banca ou no empate e, adicionalmente, mediante opção da concessionária, também no par do ponto ou no par da banca.

20. Ocorre par do ponto ou par da banca quando as duas cartas inicialmente distribuídas a um daqueles grupos tiverem a mesma denominação, mesmo que sejam de naipes diferentes.

21. É permitido a jogadores em pé, posicionados nos intervalos dos lugares marcados, no máximo de cinco ou seis por cada tabuleiro, nas mesas duplas, e de seis a oito, nas mesas simples, complementar, até ao limite máximo, a aposta feita pelo ocupante do lugar adjacente.

Todavia, não é permitido fazer aposta contra a marcação do ocupante do respectivo lugar.

22. Decorrido o período de tempo estabelecido para marcação das apostas, o pagador anuncia: “Jogo feito. Nada mais”.

23. O pagador tira inicialmente duas cartas para cada grupo, uma de cada vez e alternadamente, começando-se pelo grupo do ponto, cujas cartas serão sempre as primeiras a ser descobertas.

24. Com excepção do primeiro, antes de cada lance e depois de anunciado “Jogo feito. Nada mais”, é retirada uma carta do sabot e introduzida no “recipiente de descarte”.

25. Apenas pode ser adicionada mais uma carta às duas inicialmente distribuídas a cada grupo, sendo a primeira para o grupo do ponto, de acordo com a seguinte tabela:

35. Em cada grupo, o jogador detentor da parada mais elevada que ocupe o lugar à mesa tem o direito a manusear as cartas.

Em caso de igualdade de paradas, tem preferência o jogador que ocupe lugar de numeração mais baixa.

Se qualquer dos jogadores antes referidos não pretender ver as cartas, estas serão entregues ao que haja apostado valor imediatamente inferior, o mesmo sucedendo em caso de nova igualdade.

O jogador a quem couber manusear as cartas pode vê-las, sem, contudo, as retirar da mesa. Depois de ser vista, não se pode juntar a carta adicional às duas cartas inicialmente distribuídas.

36. É permitido ao operador do casino, não aplicar o disposto na Regra 35 em todas as mesas de jogo.

Compete então exclusivamente ao pagador, nas mesas em que tal medida adoptada, manusear as cartas e, após tiradas, coloca-las no local próprio assinalado no pano.

Cabe ainda ao pagador anunciar em voz audível as pontuações do ponto e da banca.

37. Quando a jogada for dada por terminada, os jogadores podem manter ou alterar as suas apostas.

V. PRÉMIOS

38. O grupo que no final da jogada tiver a pontuação mais elevada será o vencedor, recebendo prémios iguais à importância apostada e havendo empate, as apostas feitas nessa marcação são pagas na proporção de 8 para 1, como se determina na tabela que segue:

39. O operador do casino pode, mediante autorização da Autoridade Reguladora, fixar o valor máximo de prémios a pagar em cada golpe (a diferença máxima entre os valores das apostas feitas nas chances do ponto e da banca).

40. Quando ocorrer par do ponto ou par da banca, adicionalmente aos pagamentos a que se refere a Regra 38, as apostas feitas nestas chances serão pagas na proporção de 11 para 1.

41. Por opção do operador do casino, comunicada antecipadamente à Autoridade Reguladora, podem ser feitas alternativamente as seguintes deduções:

a) 5 % ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca;

b) 50% ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca com a pontuação de 5.

42. As importâncias apostadas continuam a pertencer aos jogadores.

VI. GOLPE NULO OU ANULÁVEL

43. Quando, durante qualquer das distribuições inicial ou adicional, se verificar lapso, deve ser imediatamente corrigido. Contudo, o lance será considerado nulo se for de todo impossível corrigir o lapso.

PÓQUER SEM DESCARTE

I. CARACTERIZAÇÃO

1. O póquer sem descarte é um jogo de fortuna ou azar bancado, em que os jogadores jogam contra a banca, procurando, com cinco cartas, obter as combinações de maior valor.

II. MATERIAIS

2. O póquer sem descarte é jogado com um baralho de 52 cartas, com quatro naipes de características semelhantes às utilizadas no jogo do blackjack/21que, dispostas por valor da maior para a menor, se ordenam da seguinte forma: ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

3. Os baralhos de cartas podem ser utilizados em mais de uma sessão de jogo, devendo, no entanto, ser substituídos na sua totalidade logo que deixe de ser perfeito o estado de conservação de alguma carta.

4. Esta modalidade é jogada numa mesa com o mesmo formato, dimensão e características da utilizada para o jogo de blackjack/21, podendo também ser apetrechada com um baralhador automático de cartas.

5. O pano da mesa dispõe de marcações específicas onde são assinalados até sete lugares destinados a jogadores e em cada um, três áreas distintas destinadas à aposta inicial, à segunda aposta e à aposta no prémio acumulado.

III. COMBINAÇÕES DE JOGO

6. São as seguintes, as combinações relevantes para o jogo, ordenadas pelo valor, do maior para o menor:

a) Sequência real de cor - combinação formada pelas cinco cartas de maior valor de um mesmo naipe com a seguinte sequência: ás, rei, dama, valete e 10;

- b) Sequência de cor - combinação formada por cinco cartas do mesmo naipe ordenadas sequencialmente;
- c) Póquer - combinação formada por quatro cartas do mesmo valor;
- d) Full - combinação formada por três cartas de um mesmo valor e outras duas do mesmo valor;
- e) Cor - combinação de cinco cartas não sequentes mas do mesmo naipe;
- f) Sequência - combinação de cinco cartas sequentes;
- g) Trio - combinação de três cartas do mesmo valor;
- h) Dois pares - combinação formada por duas cartas de um mesmo valor e outras duas do mesmo valor mas diferente do anterior;
- i) Um par - combinação de duas cartas de igual valor;
- j) Cartas maiores - quando não se verificar nenhuma das combinações anteriores, o jogo é decidido pelas cartas maiores ou de maior valor.

IV. FUNCIONAMENTO

7. Pode participar no jogo um número de jogadores igual ou inferior ao número de lugares marcados no pano de mesa, no máximo de 7.

Não é permitida a participação de jogadores que se encontrem em pé em volta da mesa, nem é permitido jogar em mais de uma casa, mesmo havendo lugares disponíveis.

8. Antes de iniciar a distribuição das cartas, o pagador efectua o corte e retira uma carta, que será colocada no “canto de descarte” (carta queimada), enquanto os jogadores realizam as apostas iniciais, de acordo com os limites mínimos e máximos estabelecidos para cada mesa de jogo e, se nisso tiverem interesse, apostam no prémio acumulado colocando as fichas no espaço próprio.

9. No seguimento, o pagador anuncia “Jogo feito. Nada mais”, retira, se for caso, as fichas correspondentes às apostas feitas no prémio acumulado e distribui 5 cartas, uma a uma, com as faces viradas para baixo, a partir da sua esquerda e no sentido dos ponteiros do relógio, a cada jogador e por último à banca, sendo a última carta virada com a face para cima.

10. No caso de ser utilizado um baralhador automático, há lugar às seguintes alterações:

- a) O pagador não procede ao corte;
- b) As cartas são distribuídas, cinco de cada vez, começando pelo jogador à esquerda do pagador e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio, dando por último, cinco cartas para a banca.

11. Terminada a distribuição e à voz do pagador, “vejam o vosso jogo”, é permitido aos jogadores verem as cartas, podendo prosseguir com a sua participação na jogada, dizendo “vou”, ou contrariamente, dizendo “passo” e retirando-se. A decisão de passar é irreversível.

12. Ao abrir ou ao passar o jogador não pode tornar as suas cartas visíveis pelos outros jogadores. Qualquer destes procedimentos dá lugar à perda da aposta.

13. Os jogadores que decidam permanecer em jogo dobram a aposta inicial, colocando fichas de valor correspondente ao dobro da aposta inicial na área destinada à segunda aposta. Os jogadores que passem perdem a aposta inicial, cujas fichas são retiradas pelo pagador logo que o jogador anuncia a sua decisão.

14. Depois de os jogadores haverem decidido passar ou permanecer em jogo, o pagador mostra o jogo da banca, virando as restantes quatro cartas com a face para cima.

15. A banca só vai a jogo se tiver um ás e um rei ou combinação superior. Caso contrário, paga a cada jogador valor igual ao da aposta inicial.

16. Se a banca tiver cartas para ir a jogo, o pagador compara as suas cartas com as dos jogadores e paga às combinações superiores à sua de acordo com a Regra 30.

17. É expressamente proibido aos jogadores:

- a) Comunicar, entre si ou com terceiros, por palavras ou por gestos, durante o desenrolar das jogadas;
- b) Mostrar ou descobrir as cartas antes do tempo.

A violação continuada destas regras dá lugar ao impedimento de jogar.

18. É vedado a jogadores e terceiros dar sugestões ou informações aos jogadores sobre a forma de jogar.

V. APOSTAS

19. Compete ao operador do casino fixar os limites mínimos e máximos de aposta de acordo com a banda de flutuação aprovada pela Autoridade Reguladora.

20. A banda de flutuação para a aposta inicial tem como limite máximo 25 vezes o mínimo estabelecido.

21. As apostas são exclusivamente representadas por fichas do casino e devem respeitar os limites mínimos e máximos estabelecidos para cada mesa de jogo.

22. Como decorre da Regra 12, o jogador não pode tornar as suas cartas visíveis pelos outros jogadores sob pena de perda da aposta.

23. Como decorre da Regra 13, os jogadores que decidam permanecer em jogo dobram a aposta inicial.

24. Não são permitidas apostas entre jogadores nem entre estes e terceiros.

25. Um jogador que se abstenha de apostar em três jogadas consecutivas pode ser convidado a abandonar o lugar, caso não existam na mesa lugares livres.

VI. COMBINAÇÕES VENCEDORAS

26. O jogador ganha a aposta quando a combinação obtida for de valor superior à da banca. Perde no caso contrário e conserva o valor apostado no caso de empate.

27. Quando o pagador e o jogador tiverem a mesma combinação, ganha aquela que for formada por cartas de maior valor, atendendo às seguintes regras:

- a) Quando ambos fizerem “póquer”, ganha a aposta a combinação de maior valor;
- b) Quando ambos fizerem “full”, ganha a aposta a combinação de maior valor;

- c) Quando ambos fizerem “sequência”, não importa o tipo, ganha a aposta a combinação que dispuser da carta de maior valor. Se o ás fizer “sequência” com 2, 3, 4 e 5, é-lhe atribuído o valor 1;
- d) Quando ambos fizerem “cor”, ganha a aposta o que dispuser da carta de maior valor;
- e) Quando ambos fizerem “trio”, ganha a aposta a combinação de maior valor;
- f) Quando ambos fizerem dois pares, ganha o que formar par com cartas de maior valor. Se coincidirem, verifica-se o outro par e, em última instância, decide a carta restante de maior valor;
- g) Quando ambos fizerem par, ganha aquele que tiver o par de maior valor. Se coincidirem, decide a carta de maior valor.

28. Considera-se que as cartas são maiores atendendo, em primeiro lugar, à carta de maior valor, se forem iguais, à de valor seguinte, assim sucessivamente em ordem decrescente. Caso se verifiquem duas ou mais mãos de cartas singulares iguais, ganha aquela que tiver três delas da mesma cor.

29. A banca ganha às combinações de cartas de valor inferior.

VII. PRÉMIOS E PAGAMENTOS

30. São os seguintes os prémios devidos às combinações vencedoras:

- a) Sequência real de cor - 100 vezes o valor da aposta;
- b) Sequência de cor - 50 vezes o valor da aposta;
- c) Póquer - 20 vezes o valor da aposta;
- d) Full - 7 vezes o valor da aposta;
- e) Cor - 5 vezes o valor da aposta;
- f) Sequência - 4 vezes o valor da aposta;
- g) Trio - 3 vezes o valor da aposta;
- h) Dois pares - 2 vezes o valor da aposta;
- i) Um par - 1 vez o valor da aposta;
- j) Cartas maiores - uma vez o valor da aposta.

31. As apostas iniciais das combinações vencedoras são abonadas com prémio de valor igual.

32. Caso coexistam, na mesma jogada, mais do que uma combinação vencedora, aplicam-se as regras seguintes:

- a) Os prémios são pagos do menor para o maior, entregando-se o remanescente do prémio acumulado ao jogador que detenha a combinação a que corresponde o prémio máximo;
- b) Caso mais do que um jogador obtenha a combinação a que corresponde o prémio máximo, o valor do prémio acumulado ou o respectivo remanescente é dividido, nos termos da alínea a), entre os vencedores;
- c) Caso mais do que um jogador obtenha a mesma combinação premiada, o valor do prémio é dividido entre os vencedores.

33. Compete à Autoridade Reguladora, mediante proposta do operador do casino, fixar o montante máximo dos prémios a suportar pelo capital da banca em cada golpe.

VIII. JOGADAS ANULADAS

34. Os erros registados durante a distribuição das cartas, quer relativos a número de cartas distribuídas quer com o aparecimento indevido de cartas descobertas, geram a anulação da jogada, salvo se o pagador descobrir uma carta da sua mão antes da última carta, caso em que se considera essa como sendo a carta aberta da banca.

IX. PRÉMIO ACUMULADO (Jackpot)

35. O operador do casino pode associar um prémio acumulado ao funcionamento de uma ou mais mesas de póquer sem descarte, mediante comunicação prévia à Autoridade Reguladora, instruída com indicação das especificações técnicas e operativas.

36. As apostas no prémio acumulado são opcionais.

37. O valor das apostas no prémio acumulado, assim como a percentagem de incremento e as respectivas condições, são fixados pela Autoridade Reguladora, sob proposta do operador do casino.

38. Nas mesas de jogo associadas ao prémio acumulado, a marcação pode realizar-se de forma:

a) Automática

Em mesa configurada para o efeito, apetrechada com ranhura própria para recolha das fichas e com incrementação automática para um display informativo.

Neste modo de marcação, a recolha das apostas, processa-se automaticamente;

b) Manual

É estabelecida uma área na mesa para colocação das fichas destinadas a aposta no prémio acumulado, as quais são recolhidas antes da distribuição das cartas.

A incrementação é efectuada manualmente pelo pagador e anunciada através do display informativo.

Neste modo de marcação, as apostas são retiradas e substituídas por uma marca específica, com vista a posterior identificação dos apostadores.

39. Apenas podem apostar no prémio acumulado os jogadores que hajam apostado no jogo principal.

40. As combinações e proporções do prémio acumulado são definidas pela concessionária e aprovadas pela Autoridade Reguladora e são pagas independentemente de a banca se qualificar ou não para o jogo.

41. O valor de arranque do prémio acumulado será, no mínimo, o equivalente a 10 mil vezes o valor estabelecido da aposta.

42. Quando um jogador haja apostado no prémio acumulado e obtiver uma combinação ganhadora, as suas cartas permanecem descobertas na mesa até que o respectivo pagamento seja efectuado, só então sendo recolhidas.

X. VARIANTE ONLINE DO PÓQUER SEM DESCARTE

43. Aplica-se à variante online do Póquer Sem Descarte a generalidade das regras fixadas para a variante física, com as alterações ou especificidades decorrentes da forma e meios usados para a sua disponibilização.

44. A mesa de jogo (de 1 a 7 lugares), assim como todos os materiais e utensílios, são recriados graficamente em ambiente virtual de forma a garantir a exacta reprodução das operações físicas do jogo.

45. As jogadas, assim como as operações que lhes estão associadas, têm lugar em tempo real.

46. O jogador pode optar por jogar numa mesa partilhada ou numa mesa exclusiva. Na mesa partilhada cada jogador aposta individualmente contra a banca e o resultado da jogada aplica-se, por igual, a todos os intervenientes.

47. Nas mesas partilhadas o tempo estabelecido para realização das apostas é previamente normalizado pelo operador do casino e decorre em simultâneo para todos os jogadores.

48. O momento a partir do qual não são aceites mais apostas deve ser claramente anunciado através de sinalética ou mensagem apropriada.

49. Nas mesas exclusivas o momento em que se inicia a distribuição das cartas pode ser determinado pelo jogador após a marcação da aposta.

50. Os sistemas operativos de jogo devem conter mecanismos que elenquem aos jogadores todas as possibilidades de decisão em cada fase do jogo, bem como as ferramentas que lhes permitam seleccionar qualquer opção.

51. As apostas são marcadas pelo jogador no campo a elas reservado.

52. Se, após a realização da aposta inicial, o jogador não decidir desistir ou continuar em jogo, deve ser advertido e facultado um período de tempo suplementar para decisão. Se a decisão não for tomada no período de tempo suplementar, o jogador perde a aposta inicial.

53. São nulas as jogadas em que, por avaria ou mau funcionamento do sistema operativo de jogo, não seja possível determinar o vencedor, caso em que o valor das apostas é devolvido aos jogadores.

54. Não são nulas as jogadas em que as avarias ou mau funcionamento ocorram na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo e o impeçam de visualizar o resultado da jogada, caso em que se cumprem as normas estabelecidas de pagamento do prémio ou recolha da parada.

55. O sistema operativo de jogo deve permitir ao jogador visualizar todos os dados relativos a cada e à totalidade das jogadas em que tenha participado, nomeadamente, valores apostados, resultados totais e por jogada.

56. Cabe ao jogador definir o início, duração e termo da sessão de jogo, assim como os montantes jogados, salvo quando lhe forem aplicadas restrições derivadas de risco de patologia do jogo, diagnosticado por entidade legal ou administrativamente acreditada.

57. Sem prejuízo do disposto na regra anterior, o sistema operativo de jogo pode conter mecanismos de cessação de jogadas ou de exclusão de um jogador de uma sessão de jogo quando:

- a) Numa mesa exclusiva o jogador não realize qualquer aposta num período determinado, considerado excessivo;
- b) Numa mesa partilhada um jogador não entre no jogo durante um número determinado de jogadas consecutivas, considerado excessivo.

58. Os operadores dos casinos podem disponibilizar aos jogadores, no site institucional, um módulo de demonstração do jogo, sob condição de atribuir como prémio, exclusivamente, o prolongamento gratuito da sessão de jogo em função da pontuação obtida.

59. Os operadores dos casinos podem disponibilizar aos jogadores, no site institucional, um dispositivo contendo as regras do jogo, informação sobre o acesso e a prática do mesmo, sobre os riscos do jogo excessivo e como exercer o direito de reclamação.

PÓQUER NÃO BANCADO**REGRAS GERAIS****I. CARACTERIZAÇÃO**

1. O póquer não bancado é um jogo carteadado em que os jogadores disputam o prémio entre si, tendo como objectivo alcançar a melhor combinação de cartas possível nos termos previstos nas presentes regras.

2. São as seguintes as modalidades de póquer não bancado:

- a) “Póquer Omaha”;
- b) “Póquer Hold'em”;
- c) “Póquer sintético”.

Ao póquer não bancado são aplicáveis as regras gerais a seguir elencadas, as quais devem ser conjugadas com as regras específicas de cada uma das mencionadas variantes.

II. MATERIAIS

3. O póquer não bancado é jogado com baralhos de cartas com composição diferenciada em função de cada uma das modalidades.

Os baralhos podem ser utilizados em mais de uma sessão de jogo, devendo no entanto ser substituídos logo que se verifique que há alguma carta danificada.

4. A mesa de jogo apresenta as seguintes características:

- a) Pode ter forma circular ou oval, com uma ligeira reentrância num dos lados, correspondente ao lugar do pagador;
- b) Dispõe de duas ranhuras: uma, à direita do pagador, destinada à percentagem (cagnotte) cobrada pelo operador do casino e outra, à esquerda do pagador, para introduzir as gratificações;
- c) Pode dispor de 10 ou 11 lugares para jogadores, consoante a variante, os quais são numerados sequencialmente com início em 1, a contar da esquerda do pagador.

III. FUNCIONAMENTO

5. Compete ao operador do casino:
- a) Mandar elaborar a lista de jogadores a inscrever, quer para o início da sessão de jogo quer para a ocupação de lugares a vagar no decurso da mesma;
 - b) Assegurar a correcta execução do jogo;
6. Compete ao pagador, sem prejuízo das demais funções decorrentes das presentes regras:
- a) Baralhar e distribuir as cartas pelos jogadores;
 - b) Anunciar em voz alta as diferentes fases do jogo e as decisões das mesmas;
 - c) Calcular a percentagem a que se refere a Regra 65 e introduzi-la na ranhura própria;
 - d) Introduzir as gratificações na ranhura própria;
 - e) Controlar o jogo e prevenir que nenhum jogador aposte fora de tempo;
 - f) Controlar e abonar o pote;
 - g) Esclarecer sobre as regras do jogo.
 - h) Resolver conflitos na mesa.
7. No início de cada partida ou depois de alguma interrupção, o baralho deve ser aberto em cima da mesa, com as cartas de face virada para cima.
8. Em cada lugar da mesa apenas se pode sentar um jogador.
9. Os lugares são sorteados entre os jogadores previamente inscritos no início da partida.
10. Quando as pessoas inscritas para jogar são suficientes para mais do que uma mesa, procede-se a sorteio utilizando naipes diferentes, sendo o jogador obrigado a ocupar lugar na mesa correspondente ao naipe sorteado.
11. No caso de o jogo ser praticado em regime de “sessão”, e havendo mais de uma mesa, o jogador só poderá mudar de mesa tendo perdido a cave. Porém, mesmo que tenha perdido a cave, não poderá mudar de mesa se, com a sua saída, o número de jogadores na mesa se tornar inferior a quatro, ou se, em resultado da mudança, resultar desequilíbrio entre o número de jogadores das mesas.
12. No caso de o número de jogadores inscritos para uma mesa ultrapassar o número máximo de lugares a disponibilizar para a respectiva modalidade de jogo, e não sendo possível abrir outra mesa, procede-se ao sorteio dos lugares, dando prioridade aos jogadores que tiverem participado na sessão anterior.
13. Se no decurso da partida vagarem lugares na mesa, procede-se da forma seguinte:
- a) Os jogadores que tenham pedido para mudar de lugar têm prioridade no preenchimento dos lugares vagos;
 - b) De seguida são chamados os jogadores constantes da lista de inscritos, procedendo-se a sorteio quando necessário.
14. Quando um jogador tomar lugar numa mesa durante o decurso de uma partida, é obrigado a entrar com uma cave correspondente à média do capital em jogo na mesa.
15. A mão é dada no início do jogo ao primeiro jogador sentado à esquerda do pagador e vai rodando no sentido dos ponteiros do relógio.
- No decurso da partida, o pagador coloca um marcador em frente do jogador que tem a mão.
- Sempre que se proceda a nova distribuição de cartas, a mão roda no sentido dos ponteiros do relógio, alterando-se também a posição do marcador.
16. Depois de comprovar que o baralho está completo e em perfeitas condições, o pagador baralha as cartas, pelo menos três vezes, de forma a que não sejam vistas pelos jogadores.
17. Depois de as cartas serem baralhadas, compete exclusivamente ao pagador efectuar o corte.
18. Se alguma carta for vista durante ou após o procedimento do corte, todas as cartas são de novo baralhadas.
19. Depois de efectuado o corte, o pagador distribui cartas aos jogadores, no sentido dos ponteiros do relógio, sem as levantar, fazendo-as deslizar sobre a mesa, de forma que não sejam vistas pelos demais intervenientes no jogo.
20. No momento da distribuição, o pagador deve manusear o baralho de forma a mantê-lo em posição tanto quanto possível horizontal e com a parte superior à vista de todos os jogadores.
21. Quando o pagador pousar o baralho, deve protegê-lo colocando uma ficha do pote por cima do mesmo.
22. O pagador distribui uma carta coberta a cada jogador ainda em jogo, começando pelo que efectuou a primeira aposta, prosseguindo segundo a ordem dos ponteiros do relógio.
- Distribui, em seguida, pela mesma ordem e forma, uma segunda carta a cada jogador.
23. No início do primeiro turno de apostas, cada um dos jogadores é admitido sucessivamente a apostar, competindo ao pagador anunciar quem o pode fazer, em função da modalidade de póquer em prática na mesa.
24. Antes de apostar, cada jogador deve manter as suas fichas (cave) no espaço junto a si, destinado a esse fim.
25. Considera-se que um jogador realizou a sua aposta quando coloca as fichas para lá das linhas que delimitam o seu espaço ou, em situações pouco claras, a partir do momento em que o pagador junta as fichas ao pote sem objecção do jogador.
- Às apostas anunciadas deverá sempre corresponder a colocação das fichas no espaço reservado para tal.
- Sempre que seja anunciado um valor de aposta diferente das fichas colocadas pelo jogador, o pagador procede à troca pela postura exacta, sem que o jogador a tal se possa opor.

26. As apostas devem ser efectuadas de forma clara e imediata, sem simulações ou comportamentos susceptíveis de criar dúvidas referentes à jogada.

Os jogadores não podem subir a aposta depois de a haverem realizado. Podem rever as suas cartas para igualar a aposta às dos demais, mas nunca para aumentar o seu valor.

27. Não é ainda permitido aos jogadores ver as cartas dos que abandonaram a jogada, nem as cartas que não forem utilizadas. Compete ao pagador assegurar a observância desta regra.

28. Todas as apostas são colocadas num espaço no centro da mesa que será designado “pote”. Caso haja jogadores “encavados” com valores diferentes, será criado um “pote lateral” para cada um deles.

O jogador diz-se “encavado” quando a sua cave não lhe permite igualar a aposta dos restantes e não desistir.

29. Quando chegar a sua vez de apostar, o jogador tem as seguintes opções:

a) Desistir — sair do jogo.

Neste caso, o jogador dá a conhecer a sua decisão dizendo “não vou” e coloca as suas cartas, cobertas, em cima da mesa, o mais longe possível das que estão sendo usadas no jogo.

O pagador retira então as cartas do jogador de modo a não serem vistas.

Quando o jogador desiste não pode participar no pote, renuncia a todas as suas apostas e não pode expressar opinião sobre o jogo, nem ver as cartas dos outros participantes;

b) Passar — não apostar.

O jogador só pode tomar esta decisão se tiver a mão ou se, não a tendo, os jogadores que o precedem não tiverem efectuado qualquer aposta.

A decisão é anunciada dizendo “passo”.

Neste caso, o jogador permanece no jogo até que outro jogador decida apostar, tendo nesse caso de cobrir a aposta para continuar em jogo;

c) Acompanhar — apostar importância igual à das apostas anteriores, sem as ultrapassar;

d) Repicar — subir a aposta.

Neste caso, o jogador coloca no pote valor igual ao apostado pelos outros participantes e anuncia “jogo mais...”, colocando de seguida o valor anunciado no pote.

30. Só é permitido subir a aposta até ao máximo aprovado para a mesa.

31. Se algum jogador repicar, os outros jogadores situados à sua esquerda podem tomar qualquer das opções previstas na Regra 29.

32. Depois de efectuado o primeiro turno de apostas, o pagador queima uma carta e tira três cartas comuns para o centro da mesa, que formam o flop. Dá-se então início ao segundo turno de apostas.

33. Compete ao jogador que tem a mão dar início às apostas, aplicando-se o preceituado nas Regras 23, 28 e 29.

34. Depois de todos os jogadores ainda em jogo terem efectuado o segundo turno de apostas, o pagador queima a carta seguinte do baralho e volta a quarta carta comum (turn).

35. Inicia-se então o terceiro turno de apostas pelo jogador que tem a mão, aplicando-se também aqui o preceituado nas Regras 23, 28 e 29.

36. Depois de os jogadores em jogo efectuarem o terceiro turno de apostas, o pagador queima a carta seguinte do baralho e vira a quinta e última carta comum (rio).

37. Inicia-se então o quarto e último turno de apostas, cabendo de novo ao jogador que tem a mão o início do mesmo e aplicando-se igualmente o preceituado nas Regras 23, 28 e 29.

38. Dependendo da variante de póquer não bancado e em cada intervalo de apostas o número de vezes que um jogador pode repicar pode estar limitado; porém, se só se encontram em jogo dois jogadores, os “repiques” são ilimitados.

39. No final dos turnos de apostas, todos os jogadores activos ou que se encontrem em jogo devem ter o mesmo valor apostado no pote.

40. Exceptuam-se da Regra anterior os jogadores “encavados”.

Se a mão ganhadora pertencer a um jogador “encavado”, este recebe, além da aposta, a parte proporcional do pote, entregando-se o restante a outras mãos ganhadoras, segundo as regras do jogo.

41. A proporção do pote a que o jogador “encavado” se habilita é igual à proporção entre a sua aposta e aquelas a que se refere a Regra 39.

42. Depois de efectuado o último turno de apostas, as cartas são viradas exclusivamente a mandado do pagador.

O jogador que iniciou o último turno de apostas é o primeiro a mostrar as suas cartas, no que será seguido, sucessivamente, pelos demais jogadores, com início no que se encontra sentado imediatamente à sua esquerda.

43. Terminado o turno das apostas, se apenas um dos jogadores houver apostado e todos os demais hajam passado, o jogador que apostou ganha o pote sem ter de mostrar o seu jogo.

44. As cartas restantes, ainda não distribuídas, devem manter-se juntas e ordenadas durante toda a jogada.

45. Os jogadores que estão a participar numa mão só devem falar o estritamente necessário.

Nenhum jogador pode influir no jogo dos outros jogadores ou criticá-lo.

É especialmente proibida a prática de “parol”.

46. A violação das Regras 26, 27, 45, 48, 49, dá lugar a advertência por parte do pagador.

No caso de violação grave ou reiterada, o jogador ou jogadores envolvidos devem abandonar a mesa.

47. A seu pedido, pode um jogador descansar durante duas mãos ou jogadas sem que por isso perca o seu lugar na mesa. Porém, se não apostar durante três ou mais jogadas, ou se utilizar repetidamente essa prerrogativa, terá de abandonar a mesa.

48. É proibido aos jogadores:

- a) Jogar a pares;
- b) Jogar para o pote conjuntamente;
- c) Dividir o pote voluntariamente;
- d) Estabelecer entre si qualquer tipo de acordo;
- e) Adicionar fichas à cave depois de iniciada a jogada;
- f) Empréstimo de dinheiro ou fichas a outros jogadores;
- g) Guardar fichas na cave;
- h) Abandonar a mesa temporariamente, sem repor a cave ao regressar;
- i) Retirar as cartas da mesa de forma a que estas saiam do campo visual, quer do pagador quer dos demais jogadores;
- j) Fazer comentários acerca das jogadas durante o decurso das mesmas, bem como espreitar as cartas dos outros jogadores, mesmo que não se encontre a participar nessa mão;
- k) Trocar de lugar com outro jogador;
- l) Abandonar a mesa, deixando a outro a função de apostar por ele;
- m) Influir na jogada de outro jogador ou criticá-la;
- n) Marcar ou danificar as cartas.

49. Os jogadores podem utilizar, durante o jogo, acessórios que considerem adequados a melhorar a sua concentração, como bonés, óculos escuros e aparelhos de som individuais. O uso de aparelhos de som não pode prejudicar a concentração dos outros jogadores.

50. Não é permitida, durante a partida, a permanência junto às mesas de pessoas alheias ao jogo, salvo o pessoal do casino devidamente autorizado.

51. O operador do casino pode autorizar o funcionamento de mesas mistas nas quais se poderão jogar indistintamente duas modalidades de póquer não bancado.

Cabe ao jogador que tem a mão indicar a modalidade de jogo que pretende para essa jogada através da marca Dealer Choice, a qual tem faces distintas com a indicação de uma modalidade em cada face.

52. Não é necessário que os jogadores anunciem o seu jogo ao mostrar as cartas e, se algum deles o fizer, não se terá em conta o que anunciar.

53. Depois de todos os jogadores terem mostrado as suas cartas, compete ao pagador avaliar as combinações descobertas para determinar e anunciar qual a vencedora, bem como corrigir algum anúncio erradamente feito por algum jogador.

54. Logo que o pagador verifique que todos os jogadores tiveram a possibilidade de ver a combinação ganhadora e que não há reclamações, entrega o pote ao vencedor, retirando a percentagem destinada ao operador do casino, se for caso disso.

Se a mão ganhadora pertencer a um jogador encavado, aplica-se o disposto na Regra 40. A percentagem destinada ao operador do casino, se a ela houver lugar, é então retirada de cada um dos pagamentos.

55. A repartição do pote faz-se de forma a que em cada parte a ficha mais pequena seja igual ao mínimo da aposta.

Na distribuição das partes atribui-se a maior à mão e as restantes aos jogadores seguintes, por ordem decrescente.

56. Concluídos os pagamentos, o pagador retira as cartas da mesa para que se possa dar início à mão seguinte.

57. Os erros do pagador são decididos da forma seguinte:

- a) Se o pagador anunciar erradamente uma mão ganhadora, tem-se em consideração a combinação de cartas expostas na mesa e procede-se à rectificação;
- b) Se o pagador distribuir cartas a um jogador ausente e este não chegar a tempo de apostar na sua vez, a jogada é válida. Essas cartas são-lhe retiradas e perde o direito a participar nessa jogada;
- c) Se na distribuição o pagador involuntariamente virar uma carta, continua a distribuição aos restantes jogadores, segundo a ordem estabelecida e no final, completa a mão do jogador que tinha a carta virada. Esta carta será queimada na fase seguinte do jogo;
- d) Se o pagador, antes que todos os jogadores façam as suas apostas, expuser uma ou mais das três primeiras cartas que formam o flop, retiram-se todas as cartas do flop e espera-se que todos os jogadores acabem de fazer as suas apostas. De seguida, colocam-se as cartas retiradas no restante baralho, baralha-se e volta-se a retirar as três cartas para o flop sem queimar previamente qualquer carta;
- e) Se o pagador expuser o turn antes que todos os jogadores façam as suas apostas, retira-se essa carta, espera-se que todos os jogadores acabem de fazer as suas apostas, queima-se a carta seguinte e expõe-se no turn a carta que seria o rio. De seguida, coloca-se a carta retirada no restante baralho, baralha-se e retira-se a primeira carta para o rio sem queimar previamente qualquer carta;
- f) Se o pagador expuser o rio antes que todos os jogadores façam as suas apostas, segue-se procedimento idêntico ao da segunda parte da alínea anterior;
- g) Se o pagador, nas situações previstas nas Regras 32, 34 e 36, não queimar carta, considera-se carta a queimar a que for virada, tirando-se nova carta para o jogo da mesa;

h) Nos casos previstos nas alíneas *d)*, *e)* e *f)*, os jogadores que não apostaram só podem igualar as apostas anteriores e nunca repicá-las.

58. No caso de ocorrer erro do jogador, seguem-se os seguintes procedimentos:

- a)* Se o jogador não tomar as suas decisões de forma imediata, atrasando o desenrolar da jogada, será advertido pelo pagador. No caso de prática reiterada, o jogador deverá abandonar a mesa;
- b)* Se o jogador misturar as suas cartas com as dos desistentes, por pensar que ninguém o acompanhou na aposta, deve reconstruir-se a mão do jogador;
- c)* Nos casos em que a reconstituição não possa ser feita, ou persistam dúvidas, o jogador perde o direito ao pote;
- d)* Se o jogador, para igualar uma aposta, juntar ao pote um valor insuficiente de fichas, pode completar a aposta, mas não a pode retirar;
- e)* Se um jogador subir uma aposta sem o anunciar, considera-se que igualou a aposta anterior e ser-lhe-á devolvida a importância excedente;
- f)* Se um jogador descobrir as suas cartas no decurso da jogada, o golpe mantém-se válido;
- g)* Se o jogador apostar fora da sua vez, a aposta é considerada válida, não podendo no entanto ser aumentada quando chegar a sua vez de apostar;
- h)* Se um jogador, voluntária ou involuntariamente, misturar as suas cartas com as de outro, ambas as mãos são anuladas;
- i)* Se o jogador, ao examinar as suas cartas, verificar que ocorreu algum dos erros na distribuição previstos na Regra 66, deve anunciá-lo imediatamente à mesa. Se o não fizer até ao momento em que se inicie o primeiro turno de apostas, fica impedido de participar na restante jogada e perde a aposta, se já a tiver feito, bem como o direito ao pote.

O jogador que aposte sem ver as suas cartas não pode invocar desconhecimento do erro na distribuição para se eximir à aplicação do disposto nesta alínea;

- j)* Se um jogador deixar passar a sua vez de apostar deve avisar o pagador de imediato. Analisada a situação, será tomada a decisão regulamentar. No caso de a decisão ser favorável ao jogador, este nunca poderá aumentar o valor da aposta anterior.

IV. COMBINAÇÕES DE CARTAS

59. São as seguintes, as combinações possíveis de cartas, ordenadas da maior para a menor:

- a)* Sequência máxima da cor — formada por ás, rei, dama, valete e 10 do mesmo naipe;
- b)* Sequência da cor — formada por cinco cartas do mesmo naipe em sequência sem que sejam as mais altas;

c) Póquer — formada por cinco cartas em que quatro são do mesmo valor;

d) Fullen — formada por cinco cartas em que três têm o mesmo valor e duas são distintas mas com valor igual (exemplo: três setes e duas quinas);

e) Cor — formada por cinco cartas do mesmo naipe sem sequência;

f) Sequência — formada por cinco cartas em sequência mas de naipes diferentes;

g) Trio — formada por cinco cartas, sendo três do mesmo valor e as duas restantes não formem par;

h) Dois pares — formada por cinco cartas, sendo dois pares de valor distinto;

i) Par — formada por cinco cartas em que duas têm o mesmo valor;

j) Carta maior — Numa jogada em que nenhum dos jogadores apresente uma das combinações anteriores ganha o que tiver a carta mais alta.

60. Quando dois ou mais jogadores têm a mesma combinação, aplicam-se as seguintes regras:

a) Quando dois ou mais jogadores têm póquer, ganha o de valor superior. Em caso de igualdade, ganha a mão que tiver a carta mais alta;

b) Quando dois ou mais jogadores têm fullen, ganha o que tem as três cartas iguais mais altas. Em caso de igualdade de trios, ganha o que tiver o par mais alto;

c) Quando dois ou mais jogadores têm sequência de qualquer tipo, ganha o que a complete com a carta de maior valor;

d) Quando dois ou mais jogadores têm cor, ganha o que tiver a carta mais alta;

e) Quando dois ou mais jogadores têm trio, ganha o de maior valor. Em caso de igualdade, ganha o que tiver a quarta ou quinta carta de maior valor;

f) Quando dois ou mais jogadores têm dois pares, ganha o que tiver o par mais alto. Em caso de igualdade dos pares mais altos, considera-se o segundo par e, se estes forem iguais, considera-se o valor da carta restante;

g) Quando dois ou mais jogadores têm um par, ganha o que tem o de maior valor. Em caso de igualdade, atende-se à terceira carta e assim sucessivamente até à quinta carta, ganhando o que tiver a carta mais alta.

V. APOSTAS

61. As apostas são exclusivamente realizadas com fichas do casino e devem estar compreendidas entre os limites estabelecidos para cada banca.

62. O mínimo de aposta pode variar entre 20% ou 40% do máximo, dependendo da modalidade de póquer que se jogue. As apostas não podem ser inferiores ao mínimo estabelecido, que deve ser claramente afixado na mesa de jogo.

63. O máximo de aposta pode ser fixado segundo uma das seguintes modalidades:

- a) Com limite — o máximo de aposta é metade do pote;
- b) Com limite de pote — o máximo de aposta é o pote;
- c) Pote sem limite ou all-in — o limite para a aposta máxima é a cave do jogador.

64. Dentro dos limites autorizados, a concessionária pode alterar o limite de aposta numa mesa de jogo mediante aviso prévio aos jogadores.

VI. CAGNOTTE

65. A percentagem a cobrar pela concessionária será fixada antes do início de cada partida, segundo uma das seguintes modalidades:

- a) Em cada mão, até 5% sobre os valores apostados, sendo o valor correspondente deduzido antes da entrega do prémio ao jogador ganhador.

A concessionária pode fixar o quantitativo máximo a cobrar ao abrigo desta modalidade;

- b) Em cada “sessão”, entre 5% e 20% do máximo da mesa ou da cave, conforme a modalidade de póquer.

A percentagem será ainda cobrada dos jogadores que ocupem lugar na mesa até trinta minutos depois de iniciada a “sessão”.

VII. JOGADAS NULAS OU ANULÁVEIS

66. No caso de erro na distribuição, a jogada será considerada nula e iniciada nova mão.

Considera-se haver erro na distribuição quando se verificar que:

- a) As cartas não foram distribuídas pela ordem regulamentar;
- b) Um jogador recebeu um número de cartas indevido e não se possa proceder à correcção do erro;
- c) Um jogador recebe uma carta que não lhe pertence e a vê;
- d) Existe no baralho mais do que uma carta virada para cima;
- e) Está alguma carta em falta no baralho ou, por qualquer outra razão, a sua composição não é a regulamentar;
- f) Alguma das cartas está danificada;
- g) O pagador, na distribuição, vira mais do que uma carta.

PÓQUER NÃO BANCADO

REGRAS ESPECÍFICAS

PÓQUER “OMAHA” E “HOLD’EM”

I. CARACTERIZAÇÃO

1. Na modalidade “Omaha” do póquer não bancado, o objectivo dos jogadores é alcançar a melhor combinação possível de cartas, escolhendo duas das quatro cartas pessoais (pocketcards) e três das cinco comuns.

Na modalidade “Hold’em”, são distribuídas em cada mão duas cartas pessoais a cada jogador (pocketcards) e cinco cartas comuns a todos os participantes na jogada. O objectivo do jogo é alcançar a melhor combinação possível, podendo cada jogador escolher para o efeito quaisquer cinco cartas das sete distribuídas.

II. MATERIAIS

2. O póquer “Omaha”, tal como o “Hold’em”, pratica-se com baralhos de 52 cartas, com quatro naipes, sendo cada um dos naipes composto pelas seguintes cartas, por ordem decrescente de valor: ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Nas combinações “sequência” e “sequência de cor”, o ás pode ser utilizado como a carta de menor valor a seguir ao 2 ou como carta de maior valor antes do rei.

3. Podem ser utilizados baralhadores automáticos de cartas, caso em que serão utilizados alternadamente dois baralhos de diferentes cores.

III. FUNCIONAMENTO

4. O jogo pode ser praticado em mesas de funcionamento contínuo ou em regime de “sessão”.

Neste caso, o operador do casino pode definir, antes do início de cada partida, a respectiva duração ou número de “sessões” de que a mesma se compõe.

5. Compete ao operador do casino fixar previamente a cave inicial de cada jogador e o valor das reposições.

6. Diversamente do que estabelece a Regra 22 das Regras Gerais, o pagador deve dar quatro cartas a cada jogador, seguindo o procedimento aí previsto.

7. Compete ainda ao operador do casino fixar a importância mínima com que um novo jogador poderá entrar na partida.

8. O jogador é obrigado a fazer uma reposição se pretender continuar em jogo e a sua cave for inferior ao mínimo da mesa.

9. Ao entrar na partida, um jogador não pode ocupar o lugar a que pertença a mão nessa jogada. Se o fizer, apenas pode jogar no golpe seguinte. A mão transfere-se para o lugar ocupado imediatamente à sua esquerda.

10. No início de cada jogada, compete ao jogador que tem a mão fazer a “pequena aposta” e ao jogador situado imediatamente à sua esquerda fazer a “grande aposta”.

11. A «pequena aposta» corresponde a metade do mínimo da mesa.

12. A «grande aposta» corresponde ao mínimo da mesa.

13. Compete, em primeiro lugar, ao jogador sentado imediatamente à esquerda do que efectuou a “grande aposta” proceder de acordo com a Regra 29 das Regras Gerais.

14. Nos turnos seguintes, cabe ao jogador que tem a mão falar em primeiro lugar.

15. Nos turnos de apostas, os repiques terão como mínimo um valor igual ao mínimo da mesa e como máximo o valor total das apostas até aí efectuadas, podendo considerar a aposta do último jogador, simples, a dobrar ou a triplicar.

16. Em cada ronda de apostas, só poderão ser efectuados três repiques, salvo quando apenas se encontram dois jogadores em jogo, caso em que o número de repiques é ilimitado.

17. Se um jogador não apostar durante cinco mãos, terá, na mão seguinte, de fazer uma “grande aposta”, sem que se altere, nessa mão, a sequência das apostas.

18. Se um jogador se ausentar da mesa e, por esse motivo, não fizer a “pequena aposta” ou a “grande aposta”, deve, na mão em que regressar, repor valor correspondente ao da aposta ou apostas que não fez.

Esse valor não é contado para as apostas que o jogador fizer nessa mão.

19. Se um ou vários jogadores não efectuarem a primeira aposta aquando da distribuição das cartas, a jogada é válida e devem fazê-lo se quiserem participar.

Se não for possível determinar quais os jogadores que não fizeram a primeira aposta, a jogada mantém-se válida e joga-se com o pote reduzido.

IV. VARIANTE ONLINE DO PÓQUER “OMAHA” E “HOLD’EM”

60. Aplica-se às variantes online do póquer Omaha e Hold’em a generalidade das regras fixadas para a variante física, com as alterações ou especificidades decorrentes da forma e meios usados para a sua disponibilização.

61. As mesas de jogo (de 2 a 10 lugares), assim como todos os materiais e utensílios, são recriados graficamente em ambiente virtual de forma a garantir a exacta reprodução das operações físicas do jogo.

62. As jogadas e operações que lhes estejam associadas, decorrem em tempo real.

63. O operador de jogo pode fixar aos jogadores um período de tempo para que definam as opções de jogo, findo o qual, se o jogador não tomou qualquer decisão, considera -se que passou, com as consequências previstas nas regras gerais.

64. O operador de jogo pode conceder aos jogadores um período de descanso sem que percam o lugar na mesa.

65. As sessões de jogo não podem iniciar-se ou decorrer sem que estejam em jogo, pelo menos, dois jogadores.

66. As apostas são marcadas pelo jogador no campo a elas reservado.

67. Se, após a realização da aposta inicial, o jogador não decidir desistir ou continuar em jogo, deve ser advertido e facultado um período de tempo suplementar para decisão. Se a decisão não for tomada no período de tempo suplementar, o jogador perde a aposta inicial.

68. São nulas as jogadas em que, por avaria ou mau funcionamento do sistema operativo de jogo, não seja possível determinar o vencedor, caso em que o valor das apostas é devolvido aos jogadores.

69. Não são nulas as jogadas em que as avarias ou mau funcionamento ocorram na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador para participar

no jogo e o impeçam de visualizar o resultado da jogada, caso em que se cumprem as normas estabelecidas de pagamento do prémio ou recolha da parada.

70. Os sistemas operativos de jogo devem conter mecanismos que elenquem aos jogadores todas as possibilidades de decisão em cada fase do jogo, bem como as ferramentas que lhes permitam seleccionar qualquer opção.

71. O sistema operativo de jogo deve permitir ao jogador visualizar todos os dados relativos a cada e à totalidade das jogadas em que tenha participado, nomeadamente, valores apostados, resultados totais e por jogada.

72. Cabe ao jogador definir o início, duração e termo da sessão de jogo, assim como os montantes jogados, salvo quando lhe forem aplicadas restrições derivadas de risco de patologia do jogo, diagnosticado por entidade legal ou administrativamente acreditada.

73. Sem prejuízo do disposto na regra anterior, o sistema operativo de jogo pode conter mecanismos de cessação de jogadas ou de exclusão de um jogador de uma sessão de jogo quando:

a) Numa mesa exclusiva o jogador não realize qualquer aposta num período determinado, considerado excessivo;

b) Numa mesa partilhada um jogador não entre no jogo durante um número determinado de jogadas consecutivas, considerado excessivo.

74. Os operadores dos casinos podem disponibilizar aos jogadores, no site institucional, um módulo de demonstração do jogo, sob condição de atribuir como prémio, exclusivamente, o prolongamento gratuito da sessão de jogo em função da pontuação obtida.

75. Os operadores dos casinos podem disponibilizar aos jogadores, no site institucional, um dispositivo contendo as regras do jogo, informação sobre o acesso e a prática do mesmo, sobre os riscos do jogo excessivo e como exercer o direito de reclamação.

PÓQUER SINTÉTICO

I. CARACTERIZAÇÃO

1. No jogo de Póquer Sintético o jogador visa alcançar a melhor combinação possível com cinco cartas, para o que deve juntar as duas cartas pessoais a mais três, das cinco comuns, que o pagador vai descobrindo nas distintas fases do jogo.

II. MATERIAIS

2. As mesas de jogo têm forma circular ou oval e comportam 11 lugares devidamente demarcados no respectivo pano, numerados e ordenados a partir do lugar à esquerda do pagador, no sentido dos ponteiros do relógio e dispõem de duas ranhuras, uma destinada à cagnotte e outra às gratificações.

3. O Póquer Sintético pratica-se com um baralho de 28 cartas, com quatro naipes, compostos cada um deles pelas seguintes cartas, por ordem decrescente de valor: ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8.

III. FUNCIONAMENTO

4. Compete ao operador do casino definir, antes do início de cada partida, a respectiva duração ou o número de “sessões” que a compõem, bem como a cave inicial de cada jogador e o valor das reposições.

5. Depois de baralhadas as cartas e antes de se iniciar a sua distribuição, estas são apresentadas ao jogador a quem couber esse direito, para que efectue o corte.

Não há lugar a “carta queimada”.

6. No arranque da partida, tem direito a fazer o corte o jogador sentado à direita do pagador.

Nas jogadas seguintes, as cartas são dadas a cortar ao jogador que estiver à direita daquele que tem a mão.

7. Depois de efectuado o corte e antes do início da distribuição das cartas, os jogadores fazem a aposta inicial (ante) no valor mínimo fixado.

8. Em cada mão, são distribuídas a cada jogador duas ‘cartas pessoais’ e extraídas cinco ‘cartas comuns’.

9. São as seguintes as combinações possíveis de cartas, ordenadas da maior para a menor:

- a) Sequência máxima da cor;
- b) Sequência da cor;
- c) Póquer;
- d) Cor;
- e) Fullen;
- f) Sequência;
- g) Trio;
- h) Figuras com pares;
- i) Figuras simples;
- j) Dois pares;
- k) Um par;
- l) Carta maior.

10. Nas combinações “sequência” e “sequência de cor”, o ás pode ser utilizado como carta de menor valor a seguir ao 8 ou como carta de maior valor antes do rei.

11. Caso se verifique empate nas combinações de cartas a que se referem as alíneas e) a l) da Regra anterior, o montante correspondente às apostas perdedoras é dividido por igual entre os jogadores que estiverem em situação de igualdade.

12. As combinações previstas na Regra 9 têm a mesma composição das previstas na Regra 59 das Regras Gerais, com as seguintes alterações:

- a) Figuras com pares é a combinação de quaisquer cinco figuras (ás, rei, dama, valete) desde que no conjunto formem dois pares.

Havendo mais de uma destas combinações, ganha aquela que tiver o par de maior valor.

Em caso de igualdade, atende-se ao outro par. Se também estes forem iguais, ganha aquele que tiver a quinta carta de maior valor;

- b) Figuras simples é a combinação de quaisquer cinco cartas iguais ou superiores ao valete, que não formem pares.

Havendo mais de uma destas combinações, ganha aquela que tiver figuras de maior valor.

13. Dependendo de decisão do operador do casino, o jogo de póquer sintético pode incluir o estardilho e o restardilho, da seguinte forma:

- a) É permitido a cada jogador, antes de o pagador retirar a primeira carta do baralho para ser exposta na mesa e desde que não tenha ainda visto as suas, anunciar que pretende estardilhar.

Se o jogador que estardilhou se desinteressar da jogada, perde a importância que avançou. Caso contrário, pode não só acompanhar o valor das apostas entretanto feitas, como ainda aumentá-lo até ao valor da sua cave, obrigando os restantes a igualar a sua aposta até ao limite do que disponham na sua cave;

- b) É ainda permitido o restardilho, que consiste em outro jogador, antes de ver as cartas, dobrar o valor avançado pelo jogador que tenha estardilhado. Observa-se em tudo o mais o que estabelece a alínea antecedente;

- c) Se algum jogador não tiver cave suficiente para acompanhar o estardilho e o restardilho, aplicam-se, com as necessárias adaptações, as Regras 28 e 40 das Regras Gerais.

14. Não se verificando estardilho nem restardilho, ou após estes se verificarem, o pagador tira da parte de baixo do baralho uma carta com a face virada para cima, que coloca em cima da mesa, à sua frente.

Dá-se então início ao primeiro turno de apostas, a começar pelo jogador localizado à esquerda daquele que tem a mão.

15. Efectuadas todas as apostas, o pagador tira da parte de baixo do baralho a segunda carta, que coloca, descoberta, ao lado da primeira.

Começa então novo turno de apostas, que é iniciado pelo jogador que antes tenha feito a aposta mais elevada, e assim sucessivamente, até que o pagador tire e descubra a quinta e última carta, dando-se então início ao último turno de apostas.

16. Considera-se jogada nula se durante as distribuições das cartas se verificar alguma das seguintes situações:

- a) Os jogadores não receberam as cartas pela ordem normal;
- b) Um jogador receber mais ou menos cartas que as que lhe correspondem;
- c) Se aparecer alguma carta descoberta;
- d) Se, durante a distribuição de cartas pelo pagador, alguma se virar.

17. Se o pagador descobrir mais cartas além das cinco comuns, perdem-se tantos turnos de apostas quantas as cartas descobertas por excesso.

18. Se um ou vários jogadores não efectuarem a aposta inicial quando da distribuição das cartas, o golpe mantém-se válido, podendo ainda fazê-lo os que quiserem participar na jogada.

Se não for possível determinar quais os jogadores que fizeram a aposta inicial, o golpe mantém-se válido e joga-se com o pote reduzido.

19. Em tudo o mais regem as regras gerais.

IV. VARIANTE ONLINE DO PÓQUER SINTÉTICO

76. Aplica-se às variantes online do Póquer Sintético a generalidade das regras fixadas para a variante física, com as alterações ou especificidades decorrentes da forma e meios usados para a sua disponibilização.

77. As mesas de jogo, de 2 a 11 lugares, assim como todos os materiais e utensílios, são recriados graficamente em ambiente virtual de forma a garantir a exacta reprodução das operações físicas do jogo.

78. As mesas de jogo podem funcionar em modo contínuo, sem prévia definição do início ou termo do jogo, sendo permitido aos jogadores entrar ou sair da mesa a qualquer tempo e recolher a sua cave, ou em modo de sessão, em que as mesas funcionam em horário previamente estabelecido pelo operador de jogo, sendo a participação no jogo condicionada a prévia inscrição dos jogadores.

79. As sessões de jogo não podem iniciar-se ou decorrer sem que estejam em jogo, pelo menos, dois jogadores.

80. As jogadas e operações que lhes estejam associadas, decorrem em tempo real.

81. As apostas são marcadas pelo jogador no campo a elas reservado.

82. Se, após a realização da aposta inicial, o jogador não decidir desistir ou continuar em jogo, deve ser advertido e facultado um período de tempo suplementar para decisão. Se a decisão não for tomada no período de tempo suplementar, o jogador perde a aposta inicial.

83. O operador de jogo pode fixar aos jogadores um período de tempo para que definam as opções de jogo, findo o qual, se o jogador não tomou qualquer decisão, considera -se que passou, com as consequências previstas nas regras gerais.

84. O operador de jogo pode conceder aos jogadores um período de descanso sem que percam o lugar na mesa.

85. São nulas as jogadas em que, por avaria ou mau funcionamento do sistema operativo de jogo, não seja possível determinar o vencedor, caso em que o valor das apostas é devolvido aos jogadores.

86. Não são nulas as jogadas em que as avarias ou mau funcionamento ocorram na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo e o impeçam de visualizar o resultado da jogada, caso em que se cumprem as normas estabelecidas de pagamento do prémio ou recolha da parada.

87. Os sistemas operativos de jogo devem conter mecanismos que elenquem aos jogadores todas as possibilidades de decisão em cada fase do jogo, bem como as ferramentas que lhes permitam seleccionar qualquer opção.

88. O sistema operativo de jogo deve permitir ao jogador visualizar todos os dados relativos a cada e à totalidade das jogadas em que tenha participado, nomeadamente, valores apostados, resultados totais e por jogada.

89. Cabe ao jogador definir o início, duração e termo da sessão de jogo, assim como os montantes jogados, salvo quando lhe forem aplicadas restrições derivadas de risco de patologia do jogo, diagnosticado por entidade legal ou administrativamente acreditada.

90. Sem prejuízo do disposto na regra anterior, o sistema operativo de jogo pode conter mecanismos de cessação de jogadas ou de exclusão de um jogador de uma sessão de jogo quando:

c) Numa mesa exclusiva o jogador não realize qualquer aposta num período determinado, considerado excessivo;

d) Numa mesa partilhada um jogador não entre no jogo durante um número determinado de jogadas consecutivas, considerado excessivo.

91. Os operadores dos casinos podem disponibilizar aos jogadores, no site institucional, um módulo de demonstração do jogo, sob condição de atribuir como prémio, exclusivamente, o prolongamento gratuito da sessão de jogo em função da pontuação obtida.

92. Os operadores dos casinos podem disponibilizar aos jogadores, no site institucional, um dispositivo contendo as regras do jogo, informação sobre o acesso e a prática do mesmo, sobre os riscos do jogo excessivo e como exercer o direito de reclamação.

OUTRAS MODALIDADES DE JOGO

STUD POKER

I. CARACTERIZAÇÃO

1. O Stud Póquer é um jogo em que o jogador se opõe à casa e a outros jogadores, com recurso a um misto de cartas cobertas e de cartas descobertas ao longo dos vários turnos de apostas, com o objectivo de obter a melhor combinação possível de cinco cartas, com recurso às que lhe foram distribuídas.

II. MATERIAIS

2. O jogo Stud Póquer integra os seguintes materiais:

a) Um baralho de cinquenta e duas cartas;

b) Um sabot e uma carta branca de corte;

c) Um baralhador de cartas;

d) Um sistema e expositor electrónico para o prémio acumulado progressivo (progressive jackpot).

3. Cada mesa de jogo dispõe de oito lugares, incluindo o lugar do pagador.

4. Em cada lugar destinado a jogadores o pano da mesa dispõe de três áreas demarcadas para a marcação de apostas no prémio acumulado progressivo (progressive jackpot), para a aposta inicial e para a aposta adicional.

III. FUNCIONAMENTO

5. No jogo Stud Póquer, as cartas são atribuídos valores às cartas por ordem decrescente, de acordo com os seguintes critérios:

a) Nos naipes: espadas, copas, paus e ouros;

b) No valor facial de cada carta: Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2;

c) Um Ás formando uma “sequência” com um 5, 4, 3 e 2 é considerado o valor mais baixo.

6. Compete ao pagador baralhar manualmente as cartas e proceder ao corte, colocando-as de seguida no sabot, com a carta de corte no fim do baralho.

Pode ser utilizado um baralhador mecânico de cartas, caso em que se dispensa o corte.

7. A realização das apostas obedece às seguintes normas:

a) Apenas podem ser efectuadas marcações de aposta na respectiva mão, sendo vedado aos jogadores efectuar apostas conjuntas com outras mãos;

- b) No início de cada mão os jogadores são obrigados a efectuar uma aposta inicial;
- c) Antes de lhes ser distribuída a primeira carta, os jogadores podem apostar no prémio acumulado progressivo;
- d) As cartas devem manter-se dentro da área demarcada da mesa de jogo;
- e) Depois de verem as cartas, os jogadores podem fazer uma aposta adicional.

8. A aposta adicional é obrigatoriamente de montante igual ao dobro da aposta inicial;

9. Quando o jogador que detém a mão optar por não fazer aposta adicional, perde a mão, sendo as cartas e as apostas iniciais recolhidas pelo pagador;

10. Terminados os procedimentos descritos na Regra 7, inicia-se a jogada para determinar o vencedor.

11. As cartas são distribuídas do seguinte modo:

- a) Se, o pagador utilizar o sabot, a distribuição é feita da esquerda para a direita no sentido dos ponteiros do relógio, com a carta coberta, uma de cada vez, individualmente a quem tenha realizado apostas, sendo a última carta distribuída ao pagador, até que todos os participantes na jogada tenham recebido 5 cartas.

A última carta é distribuída ao pagador com a face virada para cima;

- b) Se, o pagador utilizar o baralhador de cartas, estas são igualmente distribuídas da esquerda para a direita, cinco cartas de cada vez, com a face virada para baixo, aos jogadores que tenham realizado apostas, sendo a última distribuída ao pagador.

A carta de cima do pagador é exibida.

12. Para poder abrir as mãos dos jogadores, a mão do pagador deve ter pelo menos o valor de “póquer” de um Ás e um Rei, sob pena de as apostas adicionais das mãos dos jogadores serem consideradas nulas e devolvidas.

Neste caso, as apostas iniciais são pagas 1 para 1.

13. Se a mão do pagador tiver um “póquer” de valor igual ou superior ao previsto na Regra precedente, o pagador abre as mãos dos jogadores para decidir a jogada.

14. Se o valor da mão do pagador for superior à mão do jogador, o pagador recolhe a aposta inicial e a aposta adicional.

15. Se, o valor da mão do jogador for superior à mão do pagador, este paga a aposta inicial 1 para 1 e a aposta adicional, de acordo com a seguinte tabela de prémios:

- a) “Par” (one pair) ou inferior, 1 para 1;
- b) “Dois pares” (two pairs), 2 para 1;
- c) “Três cartas iguais” (three of kind) 3 para 1;
- d) “Sequência” (straight) 4 para 1;
- e) “Naipes ou cor” («flush») 5 para 1;
- f) “Trio-par” (full house) 7 para 1;
- g) “Quatro cartas iguais” (four of a kind) 20 para 1, mas não pode exceder o montante máximo por jogo estabelecido.

- h) “Sequência de naipes” (straight flush) 50 para 1, mas não pode exceder o montante máximo por jogo estabelecido.

- i) “Naipes real” (royal flush) 50 a 100 para 1, mas não pode exceder o montante máximo por jogo estabelecido.

16. É proibido aos jogadores:

- a) A utilização de qualquer tipo de material destinado ao registo dos resultados do jogo, à realização de prognósticos ou a estratégias de apostas;
- b) Falar entre si ou com terceiros, quando estiverem a ler as cartas para decidirem se vão fazer qualquer aposta adicional.

IV. COMBINAÇÕES DE CARTAS

17. As combinações são graduadas de acordo com a seguinte ordem:

- a) “Naipes real” (royal flush): combinação das cinco maiores cartas - Ás, Rei, Dama, Valetes e 10, de qualquer um dos naipes.

Se, o pagador e algum jogador tiverem “naipes real”, ganha aquele que tiver o naipes de maior valor;

- b) “Sequência de naipes” (straight flush): combinação com cinco cartas de um mesmo naipes, em sequência numérica, (Rei, Dama, Valetes, 10 e 9 é a maior, enquanto que 5, 4, 3, 2 e Ás é a menor).

Se, o pagador e algum jogador tiverem “sequência de naipes”, a mão vencedora é determinada em primeiro lugar pelo valor das cartas, sendo vencedor aquele que tiver maior valor.

Se, a combinação tiver o mesmo valor, ganha aquele que tiver o maior naipes;

- c) “Quatro cartas iguais” (four of a kind): quatro cartas de igual denominação.

Se, o pagador e algum jogador tiverem quatro cartas de igual denominação, ganha aquele que tiver combinação de maior valor.

A carta desigual não é contada para nenhum efeito e não afecta a graduação do jogo;

- d) “Trio-par” (full house): três cartas de uma denominação e duas de outra.

Se, o pagador e algum jogador tiver “trio-par”, ganha aquele que tiver a maior combinação de três cartas iguais;

- e) “Naipes ou cor” (flush): cinco cartas do mesmo naipes, sem estarem em sequência numérica (p.ex.: 10-9-7-5-2).

Se, o pagador e algum jogador forem titulares de “naipes ou cor”, a mão vencedora é determinada pela carta de maior valor.

Se, as cartas de maior graduação forem de valor igual, a mão vencedora é determinada pela segunda carta de maior graduação e assim sucessivamente até se determinar o vencedor da jogada.

Se, o valor de todas as cartas for igual, ganha aquele que tiver o naipes de maior graduação;

- f) “Sequência” (straight): cinco cartas em sequência, sem serem do mesmo naipes (p.ex.: 6-7-8-9-10).

Se, o pagador e algum jogador tiverem “sequência”, a mão vencedora é determinada em primeiro lugar pelo valor de graduação das cartas, sendo o vencedor aquele que tiver o maior valor de graduação.

Se, o valor das cartas for igual, a mão vencedora é determinada pelo naipe da carta com maior graduação;

g) “Três cartas iguais ou trio” (three of a kind): três cartas iguais e duas diferentes, sem formarem par (p.ex.: Rei-Rei-Rei-6-5).

Se, o pagador e algum jogador tiverem “três cartas iguais ou trio”, a mão vencedora é determinada pelo valor da graduação das três cartas iguais.

As cartas desiguais não são contadas para nenhum efeito e não afectam a graduação do jogo;

h) “Dois pares” (two pairs): dois pares de cartas diferentes e uma carta desigual (p.ex.: 10-10-6-6-5).

Se, o pagador e algum jogador tiverem “dois pares”, ganha aquele que tiver o maior par.

Se, o maior de um e de outro for de igual valor, o valor do segundo par determina o vencedor.

Se, os segundos pares forem de igual valor, a carta desigual determina o vencedor.

Se, todas as cartas dos jogadores forem de igual valor, a mão vencedora é determinada pelo naipe do par de maior graduação;

i) “Par” (one pair): duas cartas de igual valor e três desiguais (p.ex.: 10-10-9-7-6).

Se, o pagador e algum jogador tiverem um “par”, ganha a mão que tiver a maior graduação.

Se, os pares forem de igual valor, ganha quem tiver a carta de maior valor de entre as três cartas desiguais.

Se, essa também for de igual valor, a que lhe seguir determina o vencedor, e assim sucessivamente até se determinar o vencedor da jogada.

Se, todas as cartas forem de valor igual, a mão vencedora é determinada pelo naipe do par, sendo o vencedor aquele que tiver o naipe de maior graduação;

j) “Cinco cartas diferentes” (five odd cards): cinco cartas que não formam pares, sequência ou naipe.

A mão vencedora é determinada pelo valor da graduação das cartas, ou seja, ganha aquele que tiver a carta de maior graduação.

Se, as cartas de maior valor forem iguais, a que lhe seguir determina o vencedor, e assim sucessivamente até se determinar o vencedor da jogada.

Se, o valor de todas as cartas for igual, o vencedor é determinado pelo naipe da carta com maior graduação.

V. PRÉMIO ACUMULADO PROGRESSIVO (PROGRESSIVE JACKPOT)

18. O jogador que deseje apostar no prémio acumulado progressivo (progressive jackpot), deve:

a) Seleccionar uma aposta inicial e uma aposta no prémio acumulado progressivo e certificar-se que as suas apostas foram aceites;

b) Se a mão do jogador for um “naipe real” (royal flush), “sequência de naipe” (straight flush), “quatro cartas iguais” (four of a kind), “trio-par” (full house) ou “naipe ou cor” (flush), o jogador ganha o prémio acumulado progressivo, de acordo com a seguinte tabela de prémios:

- “Naipe real” (royal flush), uma soma fixa ou 100% do prémio acumulado progressivo, qual delas for o maior;

- “Sequência de naipe” (straight flush), uma soma fixa ou de 10% do prémio acumulado progressivo, qual deles for o maior;

- “Quatro cartas iguais” (four of a kind), uma soma fixa;

- “Trio-par” (full house), uma soma fixa;

- “Naipe ou cor” (flush), uma soma fixa.

19. Os montantes fixos enunciados na Regra precedente são anunciados na banca.

20. Os pagamentos do prémio acumulado progressivo são processados da esquerda para a direita, começando pela mão que fica imediatamente à esquerda do pagador.

21. Se dois ou mais jogadores tiverem um “naipe real” (royal flush), repartem entre si o prémio acumulado progressivo ou a soma fixa, qual deles seja o maior.

22. Se dois ou mais jogadores tiverem uma “sequência de naipe” (straight flush), cada um recebe 10% do prémio acumulado progressivo ou a soma fixa, qual deles seja o maior.

23. Se numa jogada os jogadores tiverem um “naipe real” (royal flush) e de uma “sequência de naipe” (straight flush), será pago em primeiro lugar a mão titular da “sequência de naipe” (straight flush).

24. Depois de efectuado o pagamento do prémio acumulado progressivo recomeça-se de acordo com o montante mínimo estabelecido.

VI. JOGADAS NULAS OU ANULÁVEIS

25. A jogada é considerada inválida e as apostas nulas se as cartas forem distribuídas de uma forma incorrecta, ou em número incorrecto, ou ainda se duas ou mais cartas forem expostas inadvertidamente.

Neste caso, as apostas realizadas no prémio acumulado progressivo são transferidas para a jogada seguinte, dando-se início à marcação de novas apostas e a nova distribuição de cartas.

26. Se apenas uma carta for exposta inadvertidamente, não gera a invalidade da jogada prosseguindo o jogo e as apostas.

Se a carta foi exposta inadvertidamente na mão do pagador, é deixada de fora à vista de todos os intervenientes, sendo as demais distribuídas com a face virada para baixo.

27. Se as cartas forem distribuídas inadvertidamente a um jogador que não tenha seleccionado qualquer tipo de aposta, a mão é considerada nula e o jogo prossegue.

28. Se durante a distribuição de cartas ocorrer um mau funcionamento do baralhador, a jogada é considerada nula, procedendo-se à sua substituição ou, em alternativa, à utilização de um sabot.

Neste caso, as apostas realizadas no prémio acumulado progressivo são transferidas para a jogada seguinte.

JOGO DO BINGO

I. CARACTERIZAÇÃO

1. O bingo é um jogo de fortuna ou azar não bancado em que os jogadores disputam entre si o objectivo de formar uma ou mais combinações de números premiadas e ganhar os prémios correspondentes.

Para a prática do jogo do bingo podem ser editadas várias séries de cartões, com número diversificado de unidades, numeradas de 1 a 90.

Esta modalidade de jogo pode ainda ser jogada em variantes de 80, 75 e 30 números.

II. MATERIAIS

2. O jogo do bingo é explorado com recurso aos seguintes materiais e equipamentos:

- a) Cartões;
- b) Bolas numeradas;
- c) Mecanismo manual ou electrónico de extracção de bolas;
- d) Quadros de anúncio dos números extraídos;
- e) Aparelhagem sonora;
- f) Circuito fechado de televisão.

3. Todos os cartões são numerados e seriados, sendo a sua edição apenas permitida mediante prévia autorização da Autoridade Reguladora.

4. Os modelos dos equipamentos a que se refere a Regra 2 são previamente aprovados pela Autoridade Reguladora.

III. PRÉMIOS

5. São premiadas as seguintes combinações:

- a) Linha – marcação dos 5 números que componham uma das linhas superior, central ou inferior de um cartão.
- b) Bingo – marcação dos 15 números que componham um cartão.

6. Tanto no caso da combinação de bingo, como na de linha, o anúncio de mais uma combinação premiada determinará a distribuição proporcional do prémio.

7. Em cada jogada são distribuídos prémios de valor correspondente a 80% do valor facial da totalidade dos cartões vendidos, sendo 20% para o prémio de linha e/ou prémios adicionais e 60% para o prémio de bingo.

O operador de jogo pode propor à Autoridade Reguladora forma diversa de distribuição dos prémios, não podendo o prémio de bingo ser inferior a 55% do valor da venda de cartões por cada jogada.

8. Os prémios são pagos exclusivamente em dinheiro.

9. A Autoridade Reguladora pode autorizar, sob proposta do operador, a atribuição de um prémio acumulado progressivo, o qual será atribuído ao jogador que obtenha a combinação de bingo com um número de bolas extraídas pré-estabelecido, que deverá ser anunciado no início de cada sessão de jogo.

10. O prémio acumulado progressivo é incrementado mediante dedução de 3% do total do valor destinado a prémios em cada jogada.

11. O operador pode adicionar um valor base ao prémio acumulado progressivo, a partir do qual se inicia o incremento, repondo igual valor sempre que o mesmo for atribuído.

12. O despacho de autorização deve fixar a forma, um limite temporal e as condições para a sua atribuição.

13. A atribuição do prémio acumulado progressivo impõe a instalação na sala de jogo de instrumentos que informem os jogadores sobre o número de bolas extraídas.

IV. FUNCIONAMENTO

14. Cada cartão dispõe de 27 rectângulos distribuídos, na vertical, em 9 colunas e na horizontal, em 3 linhas, contendo cada uma 5 números entre 1 e 90, ambos incluídos.

Os números são dispostos de forma a que a primeira coluna compreenda os números de 1 a 9; a segunda, de 10 a 19; a terceira, de 20 a 29, e assim sucessivamente até à nona coluna, que compreende de 80 a 90.

Em cada coluna devem ser inscritos 1 ou 2 números, nunca 0 ou 3, e as combinações numéricas de linha ou bingo não poderão repetir-se na mesma série.

15. A Autoridade Reguladora pode autorizar a emissão de cartões duplos, válidos para duas jogadas seguidas.

16. Podem ser editadas as seguintes séries:

Séries	Número de cartões	Séries	Número de Cartões
A:.....	90	G:.....	360
B:.....	120	H:.....	420
C:.....	150	I:.....	660
D:.....	180	J:.....	840
E:.....	240	K:.....	1 680
F:.....	300		

17. Os valores faciais dos cartões são fixados pela Autoridade Reguladora, ouvidos os operadores das salas de jogo concessionadas.

18. A série distingue-se pela cor dominante do verso e o preço pela cor dominante da face dos cartões.

19. A Autoridade Reguladora, pode autorizar a edição de séries, com número de cartões diferente do indicado na Regra 16.

20. Apenas são permitidos jogos de bolas de modelo aprovado pela Autoridade Reguladora.

21. Cada conjunto é composto por 90 unidades, devendo cada uma das bolas ter inscrito na sua superfície, de forma indelével, o número correspondente, o qual terá de ser visível e perceptível através dos equipamentos receptores de televisão.

22. Os jogos de bolas são obrigatoriamente seriados.

23. Para eventual verificação por parte dos jogadores, todas as bolas devem correr, no início e no final de cada sessão, pelo mecanismo de extracção, com reprodução da imagem.

24. Em cada jogada deve proceder-se à extracção de todas as bolas nos equipamentos receptores de televisão e afixação dos números saídos nos quadros respectivos.

25. As bolas só podem ser utilizadas enquanto mantiverem bom estado de conservação, não podendo, no entanto, exceder 2 000 jogadas.

A substituição dos jogos de bolas deve ser registada em termos a definir pela Autoridade Reguladora..

26. As unidades deterioradas antes da substituição do jogo de bolas podem ser substituídas.

27. O circuito fechado de televisão deve permitir aos jogadores o claro visionamento das bolas que vão saindo durante o jogo, dispondo para isso de uma câmara em focagem permanentemente do ponto de saída das bolas, reproduzindo a imagem em todos os aparelhos receptores instalados na sala de jogo.

28. Cada sala deve dispor de, pelo menos, um quadro anunciador dos números extraídos, posicionado de forma a permitir fácil visibilidade para todos os jogadores, no qual são afixados os números à medida que vão sendo anunciados.

29. As salas de jogo do bingo devem ainda dispor de um quadro indicador dos preços dos cartões, número de cartões vendidos e o valor dos prémios a atribuir, em que se inclui, quando for caso, o valor actualizado do prémio acumulado progressivo.

30. A marcação nos cartões, dos números anunciados, deverá ser feita de forma indelével com uma cruz ou qualquer símbolo que permita identificar inequivocamente o número, sob pena de o jogador perder o direito ao prémio.

31. As operações de extracção das bolas, assim como a leitura dos números, devem ser anunciadas em português e em ritmo adequado, para que todos os jogadores as possam seguir e assinalar nos cartões.

32. Antes de se iniciar cada sessão de jogo deve verificar-se o correcto funcionamento de todo o material e equipamento operativo, podendo os jogadores acompanhar estas operações.

33. Antes de se iniciar a venda dos cartões é anunciado o número da série ou séries colocadas em venda, o número de cartões e o preço de cada cartão.

34. A venda de cartões apenas pode ter lugar dentro da sala de jogo, sendo permitido aos jogadores comprar um número ilimitado de cartões em função do seu interesse e capacidade de marcação.

35. A Autoridade Reguladora pode estabelecer um limite para a venda de cartões a cada jogador.

36. Os cartões são vendidos por ordem de numeração, em cada série.

37. A venda em cada jogada inicia-se com o cartão nº 1 de cada série ou com o número seguinte ao último cartão vendido da série anterior, independentemente de esta haver ocorrido no mesmo dia ou no dia anterior.

38. Se o número de cartões da série posta em venda for insuficiente para satisfazer a procura, pode avançar-se, na mesma jogada, com a venda de cartões da série seguinte, desde que se respeitem as seguintes condições:

a) A segunda série a utilizar terá de ser do mesmo preço da primeira;

b) A venda da segunda série começa pelo cartão nº 1;

c) Os cartões da segunda série podem ser vendidos, como limite, até ao número do cartão com que se iniciou a venda da primeira série, de tal forma que em caso algum podem vender-se na mesma jogada cartões iguais.

39. Os cartões são pagos exclusivamente em dinheiro, sendo proibida a utilização de cheques ou de qualquer outro meio de pagamento, assim como a concessão de crédito aos jogadores.

40. Terminada a venda, são recolhidos os cartões excedentários e depois de realizados os respectivos cálculos, será anunciado:

a) O total de cartões vendidos da série ou séries correspondentes, utilizando a seguinte fórmula:

“Venderam-se... (indicar o número) cartões da série... (letra), do n.º... (número de identificação), e da série (se for o caso)..., do n.º... ao n.º...”;

b) O valor dos prémios a atribuir;

c) O início da extracção.

41. A compra de cartões não é anulável, sendo o jogador considerado em jogo independentemente do seu grau de participação. Se obtiver alguma das combinações premiadas tem direito ao prémio respectivo.

42. Findos os anúncios a que se refere a Regra 40, procede-se à extracção das bolas, sendo os números anunciados um a um e sucessivamente afixados no quadro respectivo.

43. Este procedimento é interrompido quando algum jogador anunciar linha ou bingo.

Neste caso, o cartão premiado deve ser mostrado aos jogadores através do circuito fechado de televisão.

Se forem detectadas falhas ou inexactidões, o jogo prossegue até surja um vencedor.

44. Após haver sido anunciada e visionada uma linha correcta, o jogo prossegue até que seja anunciado e visionado um bingo correcto, dando-se então a jogada por terminada e procedendo-se ao pagamento imediato dos prémios.

45. Quando forem utilizados cartões duplos, o pagamento dos prémios apenas terá lugar depois de concluída a segunda jogada.

46. O processo de verificação e anúncio dos cartões premiados deve garantir que não existem mais combinações de prémio, devendo perguntar-se aos jogadores: “Mais alguma linha?”, “Mais algum bingo?”, facultando-se algum tempo para essa verificação e só então se reatando ou terminando a jogada.

47. Concluído este processo, reatado ou terminado o jogo, não são consideradas reclamações de linhas ou bingos que não hajam sido anunciados oportunamente, ou de erros registados no anúncio dos números.

48. Logo após a conferência de uma combinação premiada e até ao momento do pagamento dos prémios, a localização dos jogadores titulares de prémios confirmados e anunciados é assinalada com sinalética adequada.

49. Apenas são anunciados os prémios da linha ou bingo cujos números hajam sido extraídos e marcados na jogada em curso, independentemente do momento em que se tenha completado a combinação.

50. O pagamento dos prémios apenas pode ter lugar depois de concluídas as verificações a que se referem as Regras 43 a 46 e contra a entrega dos cartões correspondentes, que terão de se apresentar íntegros e sem inscrições que possam induzir em erro.

51. No fim de cada jogada, os cartões utilizados são obrigatoriamente recolhidos destruídos, salvo quando se tratar de cartões susceptíveis de constituir prova de delito ou infracção. Neste caso, os cartões são entregues à Autoridade Reguladora juntamente com a acta da sessão a que respeitam.

52. Os cartões premiados são conservados durante o período de 8 dias, após o qual são destruídos, se não respeitarem a qualquer processo pendente.

53. Atingidos os últimos 10 minutos da sessão de jogo, é anunciada a última jogada.

54. Em todas as operações do jogo será obrigatoriamente utilizada a língua portuguesa. A Autoridade Reguladora pode autorizar o uso de língua diversa, além do português, em salas ou sessões de jogo do bingo em que a nacionalidade dos frequentadores o aconselhe.

V. SUSPENSÃO OU ANULAÇÃO DE JOGADAS

55. Se durante a realização de uma jogada e antes da extracção da primeira bola, ocorrerem falhas, avarias ou incidentes que impeçam a sua continuação, suspende-se a jogada.

Se decorridos 15 minutos não for encontrada solução, procede-se à recolha dos cartões vendidos e à devolução integral do valor despendido pelos jogadores.

Se a extracção de bolas e a anotação dos números nos cartões houver já sido iniciada, prossegue-se a jogada mediante extracção manual.

56. A saída de um jogador durante o decurso da jogada não dá lugar à devolução da importância dos cartões que haja adquirido, embora possa transferi-los, se assim o desejar, para outro jogador.

57. Os erros registados no anúncio dos números que, inequivocamente, afectem o resultado do jogo, determinam a anulação da jogada, com recolha dos cartões vendidos e devolução integral do valor despendido pelos jogadores.

VI. ACTAS

58. É obrigatoriamente lavrada acta de cada sessão de jogo.

59. As actas são lavradas, jogada a jogada, em ficheiro electrónico ou em impresso de modelo a aprovar pela Autoridade Reguladora.

60. Não é permitido iniciar a jogada seguinte sem que hajam sido registados em acta todos os dados relativos à jogada terminada.

61. Das actas deve constar, nomeadamente:

- a) Hora do início da sessão de jogo;
- b) Número de ordem de cada série;
- c) Preço dos cartões;
- d) Número dos cartões vendido
- e) Importância total recolhida;
- f) Importâncias pagas por linha e por bingo
- g) Valor do imposto retido;
- h) Hora do termo da partida;
- i) Menção a jogadas anuladas e aos motivos respectivos;
- j) Menção a reclamações dos jogadores e a eventual decisão adoptada;
- k) Substituição de jogos de bolas;
- l) Avarias nos equipamentos de jogo;
- m) Ocorrências susceptíveis de envolver matéria contra-ordenacional ou criminal.

VII. VARIANTE DO BINGO DE 80 NÚMEROS

62. Aplica-se à variante Bingo de 80 números (Bingo 80), com as necessárias adaptações, a generalidade das regras operativas estabelecidas para o jogo do bingo de 90 números.

63. O jogo do Bingo 80 é praticado com cartões numerados de 1 a 80.

64. Cada cartão dispõe de 16 quadrículas todas numeradas, dispostas na vertical em 4 colunas e na horizontal em 4 linhas, todas de cor diferente das demais, contendo cada quadrícula um número compreendido entre 1 e 80.

65. Em cada cartão os números são distribuídos por coluna e da seguinte forma:

- a) Na primeira coluna, quatro números compreendidos entre 1 e 20;
- b) Na segunda coluna, quatro números compreendidos entre 21 e 40;
- b) Na terceira coluna, quatro números compreendidos entre 41 e 60;
- c) Na quarta coluna, quatro números compreendidos entre 61 e 80.

66. No jogo do Bingo 80 são as seguintes, as combinações premiadas:

- a) Prémio de linha – Preenchimento de todos os números de uma das linhas horizontais ou diagonais ou de uma das colunas de um cartão;
- b) Prémio de bingo – Preenchimento de todos os números de um cartão.

67. O operador pode limitar a atribuição do prémio de linha às combinações de números formadas em linha horizontal, formadas em linha diagonal ou formadas em coluna, assim como atribuir o prémio indiferenciadamente a qualquer combinação de números em linha horizontal ou diagonal ou em coluna.

VIII. VARIANTE DO BINGO DE 75 NÚMEROS

68. Aplica-se à variante Bingo de 75 números (Bingo 75), com as necessárias adaptações, a generalidade das regras operativas estabelecidas para o jogo do bingo de 90 números.

69. O jogo do Bingo 75 é praticado com cartões numerados de 1 a 75.

70. Cada cartão do jogo do Bingo 75 dispõe de 25 quadrículas que, com exceção da quadrícula central, são todas numeradas, dispostas, na horizontal, em cinco linhas e na vertical, em cinco colunas.

Cada cartão dispõe, inscrita no topo de cada coluna e de forma ordenada, uma das letras que formam a palavra “BINGO”.

71. Os números são distribuídos em cada cartão do seguinte modo:

- a) Na primeira coluna, a que corresponde a letra “B”, cinco números compreendidos entre 1 e 15;
- b) Na segunda coluna, a que corresponde a letra “I”, cinco números compreendidos entre 16 e 30;
- c) Na terceira coluna, a que corresponde a letra “N”, quatro números compreendidos entre 31 e 45, sendo que a terceira quadrícula (central) pode ser deixada em branco ou preenchida com um símbolo;
- d) Na quarta coluna, a que corresponde a letra “G”, cinco números compreendidos entre 46 e 60;
- e) Na quinta coluna, a que corresponde a letra “O”, cinco números compreendidos entre 61 e 75.

72. Sempre que a quadrícula central referida na alínea c) da regra anterior seja deixada em branco considera-se automaticamente preenchida, se necessário para formar uma combinação premiada.

73. No jogo do Bingo 75 o prémio pode ser atribuído a quem completar uma das seguintes combinações de números:

- a) Quando os números extraídos preencherem todos os números constantes de um cartão;
- b) Quando os números extraídos preencherem um determinado espaço geométrico pré-definido do cartão.

74. Se a combinação premiada for atribuída nos termos da alínea a) da Regra anterior, podem ser ainda atribuídos um ou mais, dos seguintes prémios:

- a) Prémio de linha – Preenchimento de todos os números de uma das linhas horizontais ou diagonais ou de todos os números de uma das colunas de um cartão;
- b) Prémio quatro cantos – Preenchimento dos quatro números constantes nas quadrículas localizadas nos vértices de um cartão.

75. O operador pode limitar a atribuição do prémio linha às combinações de números formadas em linha horizontal ou diagonal ou em coluna.

76. Quando a combinação bingo for atribuída nos termos da alínea b) da Regra 74, o espaço geométrico aí mencionado pode ser pré-desenhado nos cartões da jogada.

77. Nesta variante da modalidade, durante a extração das bolas, o anúncio dos números pode ser antecedido pela identificação das letras que pontificam as colunas respectivas.

IX. VARIANTE DO BINGO DE 30 NÚMEROS

78. Aplica-se à variante Bingo de 30 números (Bingo 30), com as necessárias adaptações, a generalidade das regras operativas estabelecidas para o jogo do bingo de 90 números.

79. O jogo do Bingo 30 é praticado com cartões numerados de 1 a 30.

80. Os números podem ser substituídos por 30 símbolos pré-definidos, diferentes entre si, sob condição de não suscitarem confusão ou dúvidas.

81. Cada cartão do jogo do Bingo 30 dispõe de 9 quadrículas numeradas ou contendo símbolos pré-definidos, dispostos em 3 linhas e três colunas.

82. Os números ou símbolos são distribuídos do seguinte modo:

- a) Na primeira coluna, 3 números compreendidos entre 1 e 10 ou três símbolos diferentes entre si;
- b) Na segunda coluna, 3 números compreendidos entre 11 e 20 ou três símbolos diferentes entre si e diferentes dos constantes na primeira coluna;
- c) Na terceira coluna, 3 números compreendidos entre 21 e 30 ou três símbolos diferentes entre si e diferentes dos constantes das primeira e segunda colunas.

83. No jogo do Bingo 30 o prémio é atribuído quando os números extraídos preenchem todos os números de um cartão.

84. Pode ainda ser atribuído um dos seguintes prémios:

- a) Prémio de linha – Preenchimento de todos os números ou símbolos de uma das linhas horizontais ou diagonais ou de uma das colunas de um cartão;
- b) Prémio de coluna – Preenchimento de todos os números ou símbolos de uma das colunas de um cartão;
- c) Prémio quatro cantos – Preenchimento dos quatro números ou símbolos constantes das quadrículas localizadas nos vértices de um cartão.

X. VARIANTE ONLINE DO JOGO DO BINGO

85. Aplica-se à variante online do jogo do bingo a generalidade das regras operativas fixadas para as variantes físicas, com as alterações ou especificidades decorrentes da forma e meios usados para a sua disponibilização.

86. Todos os materiais e utensílios, são recriados graficamente em ambiente virtual de forma a garantir a exacta reprodução das operações físicas do jogo.

87. As jogadas, assim como as operações que lhes estão associadas, têm lugar em tempo real.

88. A cadência da extração dos números é definida pelo operador, não podendo o intervalo ser inferior a 1 segundo.

89. A variante online do jogo do bingo pode ser explorada em modo contínuo ou de sessão.

90. A exploração do jogo em modo contínuo está disponível em permanência e pode operar independentemente do número de jogadores.

O regime de prémios a atribuir na exploração em modo contínuo será aprovado pela Autoridade Reguladora, mediante proposta do operador, em respeito pelas normas contratuais e tributárias neste domínio.

91. A exploração do jogo em modo sessão depende da iniciativa do operador, que agenda e anuncia previamente as sessões.

O regime de prémios a atribuir na exploração em modo de sessão rege-se pelas normas estabelecidas para as variantes físicas, com as necessárias adaptações.

92. Na exploração em modo de sessão, podem ser disponibilizadas em simultâneo todas ou parte das variantes permitidas do jogo do bingo e, dentro da mesma variante, a venda de cartões com diferentes valores faciais e a oferta prémios diferenciados.

93. A venda de cartões em modo de sessão decorre em simultâneo para todos os jogadores e quando terminada, não são permitidas vendas adicionais.

94. Os sistemas operativos de jogo devem conter mecanismos que elenquem aos jogadores todas as possibilidades de decisão em cada fase do jogo, bem como as ferramentas que lhes permitam seleccionar qualquer opção.

95. Os sistemas operativos de jogo devem conter mecanismos de alarme que informem o jogador sempre que falte apenas um número ou símbolo para completar qualquer das combinações premiadas.

96. Os números ou símbolos extraídos podem ser marcados nos cartões de modo automático ou por acção do jogador.

97. O registo dos números ou símbolos extraídos e a identificação dos mesmos em cada cartão vendido são efectuados autonomamente pelo sistema operativo que, independentemente do modo manual ou automático da marcação, anuncia as combinações premiadas e acciona o pagamento dos prémios sem a intervenção dos jogadores.

98. São nulas as jogadas em que, por avaria ou mau funcionamento do sistema operativo de jogo, não seja possível determinar o vencedor, caso em que o valor das apostas é creditado aos jogadores.

99. Não são nulas as jogadas em que as avarias ou mau funcionamento ocorram na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador e o impeçam de visualizar o resultado da jogada, caso em que se cumprem as normas estabelecidas de pagamento do prémio quando ao mesmo houver lugar.

100. O sistema operativo de jogo deve permitir ao jogador visualizar todos os dados relativos a cada e à totalidade das jogadas em que tenha participado, nomeadamente, valores apostados, resultados totais e por jogada.

101. Cabe a cada jogador definir o início e termo da sua participação no jogo, assim como os montantes jogados, salvo quando lhe forem aplicadas restrições derivadas de risco de patologia do jogo, diagnosticado por entidade legal ou administrativamente acreditada.

102. Os operadores dos casinos podem disponibilizar aos jogadores, no sítio institucional, um módulo de demonstração do jogo, sob condição de se atribuir como prémio, exclusivamente, o prolongamento gratuito da sessão de jogo em função da pontuação obtida.

103. Os operadores dos casinos podem disponibilizar aos jogadores, no sítio institucional, um dispositivo contendo as regras do jogo, informação sobre o acesso e a prática do mesmo e como exercer o direito de reclamação.

JOGOS DE MÁQUINAS

I. CARACTERIZAÇÃO

1. As máquinas de jogo são programadas para desenvolver e disponibilizar um número variado de jogos, tradicionalmente traduzidos em combinações diversas derivadas do alinhamento de símbolos inscritos em três ou mais rolos que, em movimento giratório e progressivamente se vão imobilizando desenhando, de forma aleatória, uma ou mais linhas que determinam o direito a um prémio pré-definido.

A evolução tecnológica e a cada vez maior sofisticação dos meios, tem conduzido à reprodução para máquina, de jogos historicamente explorados autonomamente em bancas de jogo como é o caso da roleta, blackJack/21, assim como as diversas variantes do póquer e do bingo.

II. FUNCIONAMENTO

2. O jogo de máquinas pode ser praticado em aparelhos de funcionamento mecânico, eléctrico, electromecânico ou electrónico, que:

- a) Atribuem prémios pagos, directa ou indirectamente, em fichas, moedas ou outros meios de pagamento;
- b) Não atribuindo os prémios referidos na alínea anterior, desenvolvam temas próprios dos jogos de fortuna ou azar ou apresentem como resultado pontuações dependentes exclusiva ou fundamentalmente da sorte.

3. As máquinas de jogo devem ser configuradas de modo a que o jogo seja seguro, íntegro e imparcial e se processe de acordo com as especificações próprias aprovadas e com o que determina o presente Regulamento.

4. Os símbolos usados no desenvolvimento do jogo devem respeitar a lei e instruções em vigor e ser claramente diferenciados, de modo a não suscitarem confusão ou dúvidas entre si.

5. Devem ser claramente assinalados e inequívocos a linha ou linhas que determinam o resultado das jogadas, a imobilização e posicionamento dos rolos e o alinhamento dos símbolos na formação das linhas.

6. A homologação das máquinas de jogo está condicionada a de prévia certificação a realizar por entidade tecnicamente habilitada e oficialmente acreditada para o efeito.

7. Não é permitida a alteração das características ou configuração das máquinas de jogo homologadas pela Autoridade Reguladora sem a sua prévia permissão e aprovação.

8. Todas as máquinas em exploração devem ter expostos o número de identificação, o valor de aposta e as sequências premiadas.

9. As máquinas de jogo podem operar com uma única denominação ou em modo de multidenominação.

10. As instruções com interesse para o jogador, inscritas em idioma estrangeiro na blindagem das máquinas, são obrigatoriamente traduzidas para português.

11. As máquinas de jogo podem disponibilizar no decurso de cada jogada, em complemento da aposta inicial, outras alternativas de aposta, nomeadamente:

- a) Dobrar o valor do prémio;
- b) Outras multiplicações de créditos;
- c) Jogos de bónus.

As apostas alternativas devem conter informação sobre os resultados previsíveis para cada uma das opções de escolha.

12. Os prémios são pagos directamente pelas máquinas, podendo também ser efectuados manualmente na caixa da sala de jogo, mediante guia ou bilhete codificado, em dinheiro, cheque do operador de jogo ou outro meio legal de pagamento.

13. Quando uma mesma linha de jogo formar mais do que uma combinação premiada é pago o prémio de maior valor.

14. Quando em diversas linhas de jogo se formarem combinações vencedoras, os prémios são pagos pela totalidade.

15. Quando, por qualquer motivo, haja necessidade de confirmar dados em consequência de prémios ou créditos reclamados, os valores são apurados com recurso aos registos electrónicos das máquinas.

16. Os valores de aposta e dos prémios podem ser apresentados em euros ou em créditos de euro.

III. PRÉMIOS

17. O plano de pagamento dos prémios deve assegurar que, pelo menos, 80% dos montantes jogados em cada máquina são devolvidos em prémios aos jogadores.

18. Sem prejuízo do indicado na Regra anterior, é permitida a constituição de prémios acumulados progressivos, também designados por jackpots, com um ou mais níveis de prémio, cujo valor é incrementado através da dedução automática de determinada percentagem dos montantes jogados na máquina.

19. Igualmente sem prejuízo da percentagem indicada na Regra 17, é permitido o agrupamento de máquinas de um casino ou de vários casinos, com vista à formação de prémios acumulados progressivos, cujo valor é incrementado através da dedução automática de determinada percentagem dos montantes jogados no conjunto de máquinas agrupadas.

As percentagens de incremento dos prémios acumulados progressivos são determinadas pelos operadores de jogo, mediante prévia comunicação à Autoridade Reguladora.

20. Para além das percentagens de incremento referidas nas regras anteriores, os operadores de jogo podem adicionar um valor base de arranque aos prémios acumulados progressivos, a partir do qual se inicia o processo de incremento.

Os valores de arranque dos prémios acumulados progressivos constituem-se, após a sua instalação, parte integrante do prémio total a atribuir, não podendo reverter para operador na eventualidade de o prémio ser extinto ou a máquina ou grupo de máquinas removidas da exploração.

21. Enquanto não forem atribuídos os prémios acumulados progressivos, os operadores de jogo são fiéis depositários dos valores cativos, que mantêm disponíveis ou garantidos nos termos gerais de direito.

22. A atribuição dos prémios acumulados progressivos deve ser de imediato assinalada na máquina ou máquinas a que os mesmos se encontrem associados.

23. Os valores cativos dos prémios acumulados progressivos cuja atribuição não possa realizar-se por motivos de força maior ou de estratégia da operação, são transferidos para outra máquina ou grupo de máquinas do mesmo modelo e com o mesmo tipo de aposta ou, na sua falta, para a máquina ou agrupamento de máquinas determinados pela Autoridade Reguladora.

24. O valor dos prémios acumulados progressivos por atribuir à data do termo da concessão de exploração do casino revertem a favor de instituições de solidariedade social a definir pela Autoridade Reguladora.

IV. CONTADORES

25. As máquinas dispõem obrigatoriamente dos seguintes contadores, os quais devem manter-se sempre em perfeito estado de funcionamento e fiabilidade, sob pena de ser interdita a sua exploração:

- a) Créditos jogados;
- b) Créditos ganhos;
- c) Jogadas efectuadas;
- d) Receita bruta;
- e) Dinheiro entrado;
- f) Bilhetes codificados entrados;
- g) Pagamentos:
 - Prémios acumulados;
 - Cancelamento de créditos;
 - Bilhetes codificados pagos;
 - Prémios acumulados progressivos;
 - Prémio acumulado manual;
 - Cancelamento de créditos manual.

V. VARIANTE ONLINE DOS JOGOS DE MÁQUINAS

26. Aplica-se à variante online dos jogos de máquinas, a generalidade das regras fixadas para a variante física, com as alterações ou especificidades decorrentes da forma e meios usados para a sua disponibilização.

27. Os equipamentos, materiais e utensílios, quando for caso, são recriados graficamente em ambiente virtual de forma a garantir a exacta reprodução das operações físicas do jogo.

28. As jogadas, assim como as operações que lhes estão associadas, têm lugar em tempo real.

29. O sistema operativo de jogo deve conter mecanismos que elenquem aos jogadores todas as possibilidades de decisão em cada fase do jogo, bem como as ferramentas que lhes permitam seleccionar qualquer opção.

30. O ambiente gráfico para o desenvolvimento do jogo deve disponibilizar permanentemente ao jogador, em português, a seguinte informação:

- a) Denominação da máquina ou conjunto de máquinas;
- b) Número de linhas da aposta;
- c) Valor da aposta, em euros ou números de créditos;
- d) Valor do prémio, em euros ou números de créditos;

- e) Valor em crédito na máquina, em euros ou números de créditos;
- f) Valor atualizado dos prémios acumulados progressivos a que a máquina está associada.

31. Deve ainda e nos mesmos termos, ser permanentemente disponibilizada informação sobre:

- a) Regras dos jogos;
- b) Valores de aposta mínima e máxima,
- c) Linhas de jogo;
- d) Planos de pagamento de prémios e as respetivas combinações;
- e) Acesso e desenvolvimento de apostas complementares, ganhos respectivos e riscos de perda;
- f) Condições de atribuição dos prémios progressivos;
- g) Meios e forma de reclamação.

As informações antes referidas podem ser disponibilizadas em outros idiomas para seleção por opção do jogador.

32. O sistema operativo de jogo pode ser configurado para disponibilizar a ativação automática das jogadas, com limitador de número e opção de cancelamento.

33. Os prémios são pagos imediatamente após o apuramento do resultado da jogada:

- a) Diretamente na máquina por adição aos créditos disponíveis;
- b) Por transferência para a conta de jogador.

34. O sistema operativo de jogo deve disponibilizar aos jogadores uma opção que permita a visualização de todos os dados relativos a cada e à totalidade das jogadas nomeadamente, os valores apostados e os resultados totais e por jogada.

35. Cabe ao jogador definir o início e o termo de cada sessão de jogo, assim como os montantes jogados, salvo quando ocorra perda da comunicação entre a máquina e o sistema operativo de jogo, por intervenção do operador de jogo ou quando lhe forem aplicadas restrições derivadas de risco de patologia do jogo diagnosticado por entidade legal ou administrativamente acreditada.

O operador pode terminar uma sessão de jogo quando se esgotem os créditos na máquina em jogo ou o saldo na conta do jogador, ou ainda quando o jogador não realizar qualquer jogada num período de tempo pré-definido.

36. Quando se registar interrupção nas comunicações, por avaria ou qualquer outra falha, com origem no sistema operativo de jogo que impeça a finalização de uma jogada, esta é considerada nula, sendo os valores apostados devolvidos ao jogador, salvo quando as comunicações forem repostas a tempo de retomar o jogo na fase em que se encontrava imediatamente antes da ocorrência.

37. Não são nulas as jogadas em que as avarias ou mau funcionamento ocorram na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador e o impeçam de visualizar o resultado da jogada, caso em que se cumprem as normas estabelecidas de pagamento do prémio quando ao mesmo houver lugar.

38. O sistema operativo de jogo deve conter mecanismos de alarme que informem o jogador quanto a aspectos do seu interesse, nomeadamente, quando por qualquer dos motivos elencados nas presentes regras a sessão de jogo esteja em risco de ser terminada.

39. Os operadores dos casinos podem disponibilizar aos jogadores, no sitio institucional, um módulo de demonstração do jogo, sob condição de se atribuir como prémio, exclusivamente, o prolongamento gratuito da sessão de jogo em função da pontuação obtida.

40. Os operadores dos casinos devem disponibilizar aos jogadores, no sitio institucional, um dispositivo contendo as regras do jogo, informação sobre o acesso e a prática do mesmo e como exercer o direito de reclamação.

JOGO “DESAFIO AO CASINO”

I. CARACTERIZAÇÃO

1. O Desafio ao Casino é um jogo de fortuna ou azar carreado em que se opõem na disputa do prémio o operador do casino (casa) e cada um dos jogadores participantes no jogo.

II. MATERIAIS

2. O jogo Desafio ao Casino é praticado com recurso aos seguintes equipamentos e utensílios de jogo:

- a) Um ou mais baralhos de 52 cartas;
- b) Sabot (shoe);
- c) Carta de corte;
- d) Carta-aviso (branca)
- e) Baralhador-distribuidor automático de cartas ou baralhador de cartas;
- f) Uma mesa de jogo com sete ou mais lugares sentados.

III. FUNCIONAMENTO

3. No jogo Desafio ao Casino as cartas — Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2 — são valoradas por ordem decrescente sendo o Ás a carta de maior valor e o 2 a carta de menor valor.

4. No início da sessão de jogo, o pagador (croupier) depois de baralhar as cartas, procede ao corte ou convida um dos jogadores a fazê-lo, utilizando para o efeito a carta de corte, coloca a carta-aviso antes das últimas doze cartas e introduz as cartas baralhadas, com a face virada para baixo, no sabot (shoe).

5. Se for utilizado o baralhador-distribuidor automático, as cartas são colocadas no aparelho e depois retiradas directamente sem que haja lugar ao procedimento previsto no número anterior.

6. Se no decurso de uma jogada alguma carta sair do sabot ou do baralhador-distribuidor automático com a face para cima, considera-se válida a carta e a aposta respectiva.

7. A distribuição das cartas começa com a entrega a cada jogador e por último ao pagador, de uma carta com a face virada para cima, da esquerda para a direita, a partir do jogador posicionado à esquerda do pagador.

8. Quando, durante a distribuição, inicial ou adicional, se verificar um erro, deve o mesmo ser imediatamente corrigido.

A jogada é considerada nula se for de todo impossível corrigir o erro.

9. Se a primeira carta do jogador é superior à do pagador, o jogador ganha o valor da aposta inicial.

Se o jogador tiver apostado no empate perde o valor apostado no empate.

10. Quando a primeira carta do jogador é inferior à do pagador, o jogador perde o valor da aposta inicial.

Se o jogador tiver apostado no empate perde o valor apostado no empate.

11. Se a carta do jogador tiver o mesmo valor da carta do pagador e o jogador tiver apostado no empate, o prémio é pago na proporção de 10 para 1.

12. Quando a carta do jogador tiver o mesmo valor da carta do pagador, o jogador que não tiver apostado no empate pode optar por:

- a) Perder metade do valor da aposta inicial;
- b) Desafiar a casa.

13. Quando ocorrer o previsto na alínea b) da Regra anterior, o jogador dobra a aposta inicial e o pagador acompanha com o valor da aposta inicial, ou seja, quando, por exemplo, a aposta inicial for de 50 euros, o jogador e o pagador adicionam 50 euros cada um, pelo que, o valor em jogo passará a ser de 150 euros.

De seguida, o pagador retira três cartas do baralho, que inutiliza, e distribui a seguinte ao jogador, com a face virada para cima.

14. Repete-se o procedimento, com o pagador a retirar do baralho e inutilizar outras três cartas, guardando para si, de face para cima, a carta seguinte:

- a) Se a carta distribuída ao jogador for superior à do pagador, o jogador ganha;
- b) Em caso de empate, o jogador ganha o valor em jogo e ainda um montante igual ao da aposta inicial;
- c) Se a carta distribuída ao jogador for inferior à do pagador, ganha a casa.

JOGO DE “PÓQUER DE 3 CARTAS”

I. CARACTERIZAÇÃO

1. O Póquer de 3 Cartas é um jogo de fortuna ou azar operado com cartas e dados, em que os jogadores participantes no jogo se opõem na disputa do prémio.

II. MATERIAIS

2. O jogo de Póquer de 3 Cartas é praticado com recurso aos seguintes materiais e utensílios de jogo:

- a) Um baralho de 52 cartas;
- b) Quatro dados;
- c) Um recipiente para agitar os dados ou um agitador electrónico;
- d) Um sabot baralhador automático de cartas;
- e) Uma mesa de jogo com 8 lugares, sendo um para o banqueiro e os demais para os restantes jogadores.

3. O baralho de cartas deve ser substituído periodicamente e sempre que apresentar danos ou deficiências que impeçam ou condicionem o normal decurso do jogo.

III. CARTAS, NAIPE E COMBINAÇÕES

4. O valor individual das cartas, dos naipes e das combinações de cartas é o que consta das regras seguintes:

- a) As figuras e as cartas de valor facial dez (10) valem zero (0) pontos;
- b) A soma numérica do valor facial das três cartas determina o valor da combinação, sendo nove (9) a pontuação mais elevada;
- c) Se a soma numérica for superior a dez (10) ou vinte (20), a pontuação é determinada subtraindo 10 ou 20, respectivamente, à soma numérica.

5. É o seguinte o valor das cartas, por ordem decrescente:

- a) Rei — 1;
- a) Dama — 2;
- b) Valete — 3;
- c) Dez — 4;
- d) Nove — 5;
- e) Oito — 6;
- f) Sete — 7;
- g) Seis — 8;
- h) Cinco — 9;
- i) Quatro — 10;
- j) Três — 11;
- k) Dois — 12;
- l) Ás — 13.

6. É o seguinte o valor dos naipes, por ordem decrescente:

- a) Espadas — 1;
- b) Copas — 2;
- c) Paus — 3;
- d) Ouros — 4.

7. É o seguinte o valor das combinações, por ordem decrescente das cartas:

- a) Três figuras — 1;
- b) Nove com duas figuras (duas figuras + 9) — 2;
- a) Nove com uma figura (uma figura + cartas que somem 9) — 3;
- b) Nove sem figura (três cartas que somem 9) — 4;
- c) Oito com duas figuras (duas figuras + 8) — 5;
- d) Oito com uma figura (uma figura + cartas que somem 8) — 6;
- e) Oito sem figura (três cartas que somem 8) — 7;
- f) Sete com duas figuras (duas figuras + 7) — 8;
- g) Sete com uma figura (uma figura + cartas que somem 7) — 9;
- h) Sete sem figura (três cartas que somem 7) — 10;
- i) Seis com duas figuras (duas figuras + 6) — 11;
- j) Seis com uma figura (uma figura + cartas que somem 6) — 12;
- k) Seis sem figura (três cartas que somem 6) — 13;
- l) Cinco com duas figuras (duas figuras + 5) — 14;
- m) Cinco com uma figura (uma figura + cartas que somem 5) — 15;
- n) Cinco sem figura (três cartas que somem 5) — 16;

- o) Quatro com duas figuras (duas figuras + 4) — 17;
- p) Quatro com uma figura (uma figura + cartas que somem 4) — 18;
- q) Quatro sem figura (três cartas que somem 4) — 19;
- r) Três com duas figuras (duas figuras + 3) — 20;
- s) Três com uma figura (uma figura + Cartas que somem 3) — 21;
- t) Três sem figura (três cartas que somem 3) — 22;
- u) Dois com duas figuras (duas figuras + 2) — 23;
- v) Dois com uma figura (uma figura + cartas que somem 2) — 24;
- w) Dois sem figura (três cartas que somem 2) — 25;
- x) Um com duas figuras (duas figuras + 1) — 26;
- y) Um com uma figura (uma figura + cartas que somem 1) — 27;
- z) Um sem figura (três cartas que somem 1) — 28;
- aa) Zero com duas figuras (duas figuras + 0) — 29;
- bb) Zero com uma figura (uma figura + cartas que somem 0) — 30;
- cc) Zero sem figura (três cartas que somem 0) — 31.

IV. COMBINAÇÕES VENCEDORAS

8. Ganha o jogador quando o valor da sua combinação de 3 cartas for superior à do banqueiro.

9. Quando o banqueiro e o jogador tiverem combinações de igual valor, ganha o que tiver a carta de valor mais elevado.

10. Quando as pontuações do banqueiro e do jogador forem iguais a zero, sem figuras, independentemente do valor individual das cartas e dos naipes, ganha o banqueiro.

V. FUNCIONAMENTO

11. As cartas são baralhadas mecanicamente antes de cada jogada.

12. No fim de cada jogada as cartas utilizadas são colocadas de lado, a fim de serem baralhadas juntamente com as restantes cartas do baralho.

Sendo um baralho novo, deve ser também baralhado antes de iniciar a jogada.

13. É permitido aos jogadores ocupantes de cada um dos oito lugares da mesa ficarem com a banca, por turno.

Cada lugar da mesa apenas pode ficar com a banca, no máximo, duas jogadas seguidas, salvo se todos os restantes jogadores acordarem em contrário.

14. Os jogadores podem recusar a banca, passando a vez para o lugar mais próximo no sentido oposto ao dos ponteiros do relógio.

O jogador para quem a banca é passada apenas poder exercê-la se tiver apostado na jogada anterior.

15. Para iniciar a jogada, o banqueiro agita os quatro dados no recipiente próprio.

O lugar com direito a receber as primeiras cartas é determinado pela soma dos pontos dos dados, contados a partir do banqueiro, no sentido oposto ao dos ponteiros do relógio.

16. Compete exclusivamente ao banqueiro agitar os dados para efeitos da presente Regra, não lhe sendo permitido adicionar ou subtrair quaisquer pontos ao total resultante da soma das pintas dos dados.

Após o lançamento e ao estabilizarem os quatro dados devem assentar na mesa em posição horizontal. Se um ou mais dados não estabilizar nesta posição ou sair do recipiente, o banqueiro terá que repetir o procedimento.

17. Antes de agitar os dados, o banqueiro coloca obrigatoriamente o seu capital em fichas sobre a mesa.

Em caso algum os ganhos ou perdas do banqueiro podem exceder o seu capital em cada jogada.

18. As apostas devem ser realizadas antes de os dados serem agitados, não sendo aceites, a partir de então, novas apostas, nem permitido adicionar, retirar ou transferir apostas entre lugares.

19. Quando ganhar na primeira jogada e pretender continuar com a banca na jogada seguinte, o banqueiro mantém obrigatoriamente na mesa todo o dinheiro ganho, mais o capital inicial, constituindo a soma das duas importâncias o seu novo capital.

É permitido ao banqueiro aumentar o capital, não podendo, em caso algum, reduzi-lo.

20. A “casa” pode associar-se ao banqueiro com capital pré-determinado.

É igualmente permitido aos demais jogadores apostar no lugar do banqueiro, sendo as suas apostas pagas ou recolhidas, depois do banqueiro, segundo a ordem por que foram colocadas.

O jogador que pretenda, em determinada jogada, associar-se ao banqueiro deverá confiar-lhe o seu capital, não podendo, a partir de então, apostar separadamente noutros lugares.

21. Independentemente do número de jogadores participantes, são sempre distribuídas 3 cartas seguidas a cada um dos 8 lugares da mesa de jogo.

22. No decurso de uma jogada nenhuma carta poderá ser manuseada fora da mesa do jogo.

23. Se, na distribuição das cartas, alguma ou algumas se virarem casualmente, ficando expostas, essas cartas continuam válidas, podendo a jogada prosseguir.

24. A distribuição das cartas, assim como a recolha das apostas perdidas e o pagamento dos prémios processam-se sempre no sentido oposto ao dos ponteiros do relógio.

25. Os jogadores podem colocar apostas em mais do que um lugar, podendo também mais do que um jogador apostar no mesmo lugar.

Quando mais do que um jogador colocar aposta num mesmo lugar, compete ao que houver apostado importância mais elevada segurar as cartas.

26. Com excepção do banqueiro, em cada lugar da mesa apenas um jogador pode segurar as cartas.

27. O banqueiro apenas abre as suas cartas depois de todos os jogadores terem visto e colocado as cartas sobre a mesa.

As cartas dos jogadores são abertas pelo pagador.

28. Compete ao pagador recolher ou pagar todas as importâncias em função dos lugares em que as apostas hajam sido colocadas, independentemente de alguma ter sido colocada em lugar errado.

29. O operador de jogo (casa) cobra uma comissão de 5% sobre os prémios ganhos.

JOGO DA “BOULE”

I. CARACTERIZAÇÃO

1. A Boule é um jogo de fortuna ou azar cujas regras e funcionamento se assemelham aos da roleta, em que os jogadores desenvolvem palpites e apostam num número ou conjunto de números ou chances, procurando acertar no que vier a ser sorteado.

II. MATERIAIS

2. O jogo da Boule é praticado com recurso aos seguintes materiais e utensílios de jogo:

- a) Mesa de jogo com dois tabuleiros de vidro;
- b) Um cilindro, posicionado ao centro da mesa e entre os dois tabuleiros, dentro do qual se encontra um prato móvel assente sobre um “pivot” ou rolamento de esferas;
- c) Este prato dispõe de uma faixa periférica com 25 compartimentos concavados circulares;
- d) Os compartimentos mencionados são numerados de 1 a 24, com os números inscritos no seu interior, alternadamente sobre fundo vermelho ou preto, sendo o restante marcado com uma estrela azul, inscrita no seu interior sobre fundo branco;
- e) Um dispositivo electrónico que controla a iluminação das chances premiadas;
- f) Campanha usada pelo pagador-lançador para avisar os jogadores de que terminou o período de apostas.

III. APOSTAS

3. São as seguintes as chances de aposta:

- a) Múltiplas:
 - Um número ou estrela (pleno);
 - Dois números;
 - Três números;
 - Quatro números;
 - Seis números;
 - Oito números.
- b) Simples:
 - Doze números;
 - Pequeno (números de 1 a 12);
 - Grande (números de 13 a 24);
 - Cor (vermelha ou preta).

IV. FUNCIONAMENTO

4. O jogo inicia-se com a realização das apostas.

5. Os jogadores apenas podem fazer marcações até que o pagador-lançador accione a campanha de aviso.

A campanha de aviso é accionada quando a bola perde força centrífuga, sai da ranhura de lançamento e cai sobre a faixa periférica do prato, sobre os compartimentos concavados circulares onde estão inscritos os números.

6. A bola é lançada da direita para a esquerda, girando o prato em sentido contrário ao da bola.

7. Depois de a bola se imobilizar num dos 25 compartimentos, o pagador-lançador acciona o dispositivo a que se refere a Regra 2, alínea e), iluminando as chances premiadas.

V. PRÉMIOS

8. Ao vencedor cabe receber, além da sua parada, importância igual à da aposta, nas chances simples e os seguintes prémios, nas chances múltiplas:

- a) Um número ou estrela (pleno) - vinte e três vezes o valor da aposta;
- b) Dois números - onze vezes o valor da aposta;
- c) Três números - sete vezes o valor da aposta;
- d) Quatro números - cinco vezes o valor da aposta;
- e) Seis números - três vezes o valor da aposta;
- f) Oito números - duas vezes o valor da aposta.

9. Quando a bola se imobilizar no compartimento correspondente à estrela, todas as outras chances perdem.

VI. PAGAMENTOS

10. Decidido o golpe, o pagador procede à recolha das fichas perdidas e paga os prémios, sendo o pleno o último prémio a ser pago.

11. Quando um jogador tiver mais do que uma marcação, o pagamento dos prémios pode fazer-se pelo total.

12. Quando, por qualquer motivo, o pagador desmarcar fichas respeitantes a apostas vencedoras, reconstituem-se as marcações de acordo com as indicações do jogador ou jogadores intervenientes na jogada, se não for possível ao pagador fazê-lo com segurança.

VII. GOLPES NULOS

13. Se, durante o movimento da bola, cair alguma ficha ou qualquer outro objecto no prato móvel, o pagador-lançador anuncia “golpe nulo”, pára o jogo, retira o objecto e procede a novo lançamento.

14. O golpe é igualmente nulo se a bola se imobilizar fora de qualquer dos 25 compartimentos a que se refere a Regra 2, alínea c).

15. Quando se registar algum golpe nulo, as marcações já efectuadas não podem ser alteradas, podendo, no entanto, ser feitas novas marcações.

JOGO “MAH-JONG”

I. CARACTERIZAÇÃO

1. O Mah-jong é um jogo de fortuna ou azar jogado, regra geral, por quatro jogadores, podendo também ser jogado por dois ou três jogadores, em que estes procuram ser os primeiros a formar 4 combinações mais 1 par de pedras.

2. É permitido aos jogadores de Mah-jong optar por uma das seguintes variantes do jogo:

- a) Mah-Jong convencional;
- b) Mah-Jong simplificado.

VARIANTE CONVENCIONAL

II. MATERIAIS

3. O Mah-Jong convencional é jogado com recurso aos seguintes materiais e utensílios:

- a) 136 cartas ou pedras,
- b) Chapa com a indicação dos “quatro ventos” correspondentes aos quatro pontos cardeais;
- c) três dados;
- d) Mesa apropriada, de forma quadrangular.

4. Nesta variante do jogo o baralho completo de pedras inclui os seguintes 5 grupos distintos:

- a) 3 variedades de pedras “trunfos” (encarnada, ‘hong chông’; branca ‘pak pán’; verde, ‘fát chí’), cada uma com 4 peças iguais;
- b) 4 variedades de pedras “ventos” (Este, ‘tông’; Sul, ‘nám’; Oeste ‘sai’; Norte ‘pak’), cada uma com 4 peças iguais;
- c) 9 variedades de pedras designadas por “bambus” (sók chi), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais;
- d) 9 variedades de pedras designadas por “números” (mán chi), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais;
- e) 9 variedades de pedras designadas por “círculos” (t’ông chi), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais.

III. FUNCIONAMENTO

5. O Mah-Jong convencional joga-se com quatro jogadores.

6. O lugar do banqueiro (chóng) é sempre designado por Este (t’ông), sendo designados por Sul (nám) o lugar à direita do banqueiro, por Oeste (sai) o lugar oposto ao do banqueiro e por Norte (pak) o lugar à esquerda do banqueiro.

7. As pedras são arrumadas, com a face virada para baixo, em 4 filas-duplas formadas por 17 grupos de duas pedras cada um.

Arrumadas as pedras, cada jogador faz avançar a sua fila-dupla para o centro da mesa, formando, um quadrado.

8. No começo de cada jogo, o banqueiro lança os dados no interior do quadrado para determinar a fila-dupla de onde as pedras devem começar a ser retiradas.

9. A contagem é feita da direita para a esquerda, a partir do lugar do banqueiro, em sentido oposto ao do ponteiro do relógio.

10. Se a soma dos dados indicar, por exemplo, 13 pontos, o banqueiro separa 13 grupos da fila-dupla colocada à sua frente, contados da direita para a esquerda e começa a retirar para si dois grupos (4 pedras) dos quatro restantes, sendo seguido, sucessivamente, pelos jogadores dos lugares Sul (nám), Oeste (sai) e Norte (pak).

11. Os jogadores retiram três vezes (2 grupos ou sejam 4 pedras) até que cada um fique com 6 grupos (12 pedras).

12. Em seguida, o banqueiro retira mais duas pedras, alternadamente, da fila de cima, tirando cada um dos restantes três jogadores, na sua vez, mais uma pedra do extremo da fila.

13. O banqueiro é sempre o primeiro a descartar uma pedra.

14. Cada roda de quatro jogos leva o nome de um dos “ventos” (pontos cardeais).

A primeira é chamada roda Este (t’ông hin), a segunda roda Sul (nám hin), a terceira roda Oeste (sai hin) e a quarta roda Norte (pak hin).

15. Em princípio, são jogados 16 jogos.

16. Quando o jogo é ganho pelo banqueiro, este retém a banca (chóng) até que o jogo seja ganho por outro jogador, altura em que a banca passa para o jogador da direita.

IV. COMBINAÇÕES VENCEDORAS

17. É vencedor o jogador que primeiro a apresentar 14 pedras formadas por 4 conjuntos de três, acrescidos de um par.

18. Os conjuntos podem ser de 3 pedras iguais ou sequências de 3 pedras de um mesmo grupo.

V. MODALIDADES

19. Se, no começo do jogo, as pedras retiradas pelo banqueiro formarem 4 conjuntos de três e um par, o banqueiro ganha de imediato o jogo.

Esta modalidade é designada por “ganho natural” (t’in vu).

20. Se qualquer dos jogadores, sem ser o banqueiro, puder formar 4 conjuntos de três e um par com a primeira pedra descartada pelo banqueiro, esse jogador ganha de imediato o jogo.

Esta modalidade é designada por “ganho não natural” (tei vu).

21. Sequência (Ch’i) — Sempre que um jogador descartar uma pedra, só o que está à sua direita a pode aproveitar para fazer uma sequência (ch’i).

22. O jogador que fizer uma sequência deste modo perde o direito de adquirir outra pedra nessa jogada, obrigando-se a abrir sobre a mesa de jogo a sequência de 3 pedras do mesmo grupo e a descartar uma pedra.

Contudo, esta pedra não pode ser aproveitada para sequência se qualquer dos outros dois jogadores a quiser para fazer um “p’ông” (conjunto de 3 pedras iguais) ou “k’óng” (conjunto de quatro pedras iguais).

23. Trio de três pedras iguais (P’ông) — Se tiver um par, um jogador pode fazer um “p’ông” com pedra igual descartada por qualquer dos outros parceiros.

Fazendo “p’ông”, o jogador tem, por sua vez, de descartar uma pedra e deixar o trio do “p’ông” aberto sobre a mesa.

24. Quatro pedras iguais («K’óng») — Se tiver um trio ou 3 pedras iguais, o jogador pode fazer um “k’óng” com a quarta pedra igual descartada por qualquer dos outros parceiros, sendo este “k’óng” designado por “k’óng aberto”.

Chama-se “k’óng fechado” quando o jogador compra a quarta pedra igual.

25. O jogador que tenha já um “p’ông” feito na mesa e compre a quarta pedra igual, faz um “k’óng” (aberto ou fechado) e tem de tirar mais uma pedra do fim da última fila-dupla de pedras, a fim de continuar na posse de 13 pedras.

Qualquer conjunto de 4 pedras iguais é considerado como sendo conjunto de 3.

26. Direito ao ganho (Chit vu) — Sempre que uma pedra descartada sirva a mais do que um jogador para ganhar o jogo, o direito de ficar com ela cabe ao jogador que estiver mais próximo (em sentido oposto ao do ponteiro do relógio) do que descartou a pedra.

VI. JOGOS

27. Jogo mínimo (Kai vu) — É o jogo de graduação mais baixa no Mah-Jong.

Inclui um a três conjuntos de 3 pedras iguais sem valerem como “fán” nem como “fán dobrado”.

28. Jogos de 1 “fán”:

- a) Conjunto de trunfo — É atribuído 1 “fán” a qualquer conjunto de 3 pedras iguais do grupo de trunfos (branca, verde ou encarnada);
- b) Conjunto de vento da roda — É atribuído 1 “fán” ao conjunto de 3 ou 4 pedras iguais do grupo de ventos, desde que as pedras do conjunto correspondam ao vento da roda □p.ex., trio de Este (tóng) feito na roda Este□;
- c) Conjunto de vento do lugar — É atribuído 1 “fán” ao conjunto de 3 ou 4 pedras iguais do grupo de ventos, desde que as pedras do conjunto correspondam ao lugar do jogador □p.ex., trio de Oeste (sai) feito pelo jogador, ocupando o lugar Oeste□;
- d) Aproveitamento da pedra dum “kóng” (Ch’éong kóng) — É atribuído 1 “fán” ao jogo ganho por um jogador quando este ganha com a pedra adquirida por outro parceiro, que com a mesma, iria fazer um “kóng aberto”, dá-se um aproveitamento de “kóng”;
- e) Ganho derivado dum “kóng” (Kóng seong fá) — É atribuído 1 “fán” ao jogo ganho, sempre que um jogador faça um “kóng” (aberto ou fechado) e, tendo de adquirir uma pedra do fim da última fila-dupla, ganha o jogo com a pedra assim adquirida;
- f) Trios (Tôi-tôi-vu) É atribuído 1 “fán” ao jogo ganho com conjuntos de 3 pedras iguais e um par (sem qualquer sequência, isto é, somente “p’ôngs” ou “kóngs”;
- g) Sequências e par (P’èng vu) — É atribuído 1 “fán” ao jogo ganho, formado apenas com sequências e um par, desde que o par não seja de pedras trunfos, nem de pedras ventos, correspondendo ao vento da roda ou ao vento do lugar ocupado pelo jogador que ganha (sem qualquer conjunto de 3 pedras iguais);
- h) “Wân iat sêk” — É atribuído 1 “fán” ao jogo ganho formado por pedras de um mesmo grupo (bambus ou números ou círculos) e pedras trunfos ou pedras ventos sem valerem “fán” ou “fán” dobrado;
- i) “Hoi tai lau yuet” (Última pedra) — É atribuído 1 “fán” ao jogo ganho com a última pedra da jogada;
- j) Pedras trunfos (Siu sam un) — É atribuído 1 “fán” ao jogo ganho com dois conjuntos de pedras trunfos e um par da terceira pedra trunfo;
- k) Pedras ventos (Siu sei hei) — É atribuído 1 “fán” ao jogo ganho com três conjuntos e um par de pedras, todos do grupo de ventos;
- l) Conjunto de 1, 9, trunfos ou ventos (Fá iu-kau) — É atribuído 1 “fán” ao jogo ganho formado por conjuntos de pedras com marcação numérica 1 ou 9 e outras pedras dos grupos trunfos ou ventos.

29. “Fán dobrado” (Leong fán) (Graduação máxima) — É atribuído 1 “fán dobrado”a:

- a) Ganho natural (t’in vu);

- b) Ganho não natural (tei vu);

- c) Duplo “fán” (Seong fán) — Quando se ganha um conjunto de 3 pedras iguais do grupo de ventos, conjunto que corresponda, simultaneamente, tanto ao lugar do jogador em relação ao banqueiro, como à roda em que o jogo decorre. Exemplo: estando o jogador a ocupar o lugar Sul (nám) à direita do banqueiro, o conjunto por ela feito mostra a pedra Sul e a roda do jogo é também Sul;

- d) “Kóngs” sucessivos (Kóng seong kóng) — Quando, num “kóng”, a pedra que o jogador adquirir no fim da última fila-dupla for a 4.^a de outro conjunto de 3 pedras iguais que tenha na mão, esse jogador fará novo “kóng”, adquirindo, por conseguinte, nova pedra no fim da última fila-dupla;

Ganhando o jogo com esta pedra, o ganho é contado como “fán dobrado”;

- e) “P’èng vu de um mesmo grupo (Wân iat sêk p’èng vu) — Ao jogo ganho formado apenas com sequências de pedras dum mesmo grupo (bambus ou números ou círculos) e um par de pedras, mostrando vento que não corresponda ao nome da roda nem do lugar do jogador em relação ao banqueiro;

- f) Pedras de um mesmo grupo (Ch’èng iat sêk) — Jogo ganho que apresente todos os conjuntos (sequências ou pedras iguais) de 3 pedras de um mesmo grupo (bambus ou números ou círculos) e um par do mesmo grupo;

- g) Treze chamadas (Sap-sám iu) — Jogo ganho formado por uma pedra de cada um dos números 1 e 9 de cada grupo, uma pedra de cada um dos 3 trunfos e uma pedra de cada um dos 4 ventos, acrescidas de uma pedra que seja igual a qualquer das indicadas;

- h) Conjunto de trios fechados (Kan-kan vu) — Jogo ganho formado apenas por trios fechados e um par, sem ter aproveitado pedra descartada por qualquer dos parceiros e sem ter feito qualquer “kóng”;

- i) Conjuntos de trunfos (Tai sam un) — Jogo que inclua 3 conjuntos de pedras trunfos;

- j) Conjuntos de ventos («Tai sei hei») — Jogo ganho que inclua 4 conjuntos de pedras ventos e qualquer par;

- k) Conjunto de 1 e 9 (Cheng iu) — Qualquer jogo ganho formado apenas por conjuntos de pedras com os números 1 e 9 (grupos de três pedras e um par);

- l) Conjuntos de trunfos e ventos (Chun chu) — Qualquer jogo ganho formado apenas por conjuntos de pedras trunfos e ventos.

VII. PAGAMENTOS

30. O banqueiro paga em dobro ao jogador que ganhe o jogo e recebe em dobro, de todos, quando for ele a ganhar o jogo.

VIII. COMISSÃO DO OPERADOR DE JOGO

31. O operador de jogo cobra uma comissão sobre o valor dos prémios pagos, de acordo com tabela a aprovar pela Autoridade Reguladora.

IX. PROIBIÇÕES

32. A pedra descartada não pode ser recolhida.

33. O jogador que numa jogada anuncie “p’ông” e desista de o fazer, perde o direito de ganhar o jogo.

34. Não é permitido ver as pedras de outros jogadores, contudo, fazendo-o inadvertidamente, o jogador não poderá, nesse jogo, fazer qualquer “kóng”.

35. O jogador que ganhe um jogo não pode receber montante superior ao capital que colocou em jogo.

X. OBRIGAÇÕES

36. Quando ocorrer “conjuntos de um mesmo grupo” (ch’êng iat sêk), o jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois jogadores se a pedra por ele descartada servir para completar o jogo do quarto jogador que tenha à vista sobre a mesa 3 ou 4 conjuntos de pedras do mesmo grupo.

37. Também no caso de “conjuntos de um mesmo grupo” (ch’êng iat sêk), o jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois jogadores se a pedra por ele descartada servir para o 4.º conjunto, do quarto parceiro que tenha à vista sobre a mesa 3 conjuntos de pedras do mesmo grupo e se esse quarto parceiro, na jogada a seguir, adquirir pedra para ganhar.

38. Quando ocorrer “conjuntos de trunfos” (tai sam un), ou “conjuntos de ventos” (tai sei hei), o jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois jogadores se a pedra trunfo ou pedra vento por ele descartada servir para completar o jogo do quarto jogador.

39. O jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois jogadores se, tendo na mão a 4.ª pedra do grupo de trunfos ou do grupo de ventos, não a descartar, preferindo descartar outra pedra que venha a completar o jogo do quarto parceiro.

40. O jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois jogadores se, não estando à espera de pedra para ganhar, descartar uma pedra dum conjunto de 3 que tenha na mão e essa pedra servir para completar o jogo do quarto jogador.

41. O jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois jogadores se, estando à espera de pedra para ganhar, desfizer o seu jogo com o descarte duma pedra que venha a servir para completar o jogo do quarto jogador.

42. Ao fazer uma sequência (ch’i) ou um trio (p’ông), se o jogador recolher pedra errada da mesa ou expuser, de entre as que tem na mão, pedras de conjunto diferente, o erro só pode ser retificado antes de chegar a sua vez de comprar pedra.

Se abrir as pedras para indicar que ganhou, sem ter corrigido o erro, esse jogo é considerado nulo, sendo o jogador obrigado a indemnizar os restantes três jogadores.

43. Sendo banqueiro, o jogador que declare ganhar, mas com jogo considerado nulo, é obrigado a indemnizar os restantes três jogadores, pagando-lhes importância equivalente a “fán dobrado”.

Não sendo banqueiro, o jogador é obrigado a indemnizar o banqueiro com importância equivalente a “fán dobrado” e aos restantes dois parceiros com importância equivalente a um “fán”.

44. O jogador não é obrigado a suportar a perda dos outros dois jogadores ao descartar uma pedra que sirva para completar o jogo do quarto jogador, se este jogo

for “ch’êng iu”, ou seja, formado apenas por conjuntos de pedras com os números 1 e 9, ou “chun chu, ou seja, formado apenas por conjuntos de pedras trunfos e ventos.

45. O jogador não é obrigado a suportar a perda dos outros dois jogadores ao descartar uma pedra que sirva para completar o jogo do quarto jogador, se a pedra descartada for pedra do grupo de trunfos ou ventos, que não esteja à vista na mesa.

VARIANTE SIMPLIFICADA

XI. MATERIAIS

46. O Mah-Jong simplificado é jogado com recurso aos seguintes materiais e utensílios:

- a) 112 cartas ou pedras;
- b) Chapa com a indicação dos “quatro ventos” correspondentes aos quatro pontos cardeais;
- c) Dois dados;
- d) Mesa apropriada, de forma quadrangular.

47. Nesta variante do jogo o baralho completo de pedras inclui os seguintes 4 grupos distintos:

- a) 1 variedade de pedra trunfo (verde, ‘fát chóí’), com 4 peças;
- b) 9 variedades de pedras designadas por “bambus” (sók chi), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais;
- c) 9 variedades de pedras designadas por “números” (mán chi), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais;
- d) 9 variedades de pedras designadas por “círculos” (t’ông chi), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais.

XII. FUNCIONAMENTO

48. O Mah-Jong simplificado joga-se com um mínimo de 2 e um máximo de 4 jogadores.

49. O lugar do banqueiro (chóng) é sempre designado por Este (t’ông), sendo designados por Sul (nám) o lugar à direita do banqueiro, por Oeste (sai) o lugar oposto ao do banqueiro e por Norte (pak) o lugar à esquerda do banqueiro.

50. As pedras são arrumadas, com a face virada para baixo, em 4 filas-duplas formadas por 14 grupos de duas pedras cada um.

Arrumadas as pedras, as filas-duplas avançam para o centro da mesa, formando, um quadrado.

51. No começo de cada jogo, o banqueiro lança os dados no interior do quadrado para determinar a fila-dupla de onde as pedras devem começar a ser retiradas.

52. A contagem é feita da direita para a esquerda, a partir do lugar do banqueiro, em sentido oposto ao do ponteiro do relógio.

53. Se a soma dos dados indicar, por exemplo, 9 pontos, o banqueiro separa da fila-dupla colocada à sua frente 9 grupos, contados da direita para a esquerda, e começa a retirar para si dois grupos (2 pedras) dos cinco restantes, sendo seguido, sucessivamente, pelos jogadores dos lugares Sul (nám), Oeste (sai) e Norte (pak).

54. Os jogadores retiram duas vezes, pela mesma ordem, até que cada um fique com 2 grupos (4 pedras), seguindo-se-lhes o banqueiro que retira mais uma pedra da fila de cima.

55. O banqueiro é sempre o primeiro a descartar uma pedra.

56. Cada roda de quatro jogos leva o nome de um dos “ventos” (pontos cardeais).

A primeira é chamada roda Este (t’ông hin), a segunda roda Sul (nám hin), a terceira roda Oeste (sai hin) e a quarta roda Norte (pak hin).

57. Em princípio, são jogados 16 jogos.

58. Quando o jogo é ganho pelo banqueiro, este retém a banca (chóng) até que o jogo seja ganho por outro jogador.

XIII. COMBINAÇÕES VENCEDORAS

59. É vencedor o jogador que primeiro a apresentar 5 pedras formadas por 1 conjunto de três, acrescido de um par.

O conjunto pode ser de 3 pedras iguais ou sequência de 3 pedras de um mesmo grupo.

XIV. MODALIDADES

60. Se, no começo do jogo, as pedras retiradas pelo banqueiro formarem um conjunto de três e um par, o banqueiro ganha de imediato o jogo.

Esta modalidade é designada por “ganho natural” (t’in vu).

61. Se qualquer dos jogadores, sem ser o banqueiro, puder formar um conjunto de três e um par com a primeira pedra descartada pelo banqueiro, esse jogador ganha de imediato o jogo.

Esta modalidade é designada por “ganho não natural” (tei vu).

62. Não é permitido neste jogo fazer sequência aberta (ch’i) ao trio aberto (p’ông) com o aproveitamento da pedra descartada por um dos jogadores.

A pedra descartada só pode ser aproveitada para ganhar o jogo.

63. Quatro peças iguais (K’óng) — Tendo um trio ou 3 pedras iguais, o jogador pode fazer um “kóng” com a quarta pedra igual descartada por qualquer dos outros jogadores, sendo este “kóng” designado por “kóng aberto”.

Chama-se “kóng fechado” se a quarta pedra igual for por ele comprada.

64. Os jogadores que façam um “kóng” (aberto ou fechado) têm de tirar mais uma pedra do fim da última fila-dupla de pedras.

Qualquer conjunto de 4 pedras iguais é considerado como sendo conjunto de 3.

65. Sempre que uma pedra descartada sirva a mais do que um jogador para ganhar o jogo, o direito de ficar com ela para ganhar cabe ao que estiver mais próximo (em sentido oposto ao do ponteiro do relógio) do jogador que descartou a pedra.

XV. JOGOS

66. Jogo mínimo (Kai vu) — É o jogo de graduação mais baixa no Mah-Jong.

Inclui qualquer combinação diferente das relativas aos jogos de 1 “fán”.

67. Jogos de 1 “fán”:

a) Quando o jogador ganha com a pedra adquirida por outro parceiro que, com a mesma pedra, iria fazer um “kóng” aberto, ao seu jogo ganho é atribuído um “fán”;

b) Quando o jogador ganha com a última pedra da jogada, ao seu ganho é atribuído um “fán”;

c) Quando se ganha com a pedra trunfo “fát chói”, a este jogo ganho é atribuído um “fán”.

XVI. PAGAMENTOS

68. O banqueiro paga em dobro ao jogador que ganhe o jogo e recebe em dobro, de todos, quando for ele a ganhar o jogo.

XVII. COMISSÃO DO OPERADOR DE JOGO

69. O operador de jogo cobra uma comissão sobre o valor dos prémios pagos, de acordo com tabela a aprovar pela Autoridade Reguladora.

XVIII. PROIBIÇÕES

70. A pedra descartada não pode ser recolhida.

71. Não é permitido ver as pedras de outros jogadores, contudo, fazendo-o inadvertidamente, o jogador não poderá, nesse jogo, fazer qualquer “kóng”.

72. O jogador que ganhe um jogo não pode receber montante superior ao capital que colocou em jogo.

XIX. OBRIGAÇÕES

73. O jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois jogadores quando, tendo na mão a 4ª pedra trunfo (fát chói), não a descartar, preferindo descartar outra pedra que venha a completar o jogo do quarto jogador.

74. O jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois jogadores quando, estando à espera de pedra para ganhar, descartar a pedra de um conjunto de três pedras iguais que tenha na mão, servindo essa pedra para completar o jogo do quarto parceiro.

75. O jogo é considerado nulo quando o jogador abrir as pedras para indicar que ganhou, sem reunir a combinação ganhadora prevista na Regra 59.

76. O jogador, seja ele banqueiro ou não, cujo jogo seja considerado nulo e, ainda assim, declare ganhar, é obrigado a indemnizar os restantes três jogadores, pagando-lhes importância equivalente a um “fán”.

77. O jogador não é obrigado a suportar a perda dos outros dois jogadores ao descartar uma pedra que sirva para completar o jogo do quarto jogador, se a pedra descartada for pedra trunfo que não esteja à vista na mesa.

JOGO “MAHJONG - PAI KAO”

I. CARACTERIZAÇÃO

1. O jogo Mahjong – Pai Kao é um jogo de fortuna ou azar em que os jogadores disputam o prémio entre si, tendo por objetivo obter a combinação de pedras de valor mais elevado.

II. MATERIAIS

2. O Mahjong – Pai Kao é jogado com recurso aos seguintes materiais e utensílios:

a) Mesa de jogo com 10 lugares, incluindo o do banqueiro;

b) Um baralho de 20 pedras (cartas) do dominó chinês, formando 10 pares;

c) Quatro dados;

d) Um recipiente para os agitar.

III. VALOR DAS PEDRAS E COMBINAÇÕES

3. A pedra de face branca vale 10 pontos e é a pedra de maior valor.

Por ordem decrescente são os seguintes os valores das restantes pedras: 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 e 1.

4. As combinações de duas pedras distribuídas a cada lugar têm, por ordem decrescente, o seguinte valor: par de pedras de face branca, par de noves, oitos, setes, seis, cinco, quatro, três, dois e uns;

5. Se as duas pedras distribuídas a cada lugar não formarem par, a soma numérica do seu valor facial determina o valor da combinação.

Os pontos de valor superior superam os de valor inferior.

6. A pedra de face branca e qualquer combinação que some 10 (dez) não contam.

Todas as demais pedras são contadas pela soma dos respetivos valores faciais.

7. A combinação de maior valor vale 9. Em caso de empate, ganha o lugar que detenha a pedra de maior valor.

IV. FUNCIONAMENTO

5. Cada jogador pode marcar apostas em mais de um lugar, podendo também mais de um jogador apostar no mesmo lugar.

O jogador que houver apostado importância mais elevada num lugar terá o direito de segurar as pedras.

6. À exceção do banqueiro, em cada lugar apenas um jogador pode segurar as pedras.

7. No decurso de uma jogada nenhuma pedra pode ser manuseada fora da mesa do jogo.

8. Cada um dos dez lugares da mesa de jogo pode ficar com a banca, por turno.

Salvo se todos os restantes jogadores acordarem em contrário, cada lugar só pode ser banqueiro um máximo de duas jogadas seguidas.

9. Os jogadores a quem couber a vez de ficar com a banca podem recusá-la, passando esse direito para o que ficar mais próximo, à sua direita, contudo, o jogador a quem a banca é passada deste modo só pode ser banqueiro se tiver apostado na jogada anterior.

10. O banqueiro é obrigado a colocar o seu capital na mesa e anunciar a forma de distribuição das pedras antes de agitar os dados.

Os ganhos ou perdas do banqueiro não podem exceder o seu capital em cada jogada.

11. O banqueiro que ganhar na primeira jogada e pretender reter a banca na jogada seguinte terá de manter na mesa todo o dinheiro ganho, mais o capital inicial, constituindo a soma das duas importâncias o novo capital para a segunda jogada.

O banqueiro pode aumentar o seu capital, contudo, em caso algum o pode reduzir.

12. A “casa” pode associar-se ao banqueiro com capital previamente determinado, em cada lugar da banca.

13. Cada um dos jogadores pode também apostar no lugar do banqueiro, sendo as suas apostas pagas ou recolhidas depois do banqueiro, de acordo com a ordem por que foram colocadas.

14. O jogador que pretenda, em determinada jogada, associar-se ao banqueiro terá de lhe confiar o seu capital, deixando assim de poder colocar apostas, separadamente, noutros lugares.

15. O jogo tem início com as pedras a serem baralhadas pelo pagador, com a face virada para baixo.

16. Depois de baralhadas, as pedras são preparadas para distribuição, em dez montes de duas e dispostas em fila.

Assiste ao casino o direito de substituir o baralho periodicamente.

17. Após serem baralhadas as cartas, o banqueiro agita os quatro dados no recipiente.

Recebe as primeiras pedras o jogador posicionado no lugar, a contar do banqueiro, no sentido oposto ao dos ponteiros do relógio, correspondente à soma dos pontos dos dados.

Os dados apenas podem ser agitados pelo banqueiro.

18. Não é permitido ao banqueiro adicionar nem subtrair qualquer número de pontos ao total resultante da soma das pintas dos dados. A distribuição das pedras e a sequência das apostas processam-se da direita para a esquerda.

19. Independentemente do número de jogadores participantes, são sempre distribuídas pedras a 10 lugares, recebendo cada lugar duas pedras.

20. Se, na distribuição das pedras, alguma ou algumas delas se virarem casualmente, ficando expostas, as pedras continuarão válidas prosseguindo a jogada.

21. Após o lançamento e ao estabilizarem, os dados devem assentar na mesa em posição horizontal.

Se um ou mais dados não assentarem na horizontal ou caírem do recipiente, o banqueiro terá de os agitar novamente.

22. Antes de os dados serem agitados, tanto o banqueiro como os jogadores podem alterar a disposição das pedras, utilizando para o efeito apenas uma mão.

Os jogadores são os primeiros e o banqueiro o último a proceder a esta alteração, contudo, a alteração da ordem das pedras é limitada a dois jogadores em cada jogada.

Depois do banqueiro, ninguém mais pode repetir a operação.

23. As apostas devem ser realizadas antes do banqueiro agitar os dados, não sendo permitido retirar apostas feitas, fazer mais apostas, nem transferir apostas de lugar, após esta operação.

24. O pagador recolhe ou paga as importâncias devidas, em função dos lugares em que as apostas tiverem sido colocadas, independentemente da circunstância de qualquer delas ter sido colocada em lugar errado.

25. Depois de todos os jogadores terem visto e colocado as suas pedras na mesa, o banqueiro abrirá o seu jogo e após, o dos jogadores.

As pedras dos lugares dos jogadores apenas podem ser abertas pelo pagador.

V. COMBINAÇÃO VENCEDORA

26. Ganha o jogador que detenha uma combinação de pedras de valor superior à do banqueiro, perdendo quando a sua combinação tiver valor inferior.

27. Quando banqueiro e jogador tiverem zero (o) pontos, ganha o banqueiro independentemente do valor das pedras.

28. Quando o banqueiro e o jogador tiverem pedras de igual valor facial, ganha o banqueiro.

JOGO “RODA DA SORTE”**I. CARACTERIZAÇÃO**

1. A Roda da Sorte é um jogo de fortuna ou azar em que os jogadores apostam contra a “casa”, procurando acertar na secção vencedora após a imobilização da roda.

II. MATERIAIS

2. O jogo Roda da Sorte é jogado com recurso a uma roda circular de diâmetro não inferior a um metro e meio (1,5m), suportada por um eixo central sobre o qual evolui, em movimento circular, quando impulsionada pelo pagador.

3. O círculo exterior (borda) da roda é dividido, por cavilhas, em 52 secções com igual espaçamento, marcadas do seguinte modo:

- a) 24 secções exibindo um símbolo ou um número;
- b) 12 secções exibindo um segundo símbolo ou um número;
- c) 8 secções exibindo um terceiro símbolo ou um número;
- d) 4 secções exibindo um quarto símbolo ou um número;
- e) 2 secções exibindo um quinto símbolo ou um número;
- f) 1 secção exibindo um sexto símbolo ou um número;
- g) 1 secção exibindo um sétimo símbolo ou um número.

4. São ainda utilizados nesta modalidade de jogo uma mesa com um tabuleiro onde constam marcados os números ou símbolos correspondentes às secções da roda e um dispositivo indicador da secção vencedora.

III. APOSTAS

5. A marcação das apostas é efetuada no tabuleiro da mesa a que se refere a Regra 4, mediante colocação das fichas nos espaços próprios, marcados com números ou símbolos, correspondentes às secções referenciadas na roda.

6. Os jogadores podem apostar em uma ou mais secções, dando para esse efeito instruções ao pagador e certificando-se de que as mesmas foram corretamente executadas.

IV. FUNCIONAMENTO

7. O jogo inicia-se com a marcação das apostas, fase esta que decorre até que o pagador anuncie: “Não há mais apostas”.

A partir deste momento não são aceites apostas, nem as marcações realizadas podem ser alteradas ou retiradas.

8. A roda apenas pode ser acionada manualmente pelo pagador.

O impulso para acionar a roda pode ser dado alternadamente, jogada após jogada, em direcções opostas, devendo esta completar pelo menos 3 voltas completas, sob pena de a jogada não ser considerada válida.

Se a rotação da roda não efetuar três voltas completas, o pagador deve anunciar “rotação inválida” e acionar de novo a roda.

9. Completada a rotação válida da roda e imobilizada esta, é acionado o dispositivo indicador a que se refere a Regra 4, determinando qual a secção vencedora.

V. PRÉMIOS

10. As apostas vencedoras são pagas de acordo com a seguinte tabela:

- a) Nas 24 secções da Regra 3 alínea a) - 1 vez o seu valor;
- b) Nas 12 secções da Regra 3 alínea b) - 3 vezes o seu valor;
- c) Nas 8 secções da Regra 3 alínea c) - 5 vezes o seu valor;
- d) Nas 4 secções da Regra 3 alínea d) - 10 vezes o seu valor;
- e) Nas 2 secções da Regra 3 alínea e) - 20 vezes o seu valor;
- f) Em cada uma das secções da Regra 3 alíneas f) e g) - 45 vezes o seu valor.



I SÉRIE
BOLETIM
OFICIAL

Registo legal, nº 2/2001, de 21 de Dezembro de 2001

Endereço Electronico: www.incv.cv



Av. da Macaronésia, cidade da Praia - Achada Grande Frente, República Cabo Verde
C.P. 113 • Tel. (238) 612145, 4150 • Fax 61 42 09
Email: kioske.incv@incv.cv / incv@incv.cv

I.N.C.V., S.A. informa que a transmissão de actos sujeitos a publicação na I e II Série do Boletim Oficial devem obedecer as normas constantes no artigo 28º e 29º do Decreto-Lei nº 8/2011, de 31 de Janeiro.