

Portaria n.º 135/91/M**de 5 de Agosto**

Considerando o exposto pela Sociedade de Turismo e Diversões de Macau, concessionária da exploração de jogos de fortuna ou azar neste território, respeitante à alteração integral do Regulamento Oficial do Jogo de Mah-Jong, aprovado pela Portaria n.º 52/89/M, de 20 de Março;

Tendo em conta o parecer favorável da Direcção de Inspecção e Coordenação de Jogos;

Usando da faculdade conferida pela alínea *a*) do n.º 1 do artigo 16.º do Estatuto Orgânico de Macau e nos termos da alínea *j*) do artigo 1.º da Portaria n.º 84/91/M, de 20 de Maio, o Secretário-Adjunto para a Economia e Finanças manda:

Artigo 1.º É aprovado o Regulamento Oficial do Jogo de Mah-Jong, que constitui anexo à presente portaria.

Art. 2.º É revogada a Portaria n.º 52/89/M, de 20 de Março.

Governo de Macau, aos 25 de Julho de 1991.

Publique-se.

O Secretário-Adjunto para a Economia e Finanças, *Vitor Rodrigues Pessoa*.

ANEXO

Regulamento Oficial do Jogo de Mah-Jong

Artigo 1.º

Introdução

O jogo de Mah-Jong pode ser jogado de duas maneiras. Aos jogadores é permitido optar entre as duas seguintes formas de jogar: *a*) Mah-Jong convencional ou *b*) Mah-Jong simplificado. As duas formas são reguladas pelas normas contidas nas alíneas *(a)* e *(b)*, respectivamente, dos artigos que se seguem.

Artigo 2.º

1. Material

(a) O material do jogo de Mah-Jong convencional compõe-se de 136 cartas ou pedras, uma chapa com a indicação dos quatro «ventos» correspondentes aos quatro pontos cardeais, três dados e uma mesa apropriada, de forma quadrangular.

(b) O material do jogo de Mah-Jong simplificado compõe-se de 112 cartas ou pedras, uma chapa com a indicação dos quatro «ventos» correspondentes aos quatro pontos cardeais, dois dados e mesa apropriada, de forma quadrangular.

2. Grupo de pedras

(a) O baralho completo de pedras inclui 5 grupos distintos, a saber:

(1) 3 variedades de pedras «trunfos» (encarnada, «hong chông»; branca «pak pán»; verde, «fát chói»), cada uma com 4 peças iguais;

(2) 4 variedades de pedras «ventos» (Este, «tông»; Sul, «nám»; Oeste «sai»; Norte «pak»), cada uma com 4 peças iguais;

(3) 9 variedades de pedras chamadas «bambus» («sók chi»), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais;

(4) 9 variedades de pedras chamadas «números» («mán chi»), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais;

(5) 9 variedades de pedras chamadas «círculos» («t'ông chi»), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais.

(b) O baralho completo de pedras inclui 4 grupos distintos, a saber:

(1) 1 variedade de pedra trunfo — a «verde» («fát chói»), com 4 peças;

(2) 9 variedades de pedras chamadas «bambus» («sók chi»), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais;

(3) 9 variedades de pedras chamadas «números» («mán chi»), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais;

(4) 9 variedades de pedras chamadas «círculos» («t'ông chi»), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais.

Artigo 3.º

Procedimento quanto ao jogo

(a) O Mah-Jong convencional joga-se com quatro jogadores ou parceiros. O lugar do banqueiro («chông») é sempre designado por Este («t'ông»), sendo designado 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.

As pedras são arrumadas, com a face voltada para baixo, em 4 filas-duplas formadas por 17 grupos de duas pedras cada um. Arrumadas as pedras, cada parceiro faz avançar a sua respectiva fila-dupla para o centro da mesa, formando, mais ou menos, um quadrado.

No começo de cada jogo, o banqueiro lança os dados no interior do quadrado para determinar a fila-dupla donde as pedras devem começar a ser tiradas. Conta-se sempre da direita para a esquerda, em sentido oposto ao do ponteiro do relógio, a partir do lugar do banqueiro. Se a soma dos dados indicar, por exemplo, 13 pontos, o banqueiro separará da fila-dupla colocada à sua frente 13 grupos, contados da direita para a esquerda, e começará a tirar para si dois grupos (4 pedras) dos quatro restantes, sendo seguido, sucessivamente, pelos parceiros dos lugares Sul («nám»), Oeste («sai») e Norte («pak»). Os parceiros tiram três vezes (2 grupos ou sejam 4 pedras) até cada um ficar com 6 grupos (12 pedras). Em seguida, o banqueiro tira mais duas pedras, alternadamente, da fila de cima, tirando cada um dos restantes três parceiros, dentro da sua vez, mais uma pedra do extremo da fila. O banqueiro é sempre o primeiro a descartar uma pedra.

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»).

São jogados, em princípio, 16 jogos. Contudo, quando o jogo é ganho pelo banqueiro, este retém a banca («chông») até o jogo

ser ganho por outro parceiro, altura em que a banca é passada para o parceiro da direita.

(b) O Mah-Jong simplificado joga-se com um mínimo de 2 e um máximo de 4 jogadores ou parceiros. O lugar do banqueiro é sempre designado por Este («t'ông»), sendo designado 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.

As pedras são arrumadas, com a face voltada para baixo, em 4 filas-duplas formadas por 14 grupos de duas pedras cada um. Arrumadas as pedras, as filas-duplas são avançadas para o centro da mesa, formando, mais ou menos, um quadrado.

No começo de cada jogo, o banqueiro lança os dados no interior do quadrado para determinar a fila-dupla donde as pedras devem começar a ser tiradas. Conta-se sempre da direita para a esquerda, em sentido oposto ao do ponteiro do relógio, a partir do lugar do banqueiro. Se a soma dos dados indicar, por exemplo, 9 pontos, o banqueiro separará da fila-dupla colocada à sua frente 9 grupos, contados da direita para a esquerda, e começará a tirar para si um grupo (2 pedras) dos 5 restantes, sendo seguido, sucessivamente, pelos parceiros dos lugares Sul («nám»), Oeste («sai») e Norte («pak»). Os parceiros tiram duas vezes, pela mesma ordem, até cada um ficar com 2 grupos (4 pedras). Em seguida, o banqueiro tira mais uma pedra da fila de cima. O banqueiro é sempre o primeiro a descartar uma pedra.

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»).

São jogados, em princípio, 16 jogos. Contudo, quando o jogo é ganho pelo banqueiro, este retém a banca («chóng») até o jogo ser ganho por outro parceiro.

Artigo 4.º

Como ganhar o jogo

(a) Para ganhar um jogo, o jogador tem de ser o primeiro a apresentar 14 pedras formadas por 4 conjuntos de três, acrescidos de um par. Os conjuntos podem ser de 3 pedras iguais ou sequências de 3 pedras dum mesmo grupo.

(b) Para ganhar um jogo, o jogador tem de ser o 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 dum mesmo grupo.

Artigo 5.º

Modalidades de jogos

(a) (1) Se, no começo do jogo, as pedras tiradas pelo banqueiro formarem 4 conjuntos de três e um par, o banqueiro ganhará de imediato esse jogo. Esta modalidade é designada por «ganho natural» («t'in vu»).

(2) 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 ganhará de imediato o jogo. Esta modalidade é designada por «ganho não natural» («tei vu»).

(3) *Sequência («Ch'i»)* — Sempre que um parceiro descarte uma pedra, só o que está à sua direita a pode aproveitar para fazer uma sequência («ch'i»); fazendo, deste modo, uma sequência, o parceiro perde o direito de adquirir outra pedra nessa jogada, sendo ainda obrigado a deixar aberta na mesa a sequência de 3 pedras do mesmo grupo e descartar uma pedra. Porém, aquela pedra não pode ser aproveitada para sequência se qualquer dos outros dois parceiros a quiser para fazer um «p'ông» (conjunto de 3 pedras iguais) ou «kóng» (conjunto de quatro pedras iguais).

(4) *Trio de três pedras iguais («P'ông»)* — Tendo um par na mão, o jogador pode fazer um «p'ông» com pedra igual descartada por qualquer dos outros parceiros. Fazendo «p'ông», o jogador tem de, por sua vez, descartar uma pedra e deixar o trio do «p'ông» aberto na mesa.

(5) *Quatro pedras iguais («Kóng»)* — Tendo um trio ou 3 pedras iguais na mão, o jogador pode fazer um «kóng» com a quarta pedra igual descartada por qualquer dos outros parceiros, sendo este «kóng» chamado «kóng» aberto. Chamar-se-á «kóng» fechado se a quarta pedra igual for por ele comprada. O jogador que tenha já um «p'ông» feito na mesa e compre a quarta pedra igual, faz um «k'ông» (aberto ou fechado) 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.

(6) *Direito ao ganho («Chit vu»)* — Sempre que uma pedra descartada sirva a mais de 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.

(b) (1) Se, no começo do jogo, as pedras tiradas pelo banqueiro formarem um conjunto de três e um par, o banqueiro ganhará de imediato esse jogo. Esta modalidade é designada por «ganho natural» («t'in vu»).

(2) 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 ganhará de imediato o jogo. Esta modalidade é designada por «ganho não natural» («tei vu»).

(3) Não é permitido neste jogo fazer-se sequência aberta («ch'i») ao trio aberto («p'ông») com o aproveitamento da pedra descartada por um dos jogadores. Pedra descartada só pode ser aproveitada para ganhar o jogo.

(4) *Quatro pedras iguais («Kóng»)* — Tendo um trio ou 3 pedras iguais na mão, o jogador pode fazer um «kóng» com a quarta pedra igual descartada por qualquer dos outros parceiros, sendo este «kóng» chamado «kóng» aberto. Chamar-se-á «kóng» fechado se a quarta pedra igual for por ele comprada. Todo o jogador que faça um «kóng» (aberto ou fechado) tem 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.

(5) Sempre que uma pedra descartada sirva a mais de 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.

Artigo 6.º

(a) (1) *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.

(2) *Jogos de 1 «fán»*

Conjunto de trunfo — A qualquer conjunto de 3 pedras iguais do grupo de trunfos (branca, verde ou encarnada) é atribuído 1 «fán».

Conjunto de vento da roda — Ao conjunto de 3 ou 4 pedras iguais do grupo de ventos, desde que as pedras do conjunto correspondam ao vento da roda (por exemplo, trio de Este («tóng») feito na roda Este), é atribuído 1 «fán».

Conjunto de vento do lugar — Ao conjunto de 3 ou 4 pedras iguais do grupo de ventos, desde que as pedras do conjunto correspondam ao lugar do jogador (por exemplo, trio de Oeste («sai») feito pelo jogador, ocupando o lugar Oeste é atribuído 1 «fán».

Aproveitamento da pedra dum «kóng» («Ch'éong kóng) — Quando o jogador ganha com a pedra adquirida por outro parceiro, que com a mesma pedra, iria fazer um «kóng» aberto, dá-se um aproveitamento de «kóng». Ao jogo ganho deste modo é atribuído 1 «fán».

Ganho derivado dum «kóng» («Kóng seong fá) — Sempre que faça um «kóng» (aberto ou fechado) o jogador tem de adquirir uma pedra do fim da última fila-dupla. Ganhando esse jogador com a pedra assim adquirida, 1 «fán» é atribuído ao seu jogo ganho.

Trios («Tò-i-tò-i-vu») — É atribuído 1 «fán» ao jogo ganho com conjuntos de 3 pedras iguais e um par (sem qualquer sequência, isto é, somente «p'òngs» ou «kóng»).

Sequências e par («P'èng vu») — É atribuído 1 «fán» a todo o 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).

«Wân iat sêk» — É atribuído 1 «fán» ao jogo ganho formado por pedras dum mesmo grupo (bambus ou números ou círculos) e pedras trunfos ou pedras ventos sem valerem «fán» ou «fán» dobrado.

«Hoi tai lau yuet» (Última pedra) — É atribuído 1 «fán» ao jogo ganho com a última pedra da jogada.

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.

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.

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.

(3) *«Fán» dobrado («Leong fán»)* (*Graduação máxima*)

É atribuído «fán» dobrado:

Ao ganho natural («t'in vu»).

Ao ganho não natural («tei vu»).

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.

«Kóng» sucessivos («Kóng seong kóng») — Quando, num «kóng», a pedra que o jogador adquirir no fim da última fila-dupla calhar ser a 4.ª doutro 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.

«P'èng vu» dum 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.

Pedras dum mesmo grupo («Ch'èng iat sêk) — Ao jogo ganho que apresente todos os conjuntos (sejam sequências, sejam pedras iguais) de 3 pedras dum mesmo grupo (bambus ou números ou círculos) e um par do mesmo grupo.

Treze chamadas («Sap-sám iu») — Ao jogo ganho formado com uma pedra de cada um dos números 1 e 9 de cada grupo, uma pedra de cada um dos 3 trunfos e uma de cada um dos 4 ventos acrescidas de uma pedra que seja igual a qualquer das indicadas.

Conjunto de trios fechados («Kan-kan vu») — Ao 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».

Conjuntos de trunfos («Tai sam un») — Ao jogo que inclua 3 conjuntos de pedras trunfos.

Conjuntos de ventos («Tai sei hei») — Ao jogo ganho que inclua 4 conjuntos de pedras ventos e qualquer par.

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).

Conjuntos de trunfos e ventos («Chun chu») — Qualquer jogo ganho formado apenas por conjuntos de pedras trunfos e ventos.

(b) (1) *Jogo mínimo («Kai vu»)* — É o jogo de graduação mais baixa no Mah-Jong. Inclui qualquer combinação diferente das especificadas no parágrafo seguinte — um «fán».

(2) *Um fán*

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».

Quando o jogador ganha com a última pedra da jogada, ao seu ganho é atribuído um «fán».

Quando se ganha com a pedra trunfo «fát chói», a este jogo ganho é atribuído um «fán».

Artigo 7.º

Pagamentos de jogos ganhos

O banqueiro paga sempre a dobrar a qualquer dos três parceiros que ganhe o jogo, recebendo sempre a dobrar de todos quando calha ser ele a ganhar o jogo.

Artigo 8.º

Comissão da Casa

De todos os jogos ganhos a Casa cobra uma comissão de acordo com a seguinte tabela:

(a)

<i>Modalidade de aposta</i>	<i>Comissão a cobrar</i>
\$ 25,00/ \$ 50,00	\$ 10,00
\$ 50,00/ \$ 100,00	\$ 20,00
\$ 100,00/ \$ 200,00	\$ 40,00
\$ 200,00/ \$ 400,00	\$ 80,00
\$ 300,00/ \$ 600,00	\$ 120,00
\$ 500,00/ \$ 1 000,00	\$ 200,00
\$ 1 000,00/ \$ 2 000,00	\$ 400,00
\$ 2 000,00/ \$ 4 000,00	\$ 800,00
\$ 3 000,00/ \$ 6 000,00	\$ 1 200,00
\$ 5 000,00/ \$ 10 000,00	\$ 2 000,00
\$ 10 000,00/ \$ 20 000,00	\$ 4 000,00

(b)

<i>Modalidade de aposta</i>	<i>Comissão a cobrar</i>
\$ 100,00/ \$ 200,00	\$ 20,00
\$ 200,00/ \$ 400,00	\$ 40,00
\$ 300,00/ \$ 600,00	\$ 60,00
\$ 500,00/ \$ 1 000,00	\$ 100,00
\$ 1 000,00/ \$ 2 000,00	\$ 200,00
\$ 2 000,00/ \$ 4 000,00	\$ 400,00
\$ 3 000,00/ \$ 6 000,00	\$ 600,00
\$ 5 000,00/ \$ 10 000,00	\$ 1 000,00
\$ 10 000,00/ \$ 20 000,00	\$ 2 000,00
\$ 20 000,00/ \$ 40 000,00	\$ 4 000,00
\$ 30 000,00/ \$ 60 000,00	\$ 6 000,00

Artigo 9.º

Normas gerais

(a) (1) Uma vez descartada, a pedra não pode ser recolhida.

(2) O parceiro que, numa jogada, anuncie «p'òng» e desista de o fazer perde o direito de ganhar o jogo em que tal aconteça.

(3) Não é permitido ver as pedras de outros parceiros em qualquer altura do jogo. Porém, fazendo-o inadvertidamente, o parceiro não poderá, nesse jogo, fazer qualquer «kóng».

(4) O parceiro que ganhe um jogo não pode receber montante superior ao do seu capital em jogo.

(b) (1) Uma vez descartada, a pedra não pode ser recolhida.

(2) Não é permitido ver as pedras de outros parceiros em qualquer altura do jogo. Porém, fazendo-o inadvertidamente, o parceiro não poderá, nesse jogo, fazer qualquer «kóng».

(3) O parceiro que ganhe um jogo não pode receber montante superior ao do seu capital em jogo.

Artigo 10.º

Normas especiais

(a) (1) No caso de «conjuntos dum mesmo grupo» ou seja «ch'êng iat sêk», o jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros se a pedra por ele descartada servir para completar o jogo do quarto parceiro que tenha à vista sobre a mesa 3 ou 4 conjuntos de pedras do mesmo grupo.

(2) Também no caso de «conjuntos dum mesmo grupo» ou seja «ch'êng iat sêk», o jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros 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.

(3) No caso de «conjuntos de trunfos» ou seja «tai sam un», ou no caso de «conjuntos de ventos» ou seja «tai sei hei», o jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros se a pedra trunfo ou pedra vento por ele descartada servir para completar o jogo do quarto parceiro.

(4) O jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros 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.

(5) O jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros 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 parceiro.

(6) O jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros 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 parceiro.

(7) Ao fazer uma sequência («ch'i») ou trio («p'òng»), 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 rectificado 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 parceiros.

(8) O jogador, sendo banqueiro, que declare ganhar, mas com jogo considerado «nulo», é obrigado a indemnizar os restantes três parceiros, 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».

(9) O jogador não é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros ao descartar uma pedra que sirva para completar o jogo do quarto parceiro, se este jogo for «ch'êng iu», isto é, formado apenas por conjuntos de pedras com os números 1 e 9, ou «chun chu», isto é, formado apenas por conjuntos de pedras trunfos e ventos.

(10) O jogador não é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros ao descartar uma pedra que sirva para completar o

jogo do quarto parceiro, se a pedra descartada for pedra do grupo de trunfos ou ventos, que não esteja à vista na mesa.

(b) (1) O jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros se, tendo na mão a 4.ª pedra trunfo («fát chói»), não a descartar, preferindo descartar outra pedra que venha a completar o jogo do quarto parceiro.

(2) O jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros se, estando à espera de pedra para ganhar, descartar a pedra dum conjunto de três pedras iguais que tenha na mão, servindo essa pedra para completar o jogo do quarto parceiro.

(3) O jogo é considerado «nulo» quando o jogador abrir as pedras para declarar que ganhou, sem a necessária combinação de pedras conforme se indica no artigo 4.º deste regulamento. O jogador, seja ele banqueiro ou não, que declare ganhar, mas com jogo considerado «nulo», é obrigado a indemnizar os restantes três parceiros, pagando-lhes importância equivalente a um «fán».

(4) O jogador não é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros ao descartar uma pedra que sirva para completar o jogo do quarto parceiro, se a pedra descartada for pedra trunfo que não esteja à vista na mesa.

訓 令 第一三五/ 九一/ M號 八月五日

按照澳門旅遊娛樂有限公司表達，關於批給合約內的幸運博彩規定：三月二十日第五二/ 八九/ M號訓令通過之“麻雀法定博彩規則”；

經聽取澳門博彩監察暨協調司之提意；

按照澳門組織章程第十六條一款 a 項及五月二十日訓令第八四/ 九一/ M號第一條 j 項，經濟財政政務司着令如下：

第一條：批准此訓令附加之“麻雀法定博彩規則”；

第二條：撤銷三月二十日第五二/ 八九/ M號訓令。

一九九一年七月二十五日於澳門政府

着頒佈

經濟財政政務司 貝錫安

麻雀法定博彩規則

第一條 引言

麻雀博彩有兩種玩法以供耍樂，即為（甲）傳統麻雀及（乙）簡易麻雀。下述甲與乙所述的條例，分別屬於（甲）與（乙）兩種麻雀玩法的規則。

第二條 (1)用具

（甲）傳統麻雀：博彩用具包括一副有一百三十六隻牌之麻雀牌，一個庄，三粒骰仔及一張標準規格麻雀枱。

（乙）簡易麻雀：博彩用具包括一副有一百一十二隻牌之麻雀牌，一個庄，二粒骰仔及一張標準規格麻雀枱。

(2)麻雀牌

（甲）整副牌由五種牌組合而成，如下：

1. 中、發、白各四隻（番子）。
2. 門風牌東、南、西、北各四隻。
3. 一至九索子牌各四隻。
4. 一至九萬子牌各四隻。
5. 一至九筒子牌各四隻。

（乙）整副牌由四種牌組合而成，如下：

1. 番子牌（發財）四隻。
2. 一至九索子牌各四隻。
3. 一至九萬子牌各四隻。
4. 一至九筒子牌各四隻。

第三條 開始程序

（甲）此項博彩共四人參與。庄家是東位，右方是南位，面對是西位，左方則為北位。牌局開始時，四家須將牌面向下之牌前推洗勻，並砌出四列以兩隻為一筒共十七戙之牌，將此四副牌排成一四方形。砌好後，由庄家擲骰於四方內，擲出之點數決定由那一列開牌。開牌方法由右至左以逆時針方向數，庄家為一，如此類推。假設擲出點數為十三，即後庄面前之一列牌右起數十三戙，先由庄家開始從餘下之四戙牌取兩戙，繼由南西北三家順序取牌，每家按其方位序各取牌三次，每次兩戙，即各得牌十二隻。至此，庄家再在該戙牌之上行“挑牌”兩隻（即取上之第一及第三隻牌，其餘三家依次再取牌一隻，四家取得牌後，庄家首先打牌。

每圈各以門風命名，即依次為東、南、西、北風圈，週而復始。原則上，每圈有四局牌，即一循環為十六局牌，惟庄家如糊出該局，則可於下一局牌保留其庄家之權利直至由另一家糊出為止。

（乙）此項博彩共二至四人參與。庄家是東位，其右方是南位，對面是西位，左方則為北位。牌局開始時，四家須將牌面向下之牌前推洗勻，並砌出四列以兩隻為一共十四戙之牌，將此四列牌排成一四方形。砌好牌後，由庄家擲骰於四方內，擲出之點數決定由那一列

開牌，開牌方法由右至左以逆時針方向數，庄家爲一，如此類推。假設擲出點數爲九，即從爲庄面前之一列牌右起數九幺，先由庄家開始從餘下之五幺牌取一幺，繼由南、西、北三家順序取牌，每家按其方位次序各取牌兩次，每次一幺，即各得牌四隻，然後庄家再在該幺牌之上取多一隻，至此，庄家首先打牌。

每圈各以門風命名，即依次爲東、南、西、北風圈，週而復始。原則上，每圈有四局牌，即一循環爲十六局牌，惟庄家如糊出該局，則可於下一局牌保留其庄家之權利直至由另一家糊出爲止。

第四條 贏出牌局（食糊）

- (甲) 任何一家能最先取得四擱及一對共十四隻牌者，即算食糊。一擱之定義爲三隻牌之組合，其可以是三隻相同牌或三隻同類點數順序之牌。
- (乙) 任何一家能最先取得一擱及一對共五隻牌者，即算食糊。一擱之定義爲三隻之組合，其可以是三隻相同牌或三隻同類點數順序之牌。

第五條 組合形式

- (甲) (1) 天糊 - 倘若庄家於開局時所取得之牌爲四擱牌及一對，可即時食糊。
- (2) 地糊 - 開局時，在庄家打出第一隻牌時，其餘任何一家即時食糊。
- (3) 上牌 - 某一家打出一隻牌，只有“下家”（坐於右下首者）得上牌權利。若上牌，則須放棄該次摸牌權利。上牌者須取出其手上之兩隻牌，連同上家之棄牌組成一點數順序的同一色牌，上牌後須將之揚開置於枱上，倘若同時有別家碰牌或槓牌，則得該棄牌之優先權歸後者。
- (4) 碰牌 - 某一家手上之牌有一對，可以碰其他三家所打出之棄牌，該所碰之牌須與其持有之一對屬相同牌。
- (5) 開槓 - 某一家手上擁有一擱三隻相同牌，若其他三家任何一家打該牌之第四隻，其可取之開槓。槓分明暗，“明槓”是取別家棄牌而成，“暗槓

”則是手上之牌擁有四隻相同牌開槓之謂。一擱已碰出落地之牌，若再摸該第四隻牌，可開槓，亦爲“明槓”。任何開槓，不論明暗，均須在牌尾摸一隻牌及打出一隻，以維持手上牌是十三隻（開槓牌作一擱計）。

(6) 倘若一家打出之棄牌同時給兩或三家食糊，則由坐於出冲者右下首之一家（逆時針方向）食糊。

- (乙) (1) 天糊 - 倘若庄家於開局時所取得之牌爲一擱牌及一對，可即時食糊。
- (2) 地糊 - 倘若任何一間家取得庄家所得之第一隻牌後，使手上之牌爲一擱牌及一對，可即時食糊。
- (3) 此項麻雀玩法沒有“上牌”及“碰牌”，任何一家在要食糊時才可取別家打出之棄牌。
- (4) 開槓 - 某一家手上擁有一擱三隻相同牌，若其他三家任何一家打該牌之第四隻，其可取之開槓。槓分明暗，“明槓”是取別家棄牌而成，“暗槓”則是手上之牌擁有四隻相同牌開槓之謂。一擱已碰出落地之牌，若再摸該第四隻牌，可開槓，亦爲“明槓”。任何開槓，不論明暗，均須在牌尾摸一隻牌及打出一隻，以維持手上牌是五隻（開槓牌作一擱計）。
- (5) 倘若一家打出之棄牌同時給兩或三家食糊，則由坐於出冲者右下首之一家（逆時針方向）食糊。

第六條 數番計算法

- (甲) (1) 雞糊 - 此項博彩之最低者，其包括一至三擱無下列所述“一番”或“兩番”成份在內之碰牌。
- (2) 一番 - 碰出或槓中、發、白任何一種；
- 碰出或槓門風牌，即任何一家東圈碰出東者算一番，餘此類推；
 - 碰出或槓門風牌，而該牌與其坐方位相符，即庄家碰東，坐南位者碰南，均算一番，並餘此類推。
 - 搶別家明槓（先碰出，再開槓）糊出，多算一番；

- 槓上花，即槓牌者（不論明暗）須在牌尾摸一隻牌，所摸之牌糊出，多算一番；
- 對對糊，由四擱碰牌及一對眼組成；
- 平糊，由四擱上牌及一對眼組成，該對眼不能為中發白或有番之門風牌；
- 混一色，即由一某一色牌（索子、萬子或筒子牌）及無番之門風牌或中發白所組成；
- 海底撈月，即某家摸全局最後一隻牌糊出，多算一番；
- 小三元，兩擱及一對中、發、白組合之牌；
- 小四喜，三擱及一對門風牌；
- 混么，糊出之四擱一對牌，由門風牌，番子（中發白），一及九有關連之牌所組成者，多算一番；

(3)兩番 - （糊出之最高番數）

- 天糊；
- 地糊；
- 碰出或槓雙番門風牌，例：東風圈東位，碰出東則算兩番，餘此類推；
- 槓上槓食糊；
- 混一色平糊；
- 清一色，即全手牌由同一色牌（全索、萬或筒子牌），其組合可由上牌及碰牌組合而成；
- 十三么，其組合為東、南、西、北、中發白各一隻，一、九索萬筒各一隻，及另加一隻前述十三隻中任何一隻配成對；
- 擱擱糊，即對對糊不碰牌落地；
- 大三元，即碰出全部中、發、白；
- 大四喜，即碰出全部東、南、西、北門風牌；
- 清么，即全手牌四擱一對，均由一、九之牌組成；
- 全字，即全手牌均由門風牌及中、發、白組成；

(乙)(1)雞糊 - 此項博彩之最低者，而其組合不包括下述“一番”所列者。

- (2)一番 - 搶別家明槓（先碰出，再開槓）糊出，多算一番；
- 海底撈月，即某家摸全局最後一隻牌糊出，多算一番；
- 如食糊牌為番子（發財）多算一番。

第七條 食糊付款規例

庄家食糊，其他三家付雙份。其他三家任何一家食糊，兩閒家付單份，庄家則付雙份。

第八條 公司抽水

公司每局向贏家抽水之規則如下：

(甲)		限紅	抽水
\$	25/	\$ 50	\$ 10
	50/	100	20
	100/	200	40
	200/	400	80
	300/	600	120
	500/	1,000	200
	1,000/	2,000	400
	2,000/	4,000	800
	3,000/	6,000	1,200
	5,000/	10,000	2,000
	10,000/	20,000	4,000
(乙)		限紅	抽水
\$	100/	\$ 200	\$ 20
	200/	400	40
	300/	600	60
	500/	1,000	100
	1,000/	2,000	200
	2,000/	4,000	400
	3,000/	6,000	600
	5,000/	10,000	1,000
	10,000/	20,000	2,000
	20,000/	40,000	4,000
	30,000/	60,000	6,000

第九條 一般規例

- (甲)(1)打出牌張，不得收回；
- (2)叫碰唔碰，食糊無效；
- (3)牌局進行時，禁止看別家手上之牌，如屬無心之失，則該局不能槓牌；

(4)如某家贏取該局，其只可贏得相等於手上本錢之數目。

- (乙) (1)打出牌張，不得取回；
 (2)牌局進行時，禁止看別家手上之牌，如屬無心之失，則該局不能槓牌；
 (3)如某家贏取該局，其只可贏得相等於手上本錢之數目。

第十條 特別規例

- (甲) (1)清一色九章落地，出冲者須包輸；
 (2)供清一色十二章者，包摸一輪；
 (3)如已經碰出中、發、白任何兩擱，出冲而讓其糊出大三元者，須包輸。又如已碰出東南西北任何三擱，出冲而讓其糊出大四喜者，亦須包輸；
 (4)如某家扣起絕張番子（中發白或門風牌），而改打另一張致別家糊出者，包輸；
 (5)未叫糊亦不可拆一擱碰牌，如拆打而讓別家食糊者則須包輸；
 (6)有糊不叫，並打出讓別家食糊者須包輸；
 (7)上牌或碰牌而拈錯，未過一輪，可以更正，倘未作更正而食糊則算詐糊，須賠給其餘三家；
 (8)庄家食詐糊，作兩番賠出。閒家食詐糊須作兩番賠給庄家，其餘兩家只以一番賠給；
 (9)全字全么，一律不須包輸；
 (10)打出生張番子（中發白）及門風牌而給別家糊出者，均不須包輸。
- (乙) (1)如某家扣起絕張番子（發財），而改打另一張致別家糊出者，包輸；
 (2)有糊不叫，並拆打一擱碰牌，而讓別家食糊者，包輸；
 (3)詐糊，任何一家認為其食糊而開牌，但該手牌之組合不在上述第四條（贏出牌局）所者。庄家食詐糊，作一番賠出，而閒家食詐糊，亦以一番賠給庄家及閒家；
 (4)打出生張番子（發財），而給別家糊出者，不須包輸。

Portaria n.º 136/91/M

de 5 de Agosto

Dando cumprimento ao disposto no artigo 27.º do Decreto-Lei n.º 60/90/M, de 24 de Setembro, torna-se necessário definir os

princípios enformadores do recrutamento e selecção de pessoal, do processo de concurso e da regulamentação dos cursos de formação e estágios das carreiras de regime especial da Polícia Judiciária.

Assim, tendo presente as particulares exigências da carreira, elaborou-se o regulamento dos concursos, cursos de formação e estágios do pessoal de investigação criminal, auxiliar de investigação criminal e de criminalística da Polícia Judiciária.

Nestes termos;

Ouvido o Conselho Consultivo;

Ao abrigo do disposto no artigo 27.º do Decreto-Lei n.º 60/90/M, de 24 de Setembro, e nos termos da alínea c) do n.º 1 do artigo 16.º do Estatuto Orgânico de Macau, o Governador determina:

SECÇÃO I

Disposições gerais

Artigo 1.º

(Âmbito de aplicação)

O presente regulamento define as regras a que obedecem o recrutamento, selecção e formação, bem como o regime de estágios do pessoal de investigação criminal, auxiliar de investigação criminal e de criminalística da Polícia Judiciária.

Artigo 2.º

(Conteúdos funcionais)

Os conteúdos funcionais das categorias insertas em carreiras caracterizam-se por um crescendo da respectiva complexidade e autonomia, à medida que se ascende na carreira.

Artigo 3.º

(Opositores aos concursos)

1. Aos concursos para provimento em lugares de ingresso nas carreiras são admitidos candidatos detentores dos requisitos exigidos na lei geral para provimento em funções públicas, bem como dos requisitos especiais enumerados no Decreto-Lei n.º 60/90/M, de 24 de Setembro, para a respectiva categoria.

2. Aos concursos para as categorias de acesso só podem ser opositores os titulares da categoria imediatamente inferior da mesma carreira, sem prejuízo do disposto no Decreto-Lei n.º 60/90/M, de 24 de Setembro.

3. Aos concursos para provimento dos lugares de inspector de 2.ª classe, aplica-se o disposto num dos números anteriores, consoante sejam abertos como concursos de ingresso ou de acesso.

Artigo 4.º

(Autoridade competente)

Os concursos para provimento de lugares previstos no Decreto-Lei n.º 60/90/M, de 24 de Setembro, serão abertos por