

Ao abrigo do disposto no n.º 1 do artigo 3.º do Decreto-Lei n.º 6/89/M, de 20 de Fevereiro, e nos termos do n.º 4 do artigo 17.º do Estatuto Orgânico de Macau e da alínea a) do n.º 2 do artigo 2.º da Portaria n.º 100/96/M, de 16 de Abril, o Secretário-Adjunto para a Coordenação Económica determina:

Artigo 1.º É autorizada a «Taikoo Royal Insurance Company Limited» a explorar os ramos gerais de seguro «marítimo-cascos», «responsabilidade civil de embarcações» e «fianças», em aditamento aos ramos já autorizados pelas Portarias n.ºs 193/82/M, de 27 de Novembro, 59/83/M, de 5 de Março, 86/84/M, de 19 de Maio, e 39/87/M, de 13 de Abril.

Artigo 2.º As condições gerais e especiais de exploração dos ramos de seguro referidos no artigo anterior são aprovadas pela Autoridade Monetária e Cambial de Macau.

Governo de Macau, aos 11 de Outubro de 1996.

Publique-se.

O Secretário-Adjunto para a Coordenação Económica, *Vitor Rodrigues Pessoa*.

Portaria n.º 261/96/M

de 21 de Outubro

Considerando a proposta da Sociedade de Turismo e Diversões de Macau, concessionária da exploração de jogos de fortuna ou azar no Território, de alteração integral do Regulamento Oficial do Jogo «Super Pan 9», aprovado pela Portaria n.º 188/91/M, de 14 de Outubro;

Considerando o parecer favorável da Direcção de Inspecção e Coordenação de Jogos;

Ao abrigo do disposto no n.º 2 do artigo 8.º da Lei n.º 6/82/M, de 29 de Maio, e nos termos do n.º 4 do artigo 17.º do Estatuto Orgânico de Macau e da alínea h) do n.º 1 do artigo 1.º da Portaria n.º 101/96/M, de 16 de Abril, o Secretário-Adjunto para os Assuntos Sociais e Orçamento determina:

Artigo 1.º É aprovado o Regulamento Oficial do Jogo «Super Pan 9» que constitui anexo à presente Portaria.

Artigo 2.º São revogadas as Portarias n.º 188/91/M, de 14 de Outubro, e n.º 73/92/M, de 30 de Março.

Governo de Macau, aos 11 de Outubro de 1996.

Publique-se.

O Secretário-Adjunto para os Assuntos Sociais e Orçamento *José Augusto Perestrello de Alarcão Troni*.

ANEXO

REGULAMENTO OFICIAL DO JOGO «SUPER PAN 9»

Artigo 1.º

Material

1) Um baralho normal de 52 cartas.

經濟協調政務司根據二月二十日第6/89/M號法令第三條第一款、《澳門組織章程》第十七條第四款及四月十六日第100/96/M號訓令第二條第二款a項等規定，命令：

第一條——許可太古皇家保險有限公司經營“船舶”、“船舶民事責任”及“保證”等一般保險業務，並將該等業務加於經十一月二十七日第193/82/M號訓令、三月五日第59/83/M號訓令、五月十九日第86/84/M號訓令及四月十三日第39/87/M號訓令所許可之業務中。

第二條——經營上條所指各保險業務之一般條件及特別條件由澳門貨幣暨匯兌監理署核准。

一九九六年十月十一日於澳門政府

命令公布。

經濟協調政務司 貝錫安

訓令 第261/96/M號

十月二十一日

鑒於本地區經營博彩之專營公司——澳門旅遊娛樂有限公司建議對十月十四日第188/91/M號訓令核准之《九家樂博彩法定規例》作全面修改；

經考慮博彩監察暨協調司之意見；

社會事務暨預算政務司根據五月二十九日第6/82/M號法律第八條第二款、澳門組織章程第十七條第四款及四月十六日第101/96/M號訓令第一條第一款h)項之規定，命令：

第一條——批准“九家樂”博彩規例，該規例成為本訓令之附件。

第二條——撤銷十月十四日第188/91/M號訓令及三月三十日第73/92/M號訓令。

一九九六年十月十一日於澳門政府

命令公佈。

社會事務暨預算政務司 董樂勤

九家樂法定規例

第一條
用具

一、一副紙牌共五十二隻。

2) Quatro dados e um recipiente para os agitar ou agitador electrónico de dados.

3) Aparelho para baralhar e distribuir as cartas, ou um «sabot». Ao casino assiste o direito de substituir o baralho periodicamente.

Artigo 2.º

Procedimento inicial

1) As cartas são baralhadas antes de cada jogada pelo «croupier». Finda cada jogada, as cartas usadas são colocadas de lado para serem baralhadas de novo juntamente com as restantes desse baralho, sendo um novo baralho, previamente baralhado, usado para a jogada seguinte.

2) O banqueiro agita os quatro dados no recipiente. A contar do banqueiro, no sentido oposto ao dos ponteiros do relógio, a soma total dos pontos dos dados determina o lugar a receber as primeiras cartas. Os dados só podem ser agitados pelo banqueiro.

3) É permitido ao banqueiro adicionar ou subtrair qualquer número de pontos ao total resultante da soma das pintas dos dados. O número de pontos a ser adicionado ou subtraído deverá ser declarado antes de agitar os dados. A distribuição das cartas e a sequência das apostas processam-se da direita para a esquerda, recebendo cada lugar duas cartas seguidas.

4) Se um ou mais dados aparecerem mal assentes ou saírem do recipiente, o banqueiro terá de os agitar novamente.

5) Os jogadores devem colocar as suas apostas na mesa antes do banqueiro agitar os dados. Uma vez agitados os dados, não serão aceites novas apostas, nem poderão ser adicionadas, retiradas ou transferidas as mesmas dum lugar para outro. É da responsabilidade dos jogadores a vigilância das respectivas apostas.

6) O «croupier» recolherá ou pagará as importâncias devidas, conforme os lugares em que as apostas tiverem sido colocadas, independentemente da circunstância de qualquer delas poder ter sido colocada em lugar errado.

Artigo 3.º

Número de lugares

1) Haverá o mínimo de dois lugares, incluindo o do banqueiro.

2) Um jogador pode colocar as apostas em mais de um lugar, podendo também mais de um jogador apostar no mesmo lugar. Só os jogadores que estiverem ocupando um lugar na mesa de jogo poderão segurar as cartas. No decurso de uma jogada nenhuma carta poderá ser manuseada fora da mesa do jogo.

Artigo 4.º

Cartas expostas

Se, na distribuição das cartas, algumas delas se virarem casualmente, ficando expostas, essas cartas continuarão válidas e a jogada prosseguirá.

Artigo 5.º

Banqueiro

1) É permitido a cada um dos lugares ficar com a banca, por turno, salvo se todos os jogadores dos restantes lugares acordarem em contrário, cada lugar só pode ficar com a banca num máximo de duas jogadas de cada vez.

二、四粒骰、一個骰盅或一個電子搖骰器。

三、一副洗牌派牌機或用一個膠牌靴。場方有權更換新牌。

第二條 程序

一、庄荷用洗牌機將牌洗勻後作備用。完成一局後，已用過之牌連同未用之餘牌將被重洗，而下一局則用已預先洗好的牌。

二、打庄客人用骰盅搖骰，搖出之點數，由庄起按逆時針方向數，以決定先派給哪一門，其他人士不可代庄搖骰。

三、庄家在搖骰前，可聲明增加或減少擲骰所得之點數。派牌及殺賠之順序應由右至左，每門發牌兩張。

四、若遇翹骰或骰跌盅外，則由庄家另行再搖。

五、閒家須在庄搖骰前下注，庄搖骰後，不得接受投注、加減注或移注。貴客下注跟眼，責任自負。

六、庄荷按投注進行殺賠，如有買錯照做。

第三條 門數

一、全檯連庄家最少兩門。

二、客人可投注多門，每門亦接受搭注，每門只可由坐位客人持牌。在一局進行中，不得持牌離開檯邊。

第四條 陽開牌

中途如有陽開牌，陽開之牌仍然有效，該局繼續進行。

第五條 庄家

一、每門客人均可輪流做庄，每次做庄只限兩局，除非全檯客人同意，否則不得超逾此數。

2) Os jogadores a quem couber a vez de ficar com a banca podem recusar-se a aceitá-la, passando a banca para o que lhe fica próximo no sentido oposto ao dos ponteiros do relógio. Porém, o jogador a quem a banca é deste modo passada só pode ficar com ela se tiver apostado na jogada anterior.

3) O banqueiro é obrigado a colocar o seu capital em fichas na mesa antes de agitar os dados. Em caso algum poderá o ganho ou perda do banqueiro exceder o montante do seu capital em cada jogada.

4) O banqueiro que ganhar na primeira jogada e pretender reter a banca na jogada seguinte terá de manter na mesa todo o ganho, mais o seu capital inicial, constituindo a soma das duas importâncias o seu novo capital para a segunda jogada. Entretanto, o banqueiro poderá aumentar, querendo, o seu capital. Em caso algum poderá reduzir a importância do novo capital.

5) O casino pode associar-se ao banqueiro com capital previamente determinado em cada jogada. Jogadores ocupando outros lugares podem associar-se também ao banqueiro, sendo, porém, as suas apostas pagas ou recolhidas conforme a ordem em que são colocadas, depois do banqueiro. O jogador que pretenda, em determinada jogada, associar-se ao banqueiro terá de lhe confiar o seu capital, deixando assim de poder apostar separadamente noutros lugares.

6) Depois de todos os jogadores terem visto as suas respectivas cartas e colocado as mesmas na mesa, o banqueiro abrirá as suas cartas.

Artigo 6.º

Valores

1) O valor individual das cartas é, pela ordem decrescente o seguinte: Rei, Dama, Valete, Dez, Nove, Oito, Sete, Seis, Cinco, Quatro, Três, Dois e Ás. As figuras e as cartas de valor facial dez (10) valem zero (0) pontos. O Ás vale um ponto.

2) A soma numérica do valor facial das duas cartas determina o valor da combinação sendo nove (9) a pontuação mais elevada. Se esta soma numérica for superior a dez (10), a sua pontuação é determinada subtraindo este valor à soma numérica.

Artigo 7.º

Ganho ou perda

1) Para ganhar, o valor de combinação das 2 cartas do jogador terá de ser superior à do banqueiro.

2) Quando o banqueiro e o jogador tiverem nas suas combinações o mesmo número de pontos, ganha aquele que tiver as cartas de valor mais elevado.

Artigo 8.º

Vantagem do banqueiro

Ganha o banqueiro quando a sua pontuação e valor individual das cartas forem iguais ao do jogador.

Artigo 9.º

Comissão do casino

O casino cobra uma comissão de 5% de todas as jogadas ganhas.

二、客人可以不做庄，而把庄按逆時針方向交由下一門客人做庄，要做庄之客人必須曾於對上一局投注。

三、庄家須將其注碼置於証面，才可開始搖骰，每局中庄家只可贏取或輸去其注碼之總額，不得超過。

四、庄家於首局贏錢而欲繼續在第二局做庄，必須將原注及贏得之利潤作為第二局之注碼，只可加添，不得減少。

五、場方可以每門幫庄，金額預先訂定。客人亦可以幫庄。正庄先行，幫庄注碼按次序放在正庄後面，場方幫庄排至最尾，輸贏均按次序進行殺賠。幫庄之客人在該局不得投注於閒家。

六、各門睇牌放好後，庄家才睇牌及將牌陽開。

第六條

牌之大小

一、各牌大小按順序排列如下：

K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2、A。公仔及十點均作無點計。A牌作一點。

二、二牌點數之和，決定牌之點數大小，九點最大，若點數超過10，則只計尾數。

第七條

贏輸

一、閒家二牌相加之點數大過庄家二牌相加之點數者贏。

二、庄、閒之二牌總點數相同，則以其中最大之一張牌之大小決定贏輸。

第八條

庄家先贏

如庄、閒牌之大小及點數相同，均算庄家贏。

第九條

場方抽水

場方向贏家抽水，為其所贏得金額百分之五。