

No uso da competência atribuída pelo artigo 155.º da Constituição, o Governador de Macau manda:

Artigo 1.º São aditados ao orçamento da receita extraordinária para o ano económico de 1964 os seguintes valores e rubricas orçamentais:

CAPÍTULO IX

Receita extraordinária

Artigo 80.º — Importância da parte dos saldos das contas de exercícios findos a aplicar a:

a) «II Plano de Fomento»:

1) Despesas em execução da Lei n.º 2 094, de 25 de Novembro de 1958 \$ 3 000 000,00

Artigo 81.º — Produto de empréstimos da metrópole a aplicar a:

a) «II Plano de Fomento»:

1) Despesas em execução da Lei n.º 2 094, de 25 de Novembro de 1958 \$ 1 545 454,45

TOTAL \$ 4 545 454,45

Art. 2.º São aditadas à tabela de despesa extraordinária do orçamento geral para o ano económico de 1964 as seguintes verbas do II Plano de Fomento com as importâncias adiante indicadas:

CAPÍTULO XII

Despesa extraordinária

Artigo 273.º — «II Plano de Fomento, Lei n.º 2 094, de 25 de Novembro de 1958:

I Aproveitamento de recurso:

1) Agricultura, silvicultura e pecuária:

a) Fomento agrário \$ 727 272,72
b) Fomento florestal \$ 90 909,10
c) Fomento pecuário \$ 90 909,10

2) Indústrias:

a) Comparticipação nos estudos de impulsionamento de novas indústrias e no desenvolvimento das existentes \$ 272 727,27
b) Oficinas gerais \$ 135 454,55

II Comunicações e transportes:

1) Portos:

a) Obras e apetrechamentos portuários, ligações marítimas locais e aquisição de embarcações \$ 272 727,27

2) Dragagens e aterros \$ 181 818,18

III Instrução e saúde:

1) Construção e apetrechamento de instalações escolares \$ 181 818,18

2) Construção e equipamento de instalações hospitalares e congéneres \$ 181 818,18

IV Melhoramentos locais:

1) Urbanização, incluindo a construção de edifícios públicos ou de utilidade geral . \$ 181 818,18

2) Saneamento urbano \$ 2 228 181,81

TOTAL \$ 4 545 454,54

Cumpra-se.

Residência do Governo, em Macau, 1 de Fevereiro de 1964. —
O Governador, *António Adriano Faria Lopes dos Santos*.

Portaria n.º 7 461

Tornando-se necessário regulamentar nos termos do artigo 14.º do Diploma Legislativo n.º 1 496, de 4 de Julho de 1961, os jogos chineses e europeus;

Mediante parecer favorável do Conselho de Inspeção de Jogos;

Ouvida a Secção Permanente do Conselho de Governo, nos termos do disposto na alínea a) do n.º II da base LXXXVII da Lei Orgânica do Ultramar Português (Lei 2 119);

No uso da competência atribuída pelo artigo 155.º da Constituição, o Governador de Macau manda:

Artigo único. É aprovado o regulamento dos jogos chineses — «Fantan» e «Cussec» e europeus — «Roleta», «Bacará chemin de fer», «Bacará com dois tabuleiros, de banca aberta», «Bacará com dois tabuleiros, de banca ilimitada», «Ecarté», «Trinta e quarenta», «Banca Francesa» e «Boule», «Black Jack» e «Craps», que faz parte integrante desta portaria e baixa assinado pelo presidente do Conselho de Inspeção de Jogos.

Cumpra-se.

Residência do Governo, em Macau, 1 de Fevereiro de 1964. —
O Governador, *António Adriano Faria Lopes dos Santos*.

REGULAMENTO DOS JOGOS CHINESES

CAPÍTULO I

«Fantan»

Artigo 1.º O material do «Fantan» é constituído por uma pequena vara de madeira, botões de osso de quatro orifícios e uma campânula de campainha metálica.

Art. 2.º O «croupier» retira com a campânula um número de botões à sorte, colocando-os à sua frente, cobertos pela dita campânula.

Art. 3.º Consiste o jogo em adivinhar o resto da divisão dos botões coberto por quatro, correspondendo o prémio ao número quatro, quando o resto for zero.

Art. 4.º Os jogadores poderão apostar:

- No «Fan» — pleno ou um só número;
- No «Kuoc» — dois números;
- No «Nim» — dois números com opção por um para ganhar e pelo outro para recuperar apenas a importância da aposta;
- No «Sé-sám-hông» — três números; e
- No «Cheng-tau» — três números com escolha de um para ganhar e dos outros dois para reaver apenas a importância apostada.

Art. 5.º Ao jogador que ganhe, ficará a pertencer a importância da parada, correspondendo-lhe os seguintes prémios:

- «Fan» — três vezes o seu valor;
- «Kuoc» — uma vez o valor da aposta;
- «Nim» — duas vezes o seu valor;
- «Sé-sám-hông» — um terço da parada feita; e
- «Cheng-tau» — uma vez o seu valor.

§ único. Cinco por cento (5%) de todo e qualquer prémio reverterão a favor da banca.

Art. 6.º As apostas só podem ser feitas depois do «croupier» efectuar a operação a que se refere o artigo 2.º e terminam quando o mesmo, tocando uma campainha, anuncia com a palavra «Hóí» que vai proceder à contagem dos botões cobertos pela campânula metálica aludida.

Art. 7.º Proferida a palavra «Hóí», o «croupier» levanta a campânula metálica, descobrindo os botões que, com a vara de madeira, conta e recolhe, a quatro e quatro, anunciando no final o número premiado.

CAPÍTULO II

«Cussec»

Art. 8.º O material deste jogo é constituído por:

- a) três dados de pintas numerados de uma a seis do mesmo peso e perfeitamente equilibrados e em que a soma das pintas de cada uma das faces opostas é igual a sete;
- b) um copo especial que se compõe de:
 - 1) uma peanha de base circular, de material opaco e cor preta, sobre a qual se acha fixa uma redoma de vidro transparente, que contém os três dados referidos na alínea anterior; e
 - 2) uma outra redoma móvel, do mesmo material e cor da peanha, que se ajusta e cobre completamente a redoma de vidro e se prende por dois fechos laterais, diametralmente opostos e presos à peanha.

Art. 9.º O «croupier» cobre a redoma de vidro com a redoma móvel, prende esta com os fechos, agita o copo três vezes consecutivas e pousa-o à sua frente, iniciando-se então as apostas que terminarão no momento em que o mesmo «croupier» o anunciar com a palavra chinesa «Hóí».

Art. 10.º Consiste o jogo em adivinhar as pintas dos três dados que se acham voltadas para cima.

Art. 11.º As apostas poderão fazer-se:

- a) Nas «chances» múltiplas:
 - 1) Em três dados com igual número de pintas;
 - 2) Em qualquer combinação de três dados iguais, ou seja, com o mesmo número de pintas;
 - 3) Na combinação de dois dados com igual número de pintas;
 - 4) Na combinação do número diferente de pintas de dois dados; e
 - 5) No número correspondente à soma das pintas dos três dados.
- b) Nas «chances» simples:
 - 1) No número de pintas de qualquer um dos três dados;
 - 2) No «grande», em que a soma das pintas dos três dados deve ser de onze a dezassete, inclusive; e
 - 3) No «pequeno», em que a soma das pintas dos três dados vai de quatro a dez, inclusive.

Art. 12.º Ao jogador que ganhe, ficará a pertencer a importância da aposta efectuada, correspondendo-lhe ainda os seguintes prémios:

- a) Nas «chances» múltiplas e pela mesma ordem da alínea anterior:
 - 1) cento e cinquenta vezes o seu valor;
 - 2) dezanove vezes o seu valor;
 - 3) oito vezes o seu valor e, se porventura todos os três dados tiverem o mesmo número de pintas, dezasseis vezes o valor da aposta;
 - 4) cinco vezes a importância da parada;
 - 5) cinquenta vezes o seu valor se a soma das pintas dos três dados for quatro ou dezassete; dezoito se a soma for cinco ou dezasseis; catorze, se seis ou quinze; doze se a soma for sete ou catorze; oito se for treze ou oito; e seis se a soma for nove, dez, onze ou doze.

- b) Na «chance» simples prevista no n.º 1) da alínea b) do artigo anterior, o prémio será, todavia, de três vezes o valor da parada, se os três dados tiverem o mesmo número de pintas, e de duas vezes se forem dois os dados com igual número de pintas.

Art. 13.º As apostas efectuadas no «Grande» ou no «Pequeno» perdem, seja qual for a soma das pintas dos três dados, se estas forem todas iguais.

Art. 14.º Proferida a palavra «Hóí», o «croupier», soltando os fechos, levantará a redoma mencionada no número 2) da alínea b) do artigo 8.º e anunciará em voz alta as pintas premiadas, a menos que dois dos três dados ou todos os três dados estejam sobrepostos, caso em que declarará o jogo nulo.

Art. 15.º A redoma de vidro não poderá ser coberta enquanto a banca não pagar todos os prémios da respectiva jogada.

REGULAMENTO DOS JOGOS EUROPEUS

CAPÍTULO III

«Roleta»

Art. 16.º O material da roleta compõe-se de um cilindro de madeira com 56 cm. de diâmetro, no interior do qual se encontra um prato móvel assente sobre um «pivot» ou rolamento de esfera. Este prato, cuja parte superior apresenta superfície lisa ligeiramente côncava, é dividido em trinta e sete pequenos compartimentos, separados por parede metálica bem fixada. A cada número, inscrito alternadamente sobre fundo encarnado e preto, e ao zero, que não terá nenhuma destas cores, corresponde um dos aludidos compartimentos.

Art. 17.º O lançamento da bola far-se-á alternada e obrigatoriamente da esquerda para a direita e da direita para a esquerda, girando o prato da roleta em sentido contrário ao da bola.

Art. 18.º Se cair alguma ficha no prato da roleta durante o movimento da bola, o pagador deverá parar o jogo, anunciando em voz alta: «golpe nulo», e lançá-lo de novo depois de, retirada a ficha, ter colocado a bola no compartimento correspondente ao número saído no golpe anterior.

Art. 19.º Enquanto a força centrífuga retiver a bola na ranhura onde gira, os jogadores poderão continuar a fazer as suas marcações, mas logo que o pagador se aperceba de que, por ter perdido velocidade, ela está prestes a cair no prato da roleta, pronunciará a frase: «Nada mais». A partir deste momento não serão permitidas novas marcações nem a alteração das já feitas.

Art. 20.º Quando a bola estiver definitivamente parada num dos trinta e sete compartimentos, o pagador anunciará em voz alta o número e a cor da «chance» simples correspondente e indicará ostensivamente com a raqueta o número saído.

Art. 21.º Decidido o golpe, o pagador recolherá as fichas respeitantes às apostas que hajam perdido e pagará as paradas que tenham ganho pela ordem seguinte: colunas e dúzias, «chances» simples, linhas, ruas, quadros, cavalos e, em último lugar, os plenos.

Art. 22.º Sempre que o mesmo jogador tenha feito mais que uma marcação, o pagamento poderá fazer-se simultaneamente, separando-se, no entanto, as fichas correspondentes ao prémio de cada marcação.

Art. 23.º Quando por qualquer motivo o pagador desmarque as fichas respeitantes às apostas que hajam ganho, reconstituir-se-ão as marcações de harmonia com as indicações dadas pelos jogadores, se não for possível ao fiscal da banca fazê-lo com segurança.

Art. 24.º Na roleta, as apostas poderão fazer-se:

- 1) Nas «chances» múltiplas:
 - a) Num número (pleno);
 - b) Em dois números (cavalo);

- c) Em três números (rua);
- d) Em quatro números (quadro);
- e) Em seis números (linha);
- f) Em doze números (dúzia ou coluna); e
- g) Em vinte e quatro números (cavalo de dúzia ou de coluna).

2) Nas «chances» simples:

- a) No par (números pares);
- b) No ímpar (números ímpares);
- c) No menor (números de 1 a 18);
- d) No maior (números de 19 a 36);
- e) No encarnado (números encarnados); e
- f) No preto (números pretos).

Art. 25.º Ao jogador que ganhe ficará a pertencer a importância da parada, correspondendo-lhe os seguintes prémios:

- 1) Pleno — trinta e cinco vezes o seu valor;
- 2) Cavalo — dezassete vezes o seu valor;
- 3) Rua — onze vezes o seu valor;
- 4) Quadro — oito vezes o seu valor;
- 5) Linha — cinco vezes o seu valor;
- 6) Dúzia ou coluna — duas vezes o seu valor; e
- 7) Cavalo de dúzia ou de coluna — metade do seu valor.

CAPÍTULO IV

«Bacará» «chemin de fer»

Art. 26.º O bacará «chemin de fer» joga-se com seis baralhos de cinquenta e duas cartas, três de uma cor e três de outra.

Art. 27.º Os baralhos poderão ser utilizados em mais de uma sessão, devendo, no entanto, ser substituídos por outros novos logo que o seu estado de conservação não seja perfeito.

Art. 28.º O termo da partida será indicado por uma carta vermelha colocada logo a seguir à sétima, a contar do fim. Tirada aquela carta e decidido o golpe, nenhum outro poderá ser dado sem que as cartas sejam baralhadas de novo.

Art. 29.º As bancas não poderão ser da capital inferior a \$50,00 (cinquenta patacas), não havendo limite máximo para as mesmas.

Art. 30.º Quando as apostas feitas pelos jogadores não atinjam a importância que o banqueiro tiver em jogo, o montante da banca seguinte, se o golpe se decidir a seu favor, será igual ao dobro daquelas apostas, depois de deduzida a percentagem a que alude o artigo 80.º O excedente será retirado do monte.

Art. 31.º O banqueiro, sempre que ganhe o lance, tem a faculdade de passar a mão, a qual pertencerá ao jogador mais próximo, colocado à sua direita.

Art. 32.º O jogador que tomar a mão é obrigado a pôr em jogo importância igual à levantada pelo que detinha a banca. Não havendo quem a queira tomar nessas condições, deverá a mesma ser posta em leilão e atribuída àquele que se proponha fazê-la com capital mais elevado.

Art. 33.º O jogador que tenha passado a banca não pode retomá-la.

Art. 34.º É proibido aos banqueiros associar outros parceiros ao seu jogo.

Art. 35.º Terminado o «sabot», na continuação da partida, a mão pertencerá ao banqueiro que haja dado o último golpe da partida anterior, se o tiver ganho, ou passará para o jogador colocado imediatamente à sua direita, se o tiver perdido.

Art. 36.º Se o banqueiro continuar com a mão, poderá manter ou reduzir o valor da banca.

Art. 37.º Os jogadores a quem foram distribuídas as cartas deverão observar as seguintes regras:

- 1) Não pedir carta quando o ponto for 6 ou 7;
- 2) Pedir carta quando o ponto for inferior a 5; e
- 3) Abater o jogo quando o ponto for 8 ou 9.

Art. 38.º O jogador que não observe as regras constantes do artigo anterior, será obrigado a reembolsar os restantes das importâncias que hajam perdido nesse golpe.

CAPÍTULO V

«Bacará» de dois tabuleiros de banca aberta e banca ilimitada

Art. 39.º O «bacará» de dois tabuleiros é jogado com quatro baralhos de cinquenta e duas cartas, sendo dois de uma cor e dois de outra, para a banca limitada, e com seis baralhos, com igual número de cartas, três de uma cor e três de outra, para a banca aberta.

Art. 40.º No «bacará» a que alude o artigo anterior é obrigatório o uso de cartas novas em cada sessão.

Art. 41.º No «bancarà» de dois tabuleiros, os jogadores são obrigados a observar as regras estabelecidas no artigo 37.º deste regulamento.

Art. 42.º O termo da partida será assinalado por uma carta vermelha colocada logo a seguir à décima, a contar do fim. Tirada essa carta e decidido o golpe já iniciado, nenhum outro poderá ser dado sem que as cartas sejam de novo baralhadas.

Art. 43.º O capital mínimo da banca não poderá ser inferior a \$10 000,00 e o seu máximo será livremente fixado pela empresa concessionária.

Art. 44.º O «bacará» de banca aberta só poderá ser praticado numa única mesa e o seu funcionamento é limitado a duas sessões por dia.

Art. 45.º É proibido dar o exclusivo da exploração do «bacará» de banca aberta. Qualquer pessoa poderá ser banqueiro, desde que, antecipadamente, deposite na caixa da própria banca uma importância em numerário suficiente para pagamento das apostas feitas pelos jogadores.

Art. 46.º Em caso de concorrência, a adjudicação da banca será tirada à sorte.

Art. 47.º Sempre que o capital da banca no «bacará» de banca aberta não comporte já o pagamento das apostas feitas pelos jogadores, deverá o banqueiro reforçá-lo com importância igual àquela com que iniciou a partida. Se o não fizer, anular-se-ão aquelas apostas, devendo a banca ser adjudicada a outro jogador.

CAPÍTULO VI

«Ecarté»

Art. 48.º No «ecarté» utilizam-se três baralhos de trinta e duas cartas. Cada um destes baralhos terá cor diferente e será empregado alternadamente pelos jogadores.

Art. 49.º É obrigatório o emprego de cartas novas em cada sessão.

Art. 50.º O montante das apostas feitas pelos jogadores não poderá ser inferior a \$50,00.

Art. 51.º Só poderão tomar parte no jogo «ecarté» as pessoas que previamente se tenham munido de uma ficha, que lhes será fornecida pelo director de partida e da qual deverá constar o número de ordem, a data e o número da sessão.

Art. 52.º Os jogadores que pretendam dar ou receber cartas deverão solicitar a sua inscrição para esse efeito a um dos empregados que faça serviço na respectiva mesa.

Art. 53.º No começo de cada sessão proceder-se-á à chamada, pela ordem de inscrição, dos números das fichas a que alude o artigo anterior, prosseguindo essa chamada até que se obtenha resposta de dois dos jogadores inscritos. O primeiro dará as cartas e o segundo recebê-las-á.

Art. 54.º No fim de cada partida e sempre que o jogador perca ou renuncie às cartas proceder-se-á à sua substituição pela forma indicada no artigo anterior.

Art. 55.º Em cada mesa de jogo prestarão serviço dois empregados, que terão a seu cargo: um, baralhar as cartas, fazer as inscrições a que alude o artigo 52.º e proceder à chamada dos jogadores; o outro, contabilizar as paradas, cobrar a percentagem a que alude o artigo 81.º, destacar e inutilizar os bilhetes correspondentes à totalidade das importâncias destinadas a constituir receita da empresa e pagar aos jogadores que tenham ganho.

Art. 56.º Antes de iniciada a partida, as pessoas que desejem tomar parte no jogo deverão indicar ao empregado que tenha a seu cargo a contabilização das paradas o jogador sobre o qual pretendem fazer as suas apostas e apresentar-lhe, ao mesmo tempo, a ficha a que alude o artigo 51.º

Art. 57.º O empregado, à medida que for recebendo as paradas, registá-las-á, anotando à frente de cada uma o número da ficha do jogador respectivo, em caderno a esse fim destinado, em cuja capa se inscreverá o número da mesa e a data em que o mesmo começou a ser utilizado.

Diariamente, antes de iniciado o jogo e no seguimento das operações da sessão anterior, será posta a data do dia.

Art. 58.º As paradas serão reunidas em cada lado num só monte. Se os montes forem de valor desigual, o empregado igualá-los-á, restituindo o excedente aos últimos jogadores inscritos que tenham apostado desse lado.

Art. 59.º Além dos elementos a que se refere o artigo 57.º, o empregado deverá registar no respectivo caderno os seguintes elementos:

- 1) O número do golpe (série ininterrupta de números por sessão);
- 2) O total das paradas existentes de cada lado ou, tratando-se de jogo bancado, o montante dessas paradas; e
- 3) O montante da percentagem cobrada nos termos do artigo 81.º, bem como o número dos bilhetes destacados e inutilizados, correspondentes ao valor dessa percentagem.

Art. 60.º A fim de não atrasar o andamento da partida, o registo dos elementos a que alude o artigo anterior só será feito depois de terem sido dadas as cartas.

Art. 61.º No «carté» bancado, em que um só jogador, ao qual a banca é adjudicada pela forma e nas condições estabelecidas para o «bacaará» de banca aberta, joga contra todos os outros, são aplicáveis os artigos precedentes, salvo o disposto no artigo 54.º que se aplica apenas ao jogador que recebe as cartas.

Art. 62.º Se a totalidade das apostas for superior ao capital da banca, os jogadores poderão apostar do lado do banqueiro, procedendo-se, para igualar os montes, pela forma indicada no artigo 58.º

Art. 63.º O banqueiro poderá reconstituir uma só vez o capital da banca, desde que efectue o pagamento da importância resultante da aplicação da percentagem estabelecida no artigo 81.º Se o capital da banca voltar a esgotar-se, esta será obrigatoriamente posta em leilão.

CAPÍTULO VII

«Trinta e quarenta»

Art. 64.º O «trinta e quarenta» joga-se com seis baralhos de cinquenta e duas cartas, sendo obrigatória a utilização de cartas novas no começo de cada partida.

Art. 65.º Cortadas as cartas, o pagador contará, em voz alta a partir da última, cinco cartas, colocando logo a seguir à quinta uma carta vermelha, que, no decurso do jogo, e logo que apareça, marcará o termo da partida e anulará o golpe.

Art. 66.º Os jogadores só poderão fazer uso das seguintes combinações:

- 1) Encarnado ou preto; e
- 2) Cor ou contracor.

Art. 67.º O prémio correspondente a qualquer das marcações a que alude o artigo anterior será de importância igual à da aposta, a qual fica a pertencer aos jogadores.

Art. 68.º Quando for de 31 a soma do valor das cartas nas duas linhas (*refait*), perderão todas as apostas feitas pelos jogadores.

CAPÍTULO VIII

«Banca francesa»

Art. 69.º O material da «banca francesa» será constituído por jogos de três dados — ternos de dados —, um copo de cabedal e um tubo recurvado (córneo), também de cabedal, ligeiramente afunilado e estriado interiormente, colocado num suporte metálico.

Art. 70.º Na «banca francesa» os jogadores poderão apostar:

- 1) Nos «ases», em que a soma das pintas dos três dados é 3;
- 2) No «pequeno», em que a soma das pintas dos três dados é 5, 6 ou 7; e
- 3) No «grande», em que a soma das pintas dos três dados é 14, 15 ou 16.

Art. 71.º Além das apostas referidas no artigo anterior, serão admitidas paradas sobre o risco que delimita o «pequeno» na sua parte inferior e sobre o que separa este do «grande». As primeiras jogam no «pequeno» e as segundas no «grande» e representam metade do valor das fichas apostadas, o qual não poderá ser inferior nem superior, respectivamente, ao dobro do mínimo ou do máximo estabelecidos.

Art. 72.º Não serão admitidas apostas que dêem lugar ao pagamento de fracções inferiores a \$1,00, nem se consideram as importâncias que excedam o limite máximo fixado.

Art. 73.º As apostas feitas pelos jogadores corresponderão os seguintes prémios: nos «ases», sessenta e uma vezes o valor da parada; nas outras «chances», importância igual à da aposta, ficando esta, em qualquer dos casos, a pertencer ao jogador.

CAPÍTULO IX

«Boule»

Art. 74.º Na «boule» usam-se aparelhos com 24 números e uma estrela azul.

Art. 75.º Cada mesa disposta em torno do aparelho da «boule» receberá um número de ordem, se for constituída por um só tabuleiro.

Art. 76.º Caso contrário esse número será atribuído a cada tabuleiro servido por seu pagador.

Art. 77.º O fiscal não deverá colocar-se ao lado do pagador que lança a bola mas na sua frente sempre que a disposição das mesas o permita.

Art. 78.º Na «boule» são permitidas apostas nas «chances» (encarnado e preto) e em pleno, incluindo na estrela azul, correspon-

dendo o prémio, respectivamente, a uma e vinte e três vezes o valor da parada, continuando esta a pertencer ao jogador.

Art. 79.º No caso da bola cair na estrela azul, só ganha quem tiver nela jogado como pleno; todos os restantes jogos perdem a favor da banca.

CAPÍTULO X

Regras a observar na utilização de cadernetas e na cobrança das importâncias a pagar pelos pontos nos jogos de cartas

Art. 80.º As percentagens a cobrar dos jogadores em cada golpe ganho pelo banqueiro são as seguintes:

- 1) «Bacará» «chemin de fer» — 5 por cento; e
- 2) «Bacará» de banca aberta — 1,25 por cento.

Art. 81.º No «ecarté», a percentagem a cobrar dos jogadores em cada golpe por estes ganho é fixada em 5 por cento, a qual incidirá sobre o montante das paradas.

No «ecarté» bancado, a percentagem de 5 por cento incidirá não só sobre o capital da banca, mas ainda sobre as paradas feitas pelos jogadores que ganhem, seja qual for o lado em que tenham apostado.

Art. 82.º O montante das percentagens fixadas nos artigos 80.º e 81.º será arredondado para 10 ou para o mais próximo múltiplo de 10. Sempre que aquele montante seja múltiplo de 5, o arredondamento far-se-á para a dezena imediatamente anterior.

Art. 83.º Não é permitida a cobrança de percentagens diferentes das fixadas no artigo anterior nem a aplicação de qualquer penalidade pecuniária além da prevista no artigo 38.º

Art. 84.º No «bacará» de banca aberta a percentagem de 1,25 incidirá sobre:

- 1) O montante total das paradas feitas pelos jogadores sempre que o banqueiro ganhe nos dois tabuleiros;
- 2) A diferença entre o montante das paradas existentes no tabuleiro em que o banqueiro tenha ganho e das que hajam sido feitas sobre o tabuleiro em que o mesmo tenha perdido, quando o segundo for inferior ao primeiro; e
- 3) O montante das paradas existentes num tabuleiro, quando o banqueiro tenha ganho nesse tabuleiro e empatado no outro.

Art. 85.º Logo que as cartas sejam abatidas, o pagador contará o montante das paradas feitas em cada um dos tabuleiros, anunciando-o em voz alta pela forma seguinte:

- 1) — a) 1.º tabuleiro — ganha ou perde x patacas, ou empata;
- b) 2.º tabuleiro — ganha ou perde x patacas, ou empata.
- 2) Quando o banqueiro ganhe num tabuleiro e perca no outro, anunciará a diferença entre o montante das paradas feitas nos dois tabuleiros, se o existente naquele em que o banqueiro perde for inferior ao daquele em que ganhou.

Art. 86.º Dado cumprimento do disposto nos artigos 84.º e 85.º, o pagador anunciará a importância que constitui receita da empresa.

CAPÍTULO XI

«Black Jack» — (Vinte-e-um de banca permanente)

Art. 87.º Os jogadores serão tantos quantos se puderem sentar à mesa; mas geralmente colocam-se assentos para sete ou oito jogadores, sem contar o banqueiro.

Art. 88.º Joga-se com 52 cartas. O banqueiro, que é quem dá cartas, utiliza um «joker» ou uma carta branca, que nunca é distribuída, para colocar, voltada para cima, no fundo do baralho, a fim de indicar as cartas que já foram baralhadas.

Art. 89.º O banqueiro ou qualquer outro jogador que o deseje fazer, pode baralhar grupos de cartas até que todo o baralho fique completamente baralhado. Qualquer jogador pode partir o baralho. O baralho todo será, então, colocado numa caixa para que as cartas serem distribuídas, uma de cada vez, e poderá ser usado em uma ou mais jogadas, podendo as cartas restantes ser rebaralhadas, só depois de se verificar que mais de metade do baralho utilizado já fora distribuído.

Art. 90.º Antes de se começar a dar as cartas, cada jogador faz uma aposta, colocando as correspondentes fichas sobre a mesa, à sua frente; estabelece-se geralmente um mínimo e um máximo para as apostas, a fim de que nenhum jogador faça, por exemplo, uma aposta inferior a uma ficha ou superior a dez fichas.

Art. 91.º Depois de todos os jogadores terem feito as suas apostas, o banqueiro dá uma carta fechada a cada jogador, no sistema de rotação; a seguir dá para si uma carta aberta; seguidamente, dá mais uma carta fechada a cada jogador, tirando também uma carta para si, igualmente fechada. Assim, cada jogador recebe duas cartas fechadas, e o banqueiro também duas cartas, uma aberta e a outra fechada.

Art. 92.º Valendo o «ás» 1 ou 11 pontos, à vontade do jogador, cada «figura» 10, e as restantes cartas os pontos correspondentes às respectivas pintas, cada jogador procura perfazer 21 pontos, ou o mais aproximado possível de 21, sem contudo ultrapassar esse número.

Art. 93.º Se as duas primeiras cartas dum jogador forem um «ás» e uma «figura» ou «dez», perfazendo a soma de 21 pontos em duas cartas, ele tem um «natural» ou «black jack» (vinte e um). Se qualquer jogador tiver um «natural» e o banqueiro o não tiver, pagará este imediatamente a esse jogador uma vez e meia o valor da sua aposta. Se o banqueiro tiver um «natural», recolhe imediatamente as apostas de todos os jogadores que não tenham «naturais», não sendo, porém, nenhum jogador obrigado a pagar mais do que a sua aposta inicial. Se o banqueiro e qualquer outro jogador tiverem ambos «naturais», a aposta deste jogador é nula, isto é, recupera a importância da parada. Se a carta aberta do banqueiro for um «dez», uma «figura» ou um «ás», ele poderá ver a sua carta fechada a fim de verificar se tem um «natural»; se a sua carta aberta for qualquer outra carta, ele não poderá ver a sua outra carta, antes de chegar a sua vez de receber nova carta.

Art. 94.º Não tendo o banqueiro um «natural», e depois de pagar todas as apostas ganhas com «naturais», dirige-se ao jogador mais próximo, à sua esquerda. Este jogador pode «ficar-se» com as duas cartas que recebeu inicialmente, ou pode pedir ao banqueiro que lhe dê mais cartas, uma de cada vez, até que, depois de receber qualquer dessas cartas, ele se «fica», se o total de pontos, incluindo os das suas primeiras cartas, for 21 ou menos que 21; ou «rebenta» (vai além de 21), caso em que imediatamente perde a favor do banqueiro o montante da sua aposta. Seguidamente, dirige-se o banqueiro ao jogador seguinte, à sua esquerda, e serve-o da mesma forma. Quando o banqueiro tiver servido todos os jogadores, abre a sua carta que estava fechada. Se o total dos seus pontos for 17 ou mais, ele tem de «ficar-se». Se, porém, o total for 16 ou menos, ele terá de tomar uma carta e continuar a tomar cartas até o total dos pontos ser 17 ou mais, altura em que tem de se «ficar». Se o banqueiro tiver um «ás», e, contando-se este como 11 o total dos pontos for 17 ou mais (mas não mais de 21) ele deverá contar o «ás» como 11 e «ficar-se».

Art. 95.º Qualquer aposta, uma vez paga e recebida, não mais é devolvida. Se o banqueiro ultrapassar 21, ele pagará a cada jo-

gador que se «ficou» o montante da sua aposta. Se o banqueiro se «ficou» em 21 ou menos, pagará a aposta de qualquer jogador que um total de pontos superior aos dele; receberá a aposta de qualquer jogador com um total de pontos inferior ao seu; e ficará em termos de igualdade com os jogadores que tenham número de pontos igual ao seu.

Art. 96.º Paga ou recebida a aposta de cada jogador, o banqueiro recolhe as cartas dos jogadores e coloca-as voltadas para cima, no fundo do baralho. O banqueiro continua a utilizar as cartas do baralho inicialmente baralhadas, até chegar ao «joker» ou à carta branca que indica o fim das cartas baralhadas. Nesta altura, ele interrompe a distribuição (para de dar cartas), baralha todas as cartas que estão fora de jogo, fá-las partir por um ou mais jogadores, coloca novamente o «joker» ou carta branca, voltada para cima, no fundo do baralho, e continua a dar cartas. Se o banqueiro verificar, antes de começar a dar cartas, que as cartas do baralho não chegam para a próxima distribuição, pode juntar todas as cartas para as baralhar de novo e fazer partir.

Art. 97.º Se as duas primeiras cartas dum jogador forem da mesma denominação — dois valetes ou duas senas por exemplo — ele pode optar por duas apostas separadas. Coloca o montante da sua aposta inicial numa das cartas, e uma aposta de igual quantia na outra carta. Quando chega a sua vez de receber cartas, o banqueiro dá-lhe primeiramente uma carta aberta, para cada uma das apostas. O jogador pode seguidamente pedir uma ou mais cartas adicionais para qualquer das apostas, na ordem que ele melhor desejar, até «rebentar» ou «ficar-se» em ambas as apostas. As duas apostas são consideradas em separado, devendo o banqueiro pagar ou receber uma delas conforme o seu número de pontos.

Art. 98.º Uma vez que as cartas de todos os jogadores são dadas abertas, não existem penalidades para as irregularidades, mas qualquer irregularidade deve ser corrigida se for descoberta antes de a aposta ser paga; uma vez paga, não haverá correcções. Se o banqueiro tiver um «natural», mas não o anunciar antes de dar uma carta adicional a qualquer jogador, a sua aposta tem o valor de 21, mas pode ser anulada pela aposta de qualquer jogador que tenha completado 21 em três ou mais cartas.

CAPÍTULO XII

«Craps»

Art. 99.º É permitido qualquer número de jogadores; eles formam um círculo à volta de uma mesa ou banca, deixando um espaço ao centro onde podem ser colocadas as apostas e no qual podem ser atirados os dados.

Art. 100.º Usam-se dois dados. Devem eles ser do mesmo tamanho, da mesma cor, idênticamente marcados e perfeitamente equilibrados. Cada dado deve ser praticamente um perfeito cubo, marcados nos respectivos lados com uma, duas, três, quatro, cinco e seis pintas, em que a soma das pintas de duas faces opostas é igual a sete se o lado 2 estiver vertical e voltado para o jogador e o quatro voltado para cima, o lado 1 deve estar à sua direita, o 6 à sua esquerda, o 3 voltado para baixo e o 5 no lado oposto ao jogador.

Art. 101.º Qualquer jogador pode ser o primeiro a atirar; se for necessário, todos os candidatos podem atirar um ou dois dados e o que tiver pontuação mais elevada é o primeiro a atirar os dados. Se dois ou mais jogadores tirarem pontuação igual, voltam a atirar para ver qual tira maior número de pontos.

1. — O privilégio de atirar passa de jogador para jogador pela esquerda. Se um novo jogador entrar no círculo, deve tomar o seu

lugar à direita do atirador, se o espaço e as conveniências dos jogadores permitirem.

2. — O atirador coloca no centro qualquer montante que ele deseje apostar, anunciando esse montante. Qualquer outro jogador pode apostar contra o total ou uma parte restante da aposta do atirador; se dois falarem simultaneamente, o jogador que apostou e perdeu na mão anterior terá preferência.

3. — O atirador pode, em qualquer altura, retirar do centro toda a sua aposta, ou qualquer parte dela contra a qual não tenha havido apostas; no primeiro caso, ele passa os dados ao jogador seguinte a quem cabe a vez. Depois de cada mão que o atirador ganhe ou perca, é obrigado a anunciar novamente o montante da sua aposta.

4. — Qualquer jogador, incluindo o atirador, pode em qualquer altura apostar com outro jogador em qualquer contingência relacionada com o atirar dos dados.

Art. 102.º O atirador agita os dados na mão e atira-os, afastados de si, sobre a superfície onde se está a jogar. É obrigatório que os dois dados ao serem atirados, batam numa superfície vertical e saltem para trás. Quando os dois dados pararem completamente, o total das pintas indicadas nas faces voltadas para cima representa o número que foi atirado.

Se o número for 2, 3 ou 12, o atirador perde a sua aposta. Se for o número 7 ou 11, o atirador ganha a sua aposta. Se o número for 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, esse número é o «ponto» do atirador e ele deve continuar a atirar os dados até sair de novo o seu «ponto», caso em que ganha, ou até atirar 7, caso em que perderá. Depois de o atirador ter feito «ponto», os números 2, 3, 11 e 12 nada valem, assim como qualquer outro número com excepção do «ponto» do atirador e do 7.

Art. 103.º Se um dado não parar com uma face completamente sobre a superfície do jogo, isto é, se tiver voltadas para cima mais de uma face, essa mão é nula.

1. — Quando o jogo se realiza sobre uma mesa ou outra superfície elevada, é nula a mão em que qualquer um dos dados salte para fora do local do jogo.

2. — Um jogador pode fazer parar o jogo antes de qualquer um dos dados ter parado completamente de rolar (dizendo «não há dados»), mas somente se ele puder apanhar rapidamente ambos os dados antes que se possa prever o resultado dessa mão (o privilégio de fazer parar o jogo, ainda que tradicional, provoca questões e apenas deve ser permitido em circunstâncias fora do normal).

3. — Qualquer aposta, uma vez feita e aceite, tenha ou não o dinheiro sido colocado, só pode ser cancelada de mútuo acordo.

4. — Um vez atirados os dados, qualquer parte não apostada da aposta do atirador, que se encontre no centro, reverte para ele e não pode ser apostada.

CAPÍTULO XIII

Disposições gerais

Art. 104.º Nos dois últimos jogos previstos neste regulamento só podem praticar-se apostas a dinheiro.

Art. 105.º As apostas máximas e mínimas aceites pela banca em cada uma das marcações dos jogos disciplinados por este regulamento constarão de um aviso facilmente visível, colocado junto de ou sobre cada mesa de jogo.

Art. 106.º Poderá a Sociedade Concessionária, desde que o considere necessário ou conveniente, solicitar ao Governo da província, a correcção ou alteração de qualquer dos preceitos deste regulamento.

Conselho de Inspeção de Jogos em Macau, em 1 de Fevereiro de 1964. — O presidente, *Horácio Teixeira Parente*.