

a antiguidade na categoria que tinham nos seus Serviços de origem, fixando-se-lhes a antiguidade nos quadros da Inspeção de acordo com a data de ingresso na mesma.

2. Após uma primeira aprovação em concurso na Inspeção, aplicar-se-lhes-á o disposto na primeira parte do n.º 2 do artigo 22.º

Art. 24.º Oportunamente a Inspeção dos Contratos de Jogos deverá submeter à apreciação do Governo os programas definitivos dos diversos concursos necessários ao provimento dos cargos daquela Inspeção.

Art. 25.º Os casos omissos serão resolvidos por despacho do Governador.

Inspeção dos Contratos de Jogos, em Macau, aos 15 de Janeiro de 1976. — O Delegado do Governo, junto da Sociedade de Turismo e Diversões de Macau (SARL), *Luis Maria Branco de Moraes Santos*, major de artilharia, c/CGEM.

Portaria n.º 9/76

de 17 de Janeiro

Considerando o exposto pela Sociedade de Turismo e Diversões de Macau, concessionária de Jogos de Fortuna ou Azar neste Território, relativamente à oficialização do Regulamento de «Sap I Chi» ou Jogo de 12 Cartas;

Considerando que até à data não foram ainda regulamentadas as regras desta modalidade de jogo;

Sendo de toda a conveniência que tal regulamento seja oficializado;

Usando da faculdade conferida pela alínea c) do artigo 135.º da Constituição, o Governador de Macau manda:

Artigo único. É aprovado o Regulamento de «Sap I Chi» ou Jogo de 12 Cartas, o qual faz parte integrante desta portaria e baixa assinado pelo delegado do Governo junto da Sociedade de Turismo e Diversões de Macau.

Governo da Província de Macau, aos 15 de Janeiro de 1976. — O Governador de Macau, *José Eduardo Garcia Leandro*.

REGULAMENTO OFICIAL DE "SAP I CHI" OU JOGO DE 12 CARTAS

Artigo 1.º — 1. *Material* — Joga-se em mesa de dois tabuleiros, cada um deles dividido em doze pequenos rectângulos numerados e nos quais, junto de cada número, estão inscritos caracteres correspondentes a nomes de peças do xadrês chinês. Metade dos números e caracteres são em preto e a outra metade em vermelho.

2. Por detrás da mesa há um compartimento onde se encontra uma caixa de madeira contendo 720 tubos metálicos (60 para cada número), no interior dos quais estão, enrolados, outros tantos rectângulos de pano preto, cujos rebordos menores dispõem de bainhas onde entram eixos metálicos, com o maior destes a marcar o rebordo superior. Sobre cada rectângulo de pano está colocado um mais pequeno de cor branca, tendo inscritos um número e um carácter chinês. 360 destes são em preto e 360 em vermelho. Há também dois recipientes para a recolha dos tubos de metal e rectângulos de pano depois de cada jogada.

3. Na parede do compartimento voltada para a mesa, ao centro e em baixo, há uma abertura coberta por uma pequena cortina, a qual está em coincidência com outra existente na caixa que contém os tubos metálicos. Por cima da cortina, está pendurada

uma caixa também de metal, em forma de pequeno baú, em cujos topos há um orifício. A um dos lados da parede, estão dois postigos.

4. Na mesa, junto do «croupier», está montado um dispositivo eléctrico que é por aquele accionado para iluminar as chances premiadas, havendo ainda uma campainha que o mesmo fará soar para indicar o final das marcações em cada jogada.

Art. 2.º — 1. *Operação inicial* — Antes do início de cada jogada, o «croupier» mete a mão pela abertura coberta pela cortina e tira um dos tubos metálicos da caixa de madeira, retirando, em seguida, daquele o rectângulo de pano, sempre enrolado, que coloca no pequeno baú, fixando-o pelo eixo maior nos orifícios deste.

2. *Marcações* — Os jogadores fazem as suas marcações nas várias chances constantes dos dois tabuleiros. Não são permitidas novas marcações nem a alteração das já feitas uma vez tocada a campainha.

3. *Abertura do jogo* — Feitas as marcações, o golpe é decidido no momento em que o «croupier», abrindo o pequeno baú metálico e puxando o rectângulo de pano pelo rebordo inferior, faz rodar o eixo do rebordo superior nos orifícios do baú, desenrolando o pano e expondo o número e o carácter chinês. Se, em qualquer fase das operações para a decisão do golpe, o «croupier» cometer, involuntariamente qualquer irregularidade, o golpe será considerado nulo, podendo os jogadores, neste caso, retirar as apostas ou alterar as suas marcações.

4. *Resultado* — Decidido o golpe, um dos pagadores ou um auxiliar da banca faz entrar numa calha angular, colocada ao alto, na parede do compartimento, uma «carta» com o número e o carácter chinês inscritos no pano que acaba de ser desenrolado, confirmando, assim, o resultado. Feito isto, o «croupier» retira o pano pequeno do baú, enrola-o de novo e introdu-lo no compartimento por um dos postigos; pelo outro postigo mete o tubo metálico vazio. O pano e o tubo deslizarão, por calhas, até aos dois recipientes de madeira. Retirado novo tubo da caixa, as operações repetem-se pela ordem descrita.

Art. 3.º — 1. *Prémios* — Aos jogadores que ganharem ficará a pertencer a importância das respectivas paradas, correspondendo-lhes os seguintes prémios:

- a) Um número — 10 vezes o seu valor;
- b) Dois números — 4,5 vezes;
- c) Três números — 2,7 vezes;
- d) Quatro números — 1,75 vezes;
- e) Seis números — 0,9 vezes;
- f) Vermelho ou preto — 0,9 vezes.

2. Quando, por qualquer motivo, um dos pagadores desmarcar as apostas que hajam ganho, reconstituir-se-ão as marcações de harmonia com as indicações dadas pelos jogadores.

Art. 4.º *Acesso ao compartimento dos números* — Só o pessoal responsável pela colocação dos tubos metálicos na caixa de madeira poderá entrar no compartimento referido no n.º 2 do artigo 1.º deste Regulamento, conservando-se aquele fechado durante o funcionamento da banca.

Inspeção dos Jogos de Fortuna ou Azar, em Macau, aos 15 de Janeiro de 1976. — O Delegado do Governo junto da Sociedade de Turismo e Diversões de Macau, (S. A. R. L.) *Luis Maria Branco de Moraes Santos*, major de artilharia c/CGEM.