

Art. 4.º As multas previstas no n.º 5 da tabela anexa são cumulativas, podendo a concessionária, no caso previsto no n.º 5.2., proceder à suspensão do fornecimento de energia.

Art. 5.º A taxa prevista no n.º 4 da tabela anexa é aplicável no Concelho das Ilhas, nos termos do n.º 1.6 da Tabela 1 anexa à Portaria n.º 258/84/M, de 29 de Dezembro.

Art. 6. Esta portaria entra em vigor no dia 1 de Junho de 1985.

Governo de Macau, aos 17 de Maio de 1985. — O Governador, *Vasco de Almeida e Costa*.

### TABELA

1. Taxa de restabelecimento de fornecimento de energia .....	\$100,00
2. Taxa de resselagem de contador ou caixa .....	\$100,00
3. Taxa de verificação de contador .....	\$100,00
4. Taxa de vistoria	
4.1. Primeira vistoria .....	grátis
4.2. Segunda vistoria .....	grátis
4.3. Terceira vistoria .....	\$200,00
4.4. Quarta vistoria e seguintes .....	\$300,00
5. Multa por falta de pagamento de energia consumida bem como de quaisquer taxas ou serviços:	
5.1. Falta de pagamento até ao último dia estabelecido: multa de 5% sobre a quantia em débito e de montante mínimo de \$20,00.	
5.2. Falta de pagamento no prazo de cinco dias úteis após o último dia estabelecido: multa de 1,5% sobre a quantia em débito, por cada período de trinta (30) dias ou fracção.	
6. Multa por falta ou incorrecção de morada .....	\$ 30,00

### Portaria n.º 96/85/M

de 18 de Maio

Considerando o exposto pela Sociedade de Turismo e Diversões de Macau, concessionária de Jogos de Fortuna ou Azar neste Território, respeitante às regras do jogo «P'ai Kao»;

Tendo em conta o parecer favorável da Inspeção dos Contratos de Jogos;

Ouvido o Conselho Consultivo;

Usando da faculdade conferida pelo artigo 15.º do Estatuto Orgânico de Macau, promulgado pela Lei Constitucional n.º 1/76, de 17 de Fevereiro, o Governador de Macau manda:

Artigo único. É aprovado o Regulamento Oficial do jogo «P'ai Kao» em anexo, que faz parte integrante desta portaria.

Governo de Macau, aos 17 de Maio de 1985.

Publique-se.

O Governador, *Vasco de Almeida e Costa*.

### REGULAMENTO OFICIAL DO P'AI KAO

Art. 1.º — 1. O «P'ai Kao» joga-se com um baralho de 32 pedras do dominó chinês, o qual é fornecido pelo Casino.

Depois de baralhadas pelo pagador, com as pintas voltadas para baixo, as pedras são preparadas para serem distribuídas.

2. Utilizam-se quatro dados, que são agitados num recipiente pelo banqueiro. Mostrados os dados, far-se-á a soma dos pontos. Esta soma indica o jogador, a contar do banqueiro, que deverá ser o primeiro a receber as pedras.

3. 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.

4. Os oito montes em que são divididas as 32 pedras são sempre distribuídos, recebendo cada lugar quatro pedras, independentemente do número de jogadores presentes.

5. Se um ou mais dados aparecerem sobrepostos ou caírem do recipiente, o banqueiro terá de os agitar novamente.

Art. 2.º — 1. Antes de os dados serem agitados, tanto o banqueiro como os jogadores podem mudar a ordem em que as pedras se encontram dispostas, utilizando, para isso, apenas uma mão. Os jogadores são sempre os primeiros a fazer a mudança e o banqueiro o último. Porém, a mudança da ordem das pedras é limitada a dois jogadores em cada jogada. Depois de o banqueiro ter mudado, mais ninguém poderá repetir a operação.

2. Se, na distribuição das pedras, uma delas se virar casualmente, mostrando as pintas, a jogada continuará válida até à conclusão.

3. Se, na distribuição, duas pedras se virarem casualmente, mostrando as pintas, o lugar ao qual essas pedras couberem não será considerado em jogo, para nenhum efeito, nessa jogada. Porém, se as duas pedras casualmente viradas couberem ao lugar do banqueiro, toda a distribuição para essa jogada será invalidada.

Art. 3.º — 1. O casino pode associar-se ao banqueiro, com um capital previamente determinado, em cada lugar da banca.

2. Jogadores ocupando outros lugares podem apostar também no lugar do banqueiro, sendo as suas apostas pagas ou recolhidas conforme a ordem em que são colocadas.

3. O jogador que pretenda, em determinada jogada, associar-se ao banqueiro, terá de lhe confiar o seu capital, deixando, assim, de poder aceitar apostas, separadamente, doutros lugares.

4. Se, em determinada jogada, houver dúvida quanto à disposição das combinações com as quatro pedras de banqueiro, o direito de decisão final cabe ao banqueiro, se o seu capital for maior que o do Casino, caso este seja seu associado, mas se, como associado do banqueiro, o capital do Casino for maior, então a decisão final caberá ao Casino.

Art. 4.º — 1. É permitido a cada um dos oito lugares ficar com a banca, por turno. Salvo se todos os jogadores dos restantes sete lugares acordarem em contrário, cada lugar só pode ficar com a banca num máximo de duas jogadas de cada vez. Ninguém poderá agitar os dados pelo banqueiro.

2. Em todas as jogadas, o casino cobra uma comissão de 4% dos ganhos.

3. O jogador a quem couber a vez de ficar com a banca pode recusar-se a aceitá-la, passando a banca para o que lhe fica mais próximo, à sua direita. Porém, o jogador a quem a banca

é deste modo passada só pode ficar com ela se apostou na jogada imediatamente anterior.

4. O banqueiro é obrigado a colocar o seu capital na mesa e anunciar a forma de distribuição das pedras antes de agitar os dados.

5. Em caso algum poderá o ganho ou perda do banqueiro exceder o montante do seu capital em cada jogada.

6. Os jogadores devem colocar as suas apostas na mesa antes do banqueiro agitar os dados.

7. Uma vez agitados os dados, não poderão ser alterados, nem transferidos dum lugar para outro, os valores das apostas e dos capitais colocados na mesa para a respectiva jogada.

8. Os jogadores devem ter cuidado com as apostas. O pagador apenas recolhe ou paga as importâncias devidas, conforme os lugares em que as apostas tenham sido colocadas, independentemente da circunstância de qualquer delas poder ter sido colocada em lugar errado.

9. 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 seu capital inicial. A soma das suas importâncias constituirá o seu novo capital inicial para a segunda jogada. Entretanto, o banqueiro poderá aumentar, querendo, o seu capital. Em caso algum poderá reduzir a importância do novo capital.

Art. 5.º — 1. A cada lugar serão distribuídas quatro pedras. Tendo escolhido as combinações, formando dois grupos separados de duas pedras cada, ao lado um do outro, os jogadores colocam as pedras na mesa.

2. Ao serem voltadas as pedras pelo pagador, este fará avançar para a linha da frente o par considerado de valor inferior, deixando na linha de trás o par de valor superior.

3. Os valores das pedras e combinações de «Pou» (par), pela ordem decrescente, constam das tabelas anexas.

4. Sempre que não se possa, com duas pedras, formar uma das combinações denominadas «Pou» (par), «Tin Kao Vóng» (12 + 9), «Tei Kao Vóng» (2 + 9), «Ting Kóng» (12 + 8) e «Tei Kóng» (2 + 8), a soma numérica das pintas de cada grupo de duas pedras é então obtida, para se determinar o seu valor numérico. O valor numérico mais elevado é «9». Se a soma numérica de duas pedras exceder 10 ou 20, o seu valor numérico determina-se subtraindo do total 10 ou 20. O valor duma combinação é dado pela pedra de maior valor, integrada nessa combinação.

5. As pedras denominadas «Chi Chun» (duque/quadra e ás/duque) podem, à escolha do jogador, valer «3» ou «6», separadamente. Observar-se-á, contudo, no caso de conversão de valores, que o princípio da conversão é proporcionar sempre aumento do valor do grupo de duas pedras e nunca a diminuição desse valor.

Art. 6.º — 1. Quando o banqueiro e o jogador tiverem pedras de igual valor quanto ao número de pintas, ganha aquele que tiver combinação de maior valor. Mas quando tiverem ambos combinações também de igual valor, ganha o banqueiro.

2. Quando o banqueiro e o jogador tiverem 10 ou 20 na linha da frente, ganha o banqueiro nessa linha, independentemente do valor das pedras.

3. O banqueiro ganha a jogada quando tiver, tanto na linha da frente como na de trás, combinações de valor superior ao das combinações do jogador. Este ganha se as suas combinações forem de valor superior ao das combinações do banqueiro.

4. Se o banqueiro ganhar numa combinação e perder outra, empata.

Art. 7.º — 1. Mais de um jogador pode apostar ao mesmo lugar. Quando assim acontecer, aquele que houver apostado importância mais elevada terá o direito de segurar as pedras e de dispor as combinações.

2. O jogador a dispor as combinações assumirá a responsabilidade de compensar os demais jogadores que hajam apostado no mesmo lugar, se tiver optado por combinação inferior, de que venha a resultar perda quando podia ter ganho ou empatado se tivesse optado por melhor combinação. Nestes casos, não caberá ao Casino responsabilidade alguma na compensação, nem em disputas que, porventura, possam surgir.

3. No decurso duma jogada, nenhuma pedra poderá ser manuseada fora da mesa do jogo.

4. À excepção do banqueiro, em cada lugar apenas um jogador poderá segurar as pedras e dispor as combinações.

5. Não é permitido a qualquer jogador dispor as combinações das pedras de mais de um lugar na mesma jogada, nem emitir opinião de modo a efectuar a disposição das combinações de outros jogadores. O jogador não pode também tocar nas pedras de qualquer lugar que não seja o seu.

Art. 8.º — 1. Só depois de todos jogadores terem formado as suas combinações e colocado as pedras na mesa é que o banqueiro pode abrir as suas pedras para comparação das combinações.

2. Uma vez aberta uma pedra que seja do banqueiro, nenhum jogador poderá retirar nem alterar a formação das suas pedras.

3. A abertura das pedras dispostas e colocadas pelos jogadores será feita apenas pelo pagador do Casino.

Art. 9.º — Ao Casino assiste o direito de substituir o baralho das pedras por outro baralho, se as pedras em uso não estiverem em condições de continuar a ser utilizadas.

#### TABELA I

##### (Anexa ao Regulamento Oficial de «P'ai Kao»)

*Valor individual, pela ordem decrescente, das pedras do dominó chinês*

- 1 — Tin (sena/sena)
- 2 — Tei (ás/ás)
- 3 — Ian (quadra/quadra)
- 4 — Ngó (ás/terno)
- 5 — Mui (quina/quina)
- 6 — Cheóng-Sám (terno/terno)
- 7 — Pán Táng (duque/duque)
- 8 — Fu T'au (quina/sena)
- 9 — Hông T'au (quadra/sena)
- 10 — Kou-Keók Ch'at (ás/sena)

- 11 — Ling Lam Lôk (ás/quina)  
(Há duas pedras destas em cada baralho)  
12 — Cháp Káu (quadra/quina e terno/sena)  
13 — Cháp Pát (terno/quina e duque/sena)  
14 — Cháp Ch'at (terno/quadra e duque/quina)  
15 — Tái-Kái Lôk (duque/quadra)  
16 — Cháp Ng (ás/quadra e duque/terno)  
17 — Sai Kái (ás/duque)  
(Destas pedras há só uma em cada baralho).

## TABELA II

## (Anexa ao Regulamento Oficial de «P'ai Kao»)

*Valor das combinações, pela ordem decrescente, das pedras do dominó chinês*

- 1 — Chi Chün (duque/quadra + ás/duque)  
2 — Seong Tin (sena/sena + sena/sena)  
3 — Seong Tei (ás/ás + ás/ás)  
4 — Seong Ian (quadra/quadra + quadra/quadra)  
5 — Seong Ngó (ás/terno + ás/terno)  
6 — Seong Mui (quina/quina + quina/quina)  
7 — Seong Cheóng-Sám (terno/terno + terno/terno)  
8 — Seong Pán Táng (duque/duque + duque/duque)  
9 — Seong Fu T'au (quina/sena + quina/sena)  
10 — Seong Hông T'au-Sap (quadra/sena + quadra/sena)  
11 — Seong Kou-Keók Chat (ás/sena + ás/sena)  
12 — Seong Ling Lam Kók (ás/quina + ás/quina)  
13 — Seong Cháp Káu (quadra/quina + terno/sena)  
14 — Seong Cháp Pát (duque/sena + terno/quina)  
15 — Seong Cháp Ch'at (terno/quadra + duque/quina)  
16 — Seong Cháp Ng (ás/quadra + duque/terno)  
17 — Tin Káu Vóng (sena/sena + quadra/quina)  
18 — Tei Káu Vóng (ás/ás + terno/sena)  
19 — Tin Kóng (sena/sena + quadra/quadra)  
20 — Tei Kóng (ás/ás + duque/sena)  
21 — Tin P'ai Káu (sena/sena + ás/sena)  
22 — Tei P'ai Káu (ás/ás + terno/quadra)  
23 — Ian P'ai Káu (quadra/quadra + quina/sena)  
24 — Ngó P'ai Káu (ás/terno + ás/quadra)  
25 — Mui P'ai Káu (quina/quina + terno/sena)  
26 — Cheóng P'ai Káu (terno/terno + ás/duque)  
27 — Pán Tang P'ai Káu (duque/duque + duque/terno)  
28 — Fu T'au Káu (quina/sena + terno/quina)  
29 — Hông T'au-Sap Káu (quadra/sena + terno/sena)  
30 — Ling Lam Lôk Káu (ás/quina + ás/duque)  
31 — Tin P'ai Pát (sena/sena + terno/terno)  
32 — Tei P'ai Pát (ás/ás + ás/quina)  
33 — Ian P'ai P'át (quadra/quadra + quina/quina)  
34 — Ngó P'ai Pát (ás/terno + duque/duque)  
35 — Mui P'ai Pát (quina/quina + terno/quina)  
36 — Fu T'au Pát (quina/sena + ás/sena)  
37 — Hong T'au Pát (quadra/sena + duque/sena)  
38 — Cháp P'ai Pát (ás/quina + ás/duque)  
39 — Tin P'ai Chat (sena/sena + ás/quadra)  
40 — Tei P'ai Chat (ás/ás + duque/terno)  
41 — Ian P'ai Chat (quadra/quadra + quadra/quina)  
42 — Ngó P'ai Chat (ás/terno + ás/duque)  
43 — Mui P'ai Chat (quina/quina + ás/sena)  
44 — Cheong P'ai Chat (terno/terno + quina/sena)  
45 — Pán Táng Chat (duque/duque + ás/duque)  
46 — Fu T'au Chat (quina/sena + ás/quina)  
47 — Hong T'au Chat (quadra/sena + duque/quina)  
48 — Cháp P'ai Chat (terno/sena + duque/sena)  
49 — Tin P'ai Lôk (sena/sena + ás/terno)  
50 — Tei P'ai Lôk (ás/ás + duque/duque)  
51 — Ian P'ai Lôk (quadra/quadra + terno/quina)  
52 — Mui P'ai Lôk (quina/quina + duque/quadra)  
53 — Cheóng P'ai Lôk (terno/terno + quadra/sena)  
54 — Fu T'au Lôk (quina/sena + ás/quina)  
55 — Hông T'au Lôk (quadra/sena + ás/quina)  
56 — Kou Keok Chat Lôk (ás/sena + quadra/quina)  
57 — Cháp P'ai Lôk (terno/sena + terno/quadra)  
58 — Ian P'ai Ng (quadra/quadra + ás/sena)  
59 — Ngó P'ai Ng (ás/terno + quina/sena)  
60 — Mui P'ai Ng (quina/quina + ás/quadra)  
61 — Cheong P'ai Ng (terno/terno + quadra/quina)  
62 — Pán Táng Ng (duque/duque + quina/sena)  
63 — Hong T'au Ng (quadra/sena + duque/terno)  
64 — Kou Keók Chat Ng (ás/sena + duque/sena)  
65 — Ling Lam Lôk Ng (ás/quina + terno/sena)  
66 — Ling Lam Lôk Ng (quadra/quina + duque/quadra)  
67 — Cháp Pát Ng (duque/sena + terno/quadra)  
68 — Tin P'ai Sei (sena/sena + ás/ás)  
69 — Ian P'ai Sei (quadra/quadra + terno/terno)  
70 — Ngó P'ai Sei (ás/terno + quadra/sena)  
71 — Mui P'ai Sei (quina/quina + duque/duque)  
72 — Cheóng P'ai Sei (terno/terno + duque/sena)  
73 — Pán Táng Sei (duque/duque + quadra/sena)  
74 — Kou Keók Chat Sei (ás/sena + terno/quadra)  
75 — Ling Lam Lôk Sei (ás/quina + terno/quina)  
76 — Cháp Káu Sei (quadra/quina + duque/terno)  
77 — Cháp Pát Sei (duque/sena + duque/quadra)  
78 — Tin P'ai Sám (sena/sena + quina/sena)  
79 — Tei P'ai Sám (ás/ás + quina/sena)  
80 — Ian P'ai Sám (quadra/quadra + duque/terno)  
81 — Ngó P'ai Sám (ás/terno + terno/sena)  
82 — Cheóng P'ai Sám (terno/terno + ás/sena)  
83 — Pán Táng Sám (duque/duque + quadra/quina)  
84 — Kou Keók Chat Sám (ás/sena + duque/quadra)  
85 — Ling Lám Lôk Sám (ás/quina + terno/quadra)  
86 — Cháp Pát Sám (terno/quina + ás/quadra)  
87 — Cháp Chat Sám (duque/quina + duque/quadra)  
88 — Tin P'ai I (sena/sena + quina/quina)  
89 — Tei P'ai I (ás/ás + quadra/sena)  
90 — Ian P'ai I (quadra/quadra + duque/duque)  
91 — Ngó P'ai I (ás/terno + terno/quina)  
92 — Cheóng P'ai I (terno/terno + ás/quina)  
93 — Pán Táng I (duque/duque + duque/sena)  
94 — Kou Keók Chat I (ás/sena + ás/quadra)  
95 — Cháp Chat I (duque/terno + terno/quadra)  
96 — Ngó P'ai Iat (ás/terno + ás/sena)  
97 — Mui P'ai Iat (quina/quina + quina/sena)

- 98 — Cheóng P'ai Iat (terno/terno + ás/quadra)  
 99 — Pán Táng Iat (duque/duque + terno/quadra)  
 100 — Fu T'au Iat (quina/sena + quadra/sena)  
 101 — Ling Lám Lók Iat (ás/quina + duque/terno)  
 102 — Ngó P'ai Mât (ás/terno + terno/terno)  
 103 — Mui P'ai Mât (quina/quina + quadra/sena)  
 104 — Cheóng P'ai Mât (terno/terno + duque/duque)  
 105 — Pán Táng Mât (duque/duque + ás/quina)  
 106 — Fu T'au Mât (quina/sena + quadra/quina)

### Portaria n.º 97/85/M

de 18 de Maio

Considerando o exposto pela Sociedade de Turismo e Diversões de Macau, concessionária dos jogos de Fortuna ou Azar neste Território, quanto às regras do jogo do CRAPS, cujo regulamento foi aprovado pela Portaria n.º 7 461, de 1 de Fevereiro de 1964;

Tendo em conta o disposto no artigo 106.º do citado Regulamento e o parecer favorável da Inspeção dos Contratos de Jogos;

Ouvido o Conselho Consultivo;

Usando da faculdade conferida pelo artigo 15.º do Estatuto Orgânico de Macau, promulgado pela Lei Constitucional n.º 1/76, de 17 de Fevereiro, o Governador de Macau manda:

Artigo 1.º — Os artigos 99.º a 103.º do Regulamento dos Jogos Chineses e Europeus, aprovado pela Portaria n.º 7 461, de 1 de Fevereiro de 1964, que contém as regras do jogo do «CRAPS», passam a ter a numeração e redacção constante do Regulamento anexo, que faz parte integrante desta portaria.

Art. 2.º É revogado o artigo 104.º do Regulamento dos jogos a que se alude no artigo 1.º

Governo de Macau, aos 17 de Maio de 1985.

Publique-se.

O Governador, *Vasco de Almeida e Costa*.

### Regulamento Oficial do CRAPS

Art. 1.º — *Lançamento de dados*: É obrigatório que os dados sejam lançados em direcção da extremidade oposta da mesa. Em caso de qualquer dos dados não ficar completamente assente numa face conta-se sempre a face superior mais exposta. Quando um ou ambos os dados saírem do tabuleiro o lançamento não é válido, devendo ser repetido. Pode participar no jogo qualquer número de jogadores, mas o lançamento dos dados só pode ser feito por um deles.

Art. 2.º — 1. «*Pass Line*» — Ganhará o jogador, no primeiro lançamento, se a soma dos dois dados for 7 ou 11, perdendo se sair qualquer dos Craps (2, 3 ou 12), mas se, neste primeiro lançamento, sair qualquer outro número (4, 5, 6, 8, 9, ou 10), será este o ponto do jogador que terá de continuar a lançar os dados até que saia o seu ponto, caso em que ganhará, ou até que lance um 7, caso em que perderá. O prémio é igual à importância da aposta.

2. «*Pass Line*» — Aposta adicional — enquanto tentar obter o seu ponto o jogador poderá fazer uma aposta adicional que lhe proporcionará um prémio adicional a seguir indicado:

Números 4 e 10 — prémio, 2 para 1

« 5 e 9 — « 3 para 2

« 6 e 8 — « 6 para 5

O ganho adicional nunca poderá exceder a importância da aposta inicial, cujo prémio continuará a ser igual ao seu valor.

3. «*Come*» — Obtido o seu ponto, o jogador poderá fazer nova aposta nesta marcação, ganhando ou perdendo tal como na marcação «*Pass Line*», n.º 1 e poderá efectuar uma aposta adicional nas condições estipuladas na marcação «*Pass Line*» n.º 2.

Art. 3.º — 1. «*Don't Pass*» — Ganhará o jogador, no primeiro lançamento, se a soma dos dois dados, for 2 ou 3, empatando se for 12 e perdendo se for 7 ou 11; mas se, neste primeiro lançamento, surgir qualquer outro número (4, 5, 6, 8, 9, ou 10), será este o ponto em desfavor do jogador que terá de continuar a lançar os dados até que esse ponto volte a aparecer, caso em que perderá, ou até que apareça um 7, caso em que ganhará. O prémio é igual à importância da aposta.

2. «*Don't Pass*» — Aposta Adicional — Enquanto estiver a lançar os dados contra o ponto em seu desfavor, o jogador poderá fazer uma aposta adicional que lhe proporcionará um prémio adicional a seguir indicado:

Números 4 e 10 — prémio, 1 para 2

« 5 e 9 — « 2 para 3

« 6 e 8 — « 5 para 6

3. «*Don't Come*» — Depois de marcado o ponto em seu desfavor, o jogador poderá fazer nova aposta nesta marcação, ganhando ou perdendo tal como na marcação «*Don't Pass*», n.º 1, e poderá efectuar uma aposta adicional nas condições estipuladas na marcação «*Don't Pass*», n.º 2.

Art. 4.º — «*Field*» — O jogador ganhará o valor da aposta se sair o 3, 4, 9, 10 e 11 e perderá com qualquer outro número, excepto os números 2 ou 12 que seriam premiados com o dobro da importância apostada.

Art. 5.º — «*Hard Ways*» — Nesta marcação o jogador fará a sua aposta num número que represente a soma de dois dados iguais, e. g. 3-3 para perfazer 6, perdendo se sair o 7 ou quando o número 6 for formado com dados diferentes como 1-5 ou 2-4. Se saírem outros números, far-se-á novo lançamento. As mesmas regras se aplicam às hipóteses de dados iguais: 2-2, 4-4 e 5-5. O prémio é igual a 9 vezes a importância da aposta nas combinações 3-3 e 4-4 e a 7 vezes nas combinações 2-2 e 5-5.

Art. 6.º — «*Big 7*» — O jogador ganhará 4 vezes e meia o valor da aposta, se sair o 7, e perderá se sair qualquer outro número.

Art. 7.º — «*11*» — O jogador ganhará 15 vezes o valor da aposta, se sair o 11 e perderá se sair qualquer outro número.

Art. 8.º — «*Any Craps*» — O jogador ganhará 7 vezes o valor da aposta, se sair o 2, 3 ou 12 e perderá, se sair qualquer outro número.