



# DIÁRIO DA REPÚBLICA

## ÓRGÃO OFICIAL DA REPÚBLICA DE ANGOLA

Preço deste número - Kz: 1.530,00

Toda a correspondência, quer oficial, quer relativa a anúncio e assinaturas do «Diário da República», deve ser dirigida à Imprensa Nacional - E.P., em Luanda, Rua Henrique de Carvalho n.º 2, Cidade Alta, Caixa Postal 1306, www.impresanacional.gov.ao - End. teleg.: «Imprensa».	ASSINATURA	O preço de cada linha publicada nos Diários da República 1.ª e 2.ª série é de Kz: 75.00 e para a 3.ª série Kz: 95.00, acrescido do respectivo imposto de selo, dependendo a publicação da 3.ª série de depósito prévio a efectuar na tesouraria da Imprensa Nacional - E. P.
	Ano	
	As três séries	Kz: 1 675 106,04
	A 1.ª série	Kz: 989.156,67
	A 2.ª série	Kz: 517.892,39
	A 3.ª série	Kz: 411.003,68

### SUMÁRIO

#### Ministério das Finanças

##### Decreto Executivo n.º 261/22:

Aprova o Manual de Regras dos tipos de jogo de fortuna ou azar praticados nos casinos e/ou salas de jogos, designados por roleta americana, roleta francesa, banca francesa, *craps*, *cussec*, *blackjack/21*, póquer sem descarte, bacará ponto e banca, bacará ponto e banca/Macau, bacará *chemin de fer*, póquer sintético e máquinas automáticas.

#### Ministério da Educação

##### Decreto Executivo n.º 262/22:

Cria a Escola do I Ciclo do Ensino Secundário denominada Colégio n.º 1 — 4 de Janeiro, sita no Município do Quela, Província de Malanje, com 10 salas de aulas, 20 turmas, 2 turnos, e aprova o quadro de pessoal da Escola ora criada.

### MINISTÉRIO DAS FINANÇAS

#### Decreto Executivo n.º 261/22 de 27 de Julho

Havendo a necessidade de se aprovar as regras dos tipos de jogos de fortuna ou azar praticados em casinos e/ou salas de jogos, designadamente, roleta americana, roleta francesa, banca francesa, *craps*, *cussec*, *blackjack/21*, póquer sem descarte, bacará ponto e banca, bacará ponto e banca/Macau, bacará *chemin de fer*, póquer sintético e máquinas automáticas;

Reputando-se conveniente reunir num único texto normativo as regras de todos os jogos de fortuna ou azar, com vista a facilitar o seu conhecimento e aplicação pelos interessados;

Em conformidade com o disposto no n.º 2 do artigo 4.º do Regulamento sobre a Exploração dos Jogos de Fortuna ou Azar, aprovado pelo Decreto Presidencial n.º 141/17, de 23

de Junho, conjugado com o artigo 5.º do Estatuto Orgânico do Ministério das Finanças, aprovado pelo Decreto Presidencial n.º 264/20, de 14 de Outubro, determino:

#### ARTIGO 1.º (Aprovação)

É aprovado o Manual de Regras dos Tipos de Jogo de Fortuna ou Azar praticados nos casinos e/ou salas de jogos, designados por roleta americana, roleta francesa, banca francesa, *craps*, *cussec*, *blackjack/21*, póquer sem descarte, bacará ponto e banca, bacará ponto e banca/Macau, bacará *chemin de fer*, póquer sintético e máquinas automáticas, anexo ao presente Diploma e que dele é parte integrante.

#### ARTIGO 2.º (Actualização)

As regras dos tipos de jogos previstas no artigo anterior podem ser actualizadas por Instrutivo do Órgão de Supervisão de Jogos.

#### ARTIGO 3.º (Dúvidas e Omissões)

As dúvidas e omissões resultantes da interpretação e aplicação do presente Diploma são resolvidas pela Ministra das Finanças.

#### ARTIGO 4.º (Entrada em Vigor)

O presente Diploma entra em vigor na data sua publicação.

Publique-se.

Luanda, de 17 de Junho de 2022.

A Ministra, *Vera Daves de Sousa*.

# MANUAL DE REGRAS DOS TIPOS DE JOGOS DE FORTUNA OU AZAR PRATICADOS EM CASINOS E/OU SALAS DE JOGOS EXISTENTES

## CAPÍTULO I Jogos Bancados

### SECÇÃO I Jogos de Roleta

#### ARTIGO 1.º (Roleta americana)

1. A roleta americana é uma modalidade de jogo de fortuna ou azar bancado, praticado em bancas simples ou duplas.

2. São permitidas apenas bancas com 37 números, de 0 a 36, com uma das seguintes numerações, no sentido dos ponteiros do relógio:

- a) Numeração francesa — 0-32-15-19-4-21-2-25-17-34-6-27-13-36-11-30-8-23-10-5-24-16-33-1-20-14-31-9-22-18-29-7-28-12-35-3-26;
- b) Numeração americana — 0-28-9-26-30-11-7-20-32-17-5-22-34-15-3-24-36-13-1-27-10-25-29-12-8-19-31-18-6-21-33-16-4-23-35-14-2.

3. A roleta é constituída por um cilindro com diâmetro variável entre 50 cm e 60 cm e com o interior inclinado até uma placa («prato») móvel assente sobre um pivot ou rolamento de esferas.

4. Na parte inclinada são fixados obstáculos — «azares» — para interferirem no curso da bola, desde a ranhura de rotação até ao prato.

5. O prato, com a parte superior da superfície lisa, ligeiramente côncava, é dividido em 37 pequenos compartimentos, uniformemente separados por parede metálica, firme e resistente.

6. A cada compartimento corresponde um número, inscrito alternadamente sobre fundo encarnado e preto, não tendo o número 0 nenhuma destas cores.

7. As fichas não têm valor facial e são identificadas com um símbolo diferente para cada banca.

8. As fichas com o símbolo de determinada banca só nela podem ser jogadas.

9. As mesas podem comportar tantos jogadores, quantas as cores de fichas existentes.

10. A cada jogador corresponde apenas uma cor.

11. Faz parte do equipamento um mostrador, no qual se colocam marcadores de cores diferentes que indicam o valor dado às fichas, valor esse que poderá ser o mínimo permitido na banca ou um múltiplo inteiro desse valor, seleccionado pelo jogador, de entre os disponíveis na mesa e devidamente afixados, tendo como limite o máximo permitido para uma aposta em pleno nessa mesa.

12. Os referidos marcadores indicam também o símbolo das fichas em jogo na respectiva mesa.

13. O mostrador pode ser substituído por um número de caixas correspondente ao das cores das fichas sem valor facial, colocadas no arco exterior do cilindro de madeira, de forma que a base fique à altura do seu rebordo.

14. Compete ao pagador colocar as fichas apresentadas para troco pelos jogadores no local para tal designado, que pode ser o cepo da roleta ou um bloco composto de dois degraus, distanciados 5 cm aproximadamente, destinado à identificação das fichas a trocar, reservando-se o degrau superior às fichas apresentadas para troco pelos jogadores e o degrau inferior para a ficha cujo troco está a ser executado.

15. Considera-se que o jogador está em jogo desde o momento em que lhe são atribuídas fichas com o símbolo da banca, até àquele em que trocar todas essas fichas em seu poder. Porém, se o jogador não apostar durante três golpes consecutivos e houver outros jogadores a aguardar cor disponível, perde o direito à cor, sendo obrigado a trocar todas as fichas em seu poder. Caso o não faça, aplica-se a parte final do n.º 15.

16. Antes de iniciar o jogo, o jogador deverá pedir uma cor livre e atribuir-lhe um valor, que é registado pelo pagador no mostrador a que alude o n.º 9.

17. O jogador, ao receber as fichas sem valor, deve certificar-se de que o valor para elas indicado no mostrador corresponde àquele que lhes atribuiu.

18. Ao abandonar a mesa de jogo, o jogador deve trocar a totalidade das fichas sem valor que tenha em seu poder por fichas com valor facial, certificando-se que o montante corresponde ao das fichas que tinha em seu poder. Às fichas sem valor facial que tardiamente sejam apresentadas é dado o valor mínimo da banca.

19. O jogo também pode ser praticado com utilização de fichas com valor facial, mas apenas nas chances simples.

20. A cada mesa de jogo são distribuídas duas bolas de marfim ou de material equivalente, de cor branca, perfeitamente equilibradas, com diâmetro compreendido entre 18 mm e 24 mm. A sua utilização far-se-á alternadamente, hora a hora, devendo o pagador publicitar a mudança.

21. No caso de defeito, fractura ou desaparecimento da bola em acção, procede-se à sua substituição por outra de idêntico diâmetro.

22. O pagador lança a bola, depois de ter efectuado os pagamentos e respectivos trocos.

23. Logo que a bola perder velocidade, o pagador anuncia em voz audível «Jogo feito. Nada mais.», após o que não são permitidas mais marcações, nem alteração das realizadas.

24. O lançamento da bola faz, alternadamente, da esquerda para a direita e da direita para a esquerda, rodando o prato da roleta em sentido contrário ao da bola.

25. Se, após o lançamento da bola e até à sua definitiva imobilização num dos compartimentos do prato, cair ficha, outra bola ou objecto estranho, o pagador tem de parar o prato e anunciar, em voz audível, «golpe nulo». Eliminada a causa, recolocará a bola no número do golpe anterior e procederá a novo lançamento.

26. Logo que a bola fique bem imobilizada num dos 37 compartimentos do prato, o pagador anuncia, em voz audível, o número e a cor da chance correspondente e assinala claramente com o marcador esse número no pano.

27. As apostas podem fazer-se:

a) Nas chances múltiplas, em:

- i. Pleno — 1 número;
- ii. Cavalo — 2 números adjacentes;
- iii. Rua — 3 números adjacentes;
- iv. Quadro — 4 números;
- v. Linha — 6 números;
- vi. Dúzia — 12 números (1 a 12, ou 13 a 24, ou 25 a 36);
- vii. Coluna — 12 números, alinhados no pano a partir do 34, ou do 35, ou do 36;
- viii. Cavalo de dúzia — 24 números;
- ix. Cavalo de coluna — 24 números;

b) Nas chances simples, em:

- i. Par — os 18 números pares;
- ii. Ímpar — os 18 números ímpares;
- iii. Menor — os números 1 a 18;
- iv. Maior — os números 19 a 36;
- v. Encarnado — os números encarnados;
- vi. Preto — os números pretos.

28. Desde que o prato da roleta americana tenha a numeração referida na alínea a) do n.º 2, o jogo pode ainda praticar-se com as seguintes apostas:

a) Em séries de números:

- i. Série grande ou série 0-2-3 — aposta constituída por nove fichas sem valor facial, em que o jogador aposta em 17 números, com as seguintes combinações: rua 0-2-3; cavalos 4-7, 12-15, 18-21 e 19-22; quadro 25-26-28-29, e cavalo 32-35. Nas combinações 0-2-3 e 25-26-28-29 são apostadas duas fichas e, nas restantes, uma.
- ii. Série pequena ou série 5-8 — aposta constituída por seis fichas sem valor facial, em que o jogador aposta em 12 números, representados pelos cavalos 5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30 e 33-36;
- iii. Série «vadios» ou «órfãos» - aposta constituída por cinco fichas sem valor facial, abrangendo oito números, com as seguintes combinações: pleno 1 e cavalos 6-9, 14-17, 17-20 e 31-34.

b) Num número e vizinhos — aposta num determinado número e nos que se lhe situam imediatamente à esquerda e à direita no prato da roleta. Esta aposta pode ser constituída por:

- i. Três fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e dois vizinhos;
- ii. Cinco fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e quatro vizinhos;
- iii. Sete fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e seis vizinhos.

29. Dentro dos limites aprovados para cada banca, qualquer jogador pode marcar todos os cavalos, ruas, quadros e linhas que sejam possíveis.

30. As apostas que acertem nos números e chances anunciados continuam a pertencer aos seus donos e têm direito aos seguintes prémios:

a) Chances múltiplas:

- i. 35 vezes o seu valor no pleno;
- ii. 17 vezes o seu valor no cavalo;
- iii. 11 vezes o seu valor na rua;
- iv. 8 vezes o seu valor no quadro;
- v. 5 vezes o seu valor na linha;
- vi. 2 vezes o seu valor na dúzia;
- vii. 2 vezes o seu valor na coluna;
- viii. Metade do seu valor no cavalo de dúzia;
- ix. Metade do seu valor no cavalo de coluna.

b) Chances simples — par, ímpar, menor, maior, vermelho e preto - valor igual ao da aposta;

c) Séries de números — a aposta vencedora, compreendida na série, é paga de forma igual à da chance múltipla correspondente. Consideram-se perdedoras todas as restantes fichas correspondentes à aposta na série;

d) Número e vizinhos — das fichas apostadas, a correspondente ao número vencedor é paga de forma igual à do pleno. Consideram-se perdedoras todas as restantes fichas correspondentes à aposta.

31. A saída do 0 faz perder todas as apostas feitas nas chances simples, nas dúzias, nas colunas e nos respectivos cavalos.

32. Decidido o golpe, o pagador recolherá as fichas das apostas que perderam e pagará, depois de se abrirem todas as apostas ganhadoras constituídas por duas ou mais fichas sobrepostas por forma a ficarem todas bem visíveis, os prémios, pela ordem seguinte: colunas, chances simples, dúzias, números e vizinhos, séries, linhas, ruas, quadros, cavalos e plenos.

33. Os pagamentos são feitos «em monte», com o menor dos quebrados estendido «em fita», sendo cada pagamento anunciado em voz audível e identificado pelo seu valor. São feitos conjuntamente os pagamentos que pertençam ao mesmo jogador.

34. Quando, por qualquer motivo imputável aos profissionais de banca, forem desmarcadas as fichas das apostas ganhadoras, devem reconstituir-se as marcações de acordo com as indicações dadas pelos jogadores, se não for possível àqueles profissionais, por si ou pelos meios técnicos disponíveis, refazê-las com segurança.

35. Os valores máximos e mínimos de apostas nas diversas chances devem obedecer às seguintes proporções:

- a) Chances múltiplas — em pleno, o valor máximo da aposta é até 30 vezes superior ao valor mínimo; em cavalo, até 60 vezes; em quadro, até 120 vezes; em rua, até 90 vezes; em linha, até 180 vezes; em dúzia e coluna, até 360 vezes, e em cavalo de dúzia ou coluna, até 720 vezes;
- b) Chances simples — o valor máximo da aposta é até 540 vezes superior ao valor mínimo;
- c) Séries de números:
  - i. Série grande — de 9 a 135 fichas, em múltiplos inteiros de 9;
  - ii. Série pequena — de 6 a 120 fichas, em múltiplos inteiros de 6;
  - iii. Série «vadios» — de 5 a 50 fichas, em múltiplos inteiros de 5.
- d) Aposta num número e vizinhos — do valor destas apostas, considerado por si ou conjuntamente com as marcações feitas em pleno, não poderá resultar, para cada jogador, ultrapassado o valor máximo definido para a mesa em pleno.

36. A substituição do pagador que dá a bola é definida pela entidade exploradora de jogos, nunca podendo a sua permanência na banca ser superior a uma hora.

#### ARTIGO 2.º

##### (Roleta francesa)

1. A roleta francesa é um jogo de fortuna ou azar bancado praticado em bancas simples ou duplas.

2. São apenas permitidas bancas com 37 números, de 0 a 36, com a seguinte numeração, no sentido dos ponteiros do relógio: 0-32-15-19-4-21-2-25-17-34-6-27-13-36-11-30-8-23-10-5-24-16-33-1-20-14-31-9-22-18-29-7-28-12-35-3-26.

3. A roleta é constituída por um cilindro de madeira, com diâmetro variável entre 50 cm e 60 cm e com interior inclinado até uma placa («prato») móvel assente sobre um pivot ou rolamento de esferas.

4. Na parte inclinada são fixados obstáculos - «azares» - para interferirem no curso da bola, desde a ranhura de rotação até ao prato.

5. O prato, com a parte superior da superfície lisa, ligeiramente côncava, é dividido em 37 pequenos compartimentos, uniformemente separados por parede metálica, firme e resistente.

6. Cada compartimento corresponde a um número, inscrito alternadamente sobre fundo encarnado e preto, não tendo o número 0 nenhuma destas cores.

7. O prato da roleta é dotado de dispositivo manual que permita accionar o seu movimento rotativo.

8. Compete ao pagador colocar as fichas apresentadas para troco pelos jogadores no local para tal designado, que poderá ser o cepo da roleta ou um bloco composto de dois degraus, distanciados 5 cm aproximadamente, destinado à identificação das fichas a trocar, reservando-se o degrau

superior às fichas apresentadas para troco pelos jogadores e o degrau inferior para a ficha cujo troco está a ser executado.

9. A cada mesa de jogo são distribuídas duas bolas de marfim ou de material equivalente, de cor branca, perfeitamente equilibradas, com diâmetro compreendido entre 18 mm e 24 mm. A sua utilização far-se-á alternadamente, hora a hora, devendo o pagador publicitar a mudança.

10. No caso de defeito, fractura ou desaparecimento da bola em acção, proceder-se-á à sua substituição por outra de idêntico diâmetro.

11. O pagador lança a bola depois de ter efectuado os pagamentos e respectivos trocos.

12. Logo que a bola perder velocidade, o pagador anuncia em voz audível «jogo feito, nada mais», após o que não são permitidas mais marcações nem alteração das realizadas.

13. O lançamento da bola far-se-á, alternadamente, da esquerda para a direita e da direita para a esquerda, rodando o prato da roleta em sentido contrário ao da bola.

14. Se, após o lançamento da bola e até à sua definitiva imobilização num dos compartimentos do prato, cair ficha, outra bola ou objecto estranho, o pagador tem de parar o prato e anunciar, em voz audível, «golpe nulo». Eliminada a causa, recolocará a bola no número do golpe anterior e procederá ao novo lançamento.

15. Logo que a bola fique bem imobilizada num dos 37 compartimentos do prato, o pagador da bola anunciará, em voz audível, o número e a cor da chance correspondente e assinalará claramente com a raqueta esse número no pano.

16. As apostas podem fazer-se:

a) Nas chances múltiplas, em:

- i. Pleno — 1 número;
- ii. Cavalo — 2 números adjacentes;
- iii. Rua — 3 números adjacentes;
- iv. Quadro — 4 números;
- v. Linha — 6 números;
- vi. Dúzia — 12 números (1 a 12, ou 13 a 24, ou 25 a 36);
- vii. Coluna — 12 números, alinhados no pano a partir do 34, ou do 35, ou do 36;
- viii. Cavalo de dúzia — 24 números;
- ix. Cavalo de coluna — 24 números.

b) Nas chances simples, em:

- i. Par — os 18 números pares;
- ii. Ímpar — os 18 números ímpares;
- iii. Menor — os números 1 a 18;
- iv. Maior — os números 19 a 36;
- v. Encarnado — os números encarnados;
- vi. Preto — os números pretos.

17. Dentro dos limites aprovados para cada banca, qualquer jogador pode marcar todos os cavalos, ruas, quadros e linhas que sejam possíveis.

18. As apostas que acertem nos números e chances anunciados continuam a pertencer aos seus donos e têm direito aos seguintes prémios:

*a) Chances múltiplas:*

- i.* 35 vezes o seu valor no pleno;
- ii.* 17 vezes o seu valor no cavalo;
- iii.* 11 vezes o seu valor na rua;
- iv.* 8 vezes o seu valor no quadro;
- v.* 5 vezes o seu valor na linha;
- vi.* 2 vezes o seu valor na dúzia;
- vii.* 2 vezes o seu valor na coluna;
- viii.* Metade do seu valor no cavalo de dúzia;
- ix.* Metade do seu valor no cavalo de coluna.

*b) Chances simples — par, ímpar, menor, maior, vermelho e preto — valor igual ao da aposta.*

19. A saída do 0 faz perder todas as apostas feitas nas chances simples, nas dúzias, nas colunas e nos respectivos cavalos.

20. Decidido o golpe, o pagador recolhe as fichas das apostas que perderam e paga, depois de se abrirem todas as apostas ganhadoras constituídas por duas ou mais fichas sobrepostas por forma a ficarem todas bem visíveis, os prémios, pela ordem seguinte: colunas, dúzias, chances simples, linhas, ruas, quadros, cavalos e plenos, sem prejuízo do disposto no n.º 21.

21. Sempre que ao mesmo jogador pertença mais de um prémio, os pagamentos serão simultâneos, mas claramente diferenciados, de forma que cada prémio corresponda à sua aposta.

22. Cada pagamento é anunciado, em voz audível, e identificado pela aposta, seu valor, cor e prémio, segundo a sequência «pleno de (AOA)..., verde, total de (AOA)...».

23. Quando, por qualquer motivo imputável aos profissionais de banca, forem desmarcadas as fichas das apostas ganhadoras, devem reconstituir-se as marcações de acordo com as indicações dadas pelos jogadores, se não for possível àqueles profissionais, por si ou pelos meios técnicos disponíveis, refazê-las com segurança.

24. Os valores máximos e mínimos de apostas nas diversas chances devem obedecer às seguintes proporções:

*a) Chances múltiplas — em pleno, o valor máximo da aposta é até 30 vezes superior ao valor mínimo; em cavalo, até 60 vezes; em quadro, até 120 vezes; em rua, até 90 vezes; em linha, até 180 vezes; em dúzia e coluna, até 360 vezes, e em cavalo de dúzia ou coluna, até 720 vezes;*

*b) Chances simples — o valor máximo da aposta é até 540 vezes superior ao valor mínimo.*

25. A substituição do pagador que dá a bola é definida pela entidade exploradora do jogo, nunca podendo a sua permanência na banca ser superior a uma hora.

## CAPÍTULO II Jogos de Dados

### ARTIGO 3.º (Banca francesa)

1. O jogo de banca francesa é um jogo de fortuna ou azar bancado que pode praticar-se em bancas simples ou duplas.

2. São parte integrante de cada banca:

- a)* Três ternos de dados devidamente acondicionados em estojo próprio;
- b)* Copo de cabedal;
- c)* Tubo recurvado córneo, igualmente de cabedal, ligeiramente afunilado e interiormente estriado, designado por córnea, colocado em suporte metálico;
- d)* Cercadura constituída por material flexível, forrada a pano igual ao da mesa, para delimitar a pista de lançamento dos dados, também designada por arena.

3. Os dados utilizados no jogo de banca francesa obedecem aos seguintes requisitos:

- a)* A mesma cor e transparência uniforme;
- b)* Igual comprimento das arestas dentro dos limites de 12 mm a 15 mm;
- c)* Soma das pintas das faces opostas igual a sete;
- d)* Pintas com o mesmo diâmetro e bem visíveis;
- e)* Perfeitamente equilibrados.

4. O estojo com os três ternos de dados, atribuído à banca, permanece nela até ao seu encerramento ou suspensão, devendo cada terno de dados ser substituído rotativamente, hora a hora, desde a abertura da banca até ao seu encerramento ou suspensão.

5. Sempre que ao serviço de supervisão e inspecção se suscitem fundadas suspeitas de viciação ou defeito de algum dado, ou que essas suspeitas sejam levantadas por qualquer jogador, é obrigatória a apreensão do terno de dados, procedendo-se de imediato à cuidadosa embalagem dos mesmos, a qual será selada na presença de duas testemunhas, requerendo-se a sua verificação por entidade competente.

6. A despesa a que der lugar a apreensão e a verificação dos dados é da responsabilidade do jogador reclamante, se for infundada a sua suspeição.

7. No lançamento dos dados observam-se as seguintes regras:

- a)* Os três dados são introduzidos no copo de cabedal e lançados conjuntamente através da córnea para a pista, de forma que rolem bem sobre si e se imobilizem na mesma pista;
- b)* Apenas são considerados válidos os golpes em que cada um dos três dados assente isoladamente na pista sobre uma das faces;

- c) Os dados não podem ser levantados da pista, sem que estejam totalmente imobilizados e seja possível ver com nitidez os pontos de cada um;
  - d) Se, depois de imobilizados na pista, o pagador levantar, alterar ou tocar os dados sem anunciar a chance, o golpe será válido, ganhando os jogadores que tenham apostado na chance correspondente aos pontos saídos e não perdendo nenhuma das outras chances.
8. São considerados golpes nulos:
- a) Os golpes em que alguns dados ao caírem ou rolarem na pista, toquem em objecto estranho à mesa;
  - b) Os golpes em que alguns dados caírem no chão, saírem da mesa, sofrerem defeito ou adquirirem substância estranha à sua textura, sendo obrigatória, em qualquer dos casos, a substituição imediata do terno de dados;
  - c) Quando não foram lançados todos os dados para dentro do copo;
  - d) Se algum dos dados, ao ser atirado sobre a pista, ficar retido no copo.
9. Na banca francesa, os jogadores podem apostar:
- a) Nos «ases», em que a soma das pintas das faces superiores dos três dados é 3;
  - b) No «pequeno», em que a soma das pintas das faces superiores dos três dados é 5, 6 ou 7;
  - c) No «grande», em que a soma das pintas das faces superiores dos três dados é 14, 15 ou 16.
10. São válidas ainda as seguintes apostas:
- a) No pequeno, quando a aposta é feita sobre o risco exterior do pano;
  - b) No grande, quando a aposta é feita sobre o risco interior do pano.
  - c) Cada uma das apostas feitas segundo o número anterior representa metade do valor das fichas colocadas, o qual não pode ser inferior ao dobro do mínimo nem superior ao dobro do máximo permitidos na banca.
11. A recolha das fichas das apostas que perdem faz-se no sentido inverso dos ponteiros do relógio, começando sempre pela chance dos ases.
12. Às apostas feitas pelos jogadores correspondem os seguintes prémios:
- a) Nos ases — 61 vezes o valor da aposta;
  - b) No pequeno — valor igual à aposta;
  - c) No grande — valor igual à aposta.
13. Em qualquer das chances referidas no número anterior, a aposta premiada continua a pertencer ao seu dono.
14. O pagamento dos prémios só pode iniciar-se depois de recolhidas todas as fichas das chances que perderam.
15. O pagamento dos prémios nas apostas dos ases é feito pelo processo designado por fita.

16. Os valores mínimos e máximos de aposta são os seguintes:

- a) O valor máximo de aposta nos ases é até 6 vezes o valor mínimo;
- b) O valor máximo de aposta no pequeno e no grande é até 200 vezes o valor mínimo.

17. A substituição do deitador de dados é definida pela entidade exploradora do jogo, nunca podendo a sua permanência na banca ser superior a uma hora.

#### ARTIGO 4.º (Craps)

1. O *craps* é um jogo de fortuna ou azar bancado.
2. Os dados a utilizar, em número de cinco, podem ser de cor igual ou diferente, devendo ser numerados e obedecer aos seguintes requisitos:
  - a) Ser transparentes;
  - b) Igual comprimento das arestas não superior a 20 mm nem inferior a 18 mm;
  - c) Soma das pintas das faces opostas igual a sete;
  - d) Pintas com o mesmo diâmetro e bem visíveis;
  - e) Perfeitamente equilibrados.
3. O pagador que tiver a seu cargo a entrega e recolha dos dados (*stickman*) deve, antes de entregar os dados ao jogador que procede ao seu lançamento, verificar se se encontram em bom estado.
4. Cada lançamento é feito apenas com dois dados escolhidos pelo jogador de entre os cinco que lhe forem apresentados pelo pagador (*stickman*).
5. Os dados são lançados pelos jogadores que tenham feito qualquer aposta do lugar que ocupam junto da mesa, a começar pelo que se encontra à esquerda do *stickman*, ou por algum dos que lhe seguirem, se aquele o não desejar fazer, tendo preferência o que tenha apostado no *pass-line*.
6. Os dados devem ser lançados por forma a rolarem em direcção a qualquer tabela, sem necessidade de a atingir, desde que ultrapassem o meio da mesa.
7. Os lançamentos são nulos quando:
  - a) Saltar da mesa qualquer dado, o qual deve ser substituído de momento, embora possa voltar a jogo, se não apresentar qualquer defeito;
  - b) Os dados não ultrapassarem o meio da mesa, excepto se antes tiverem batido em qualquer tabela.
8. Os dados mudam de mão:
  - a) Quando o lançador deixar de fazer qualquer aposta;
  - b) Quando saia o total sete que faça perder as apostas existentes no *pass-line*, isto é, depois de efectuado o primeiro lançamento.
9. São de três espécies as chances em que os jogadores podem apostar:
  - a) Simples, em que o jogador ganha importância igual à apostada;
  - b) Múltiplas, em que o jogador ganha importância diferente da apostada;
  - c) Mistas, que podem ser simples ou múltiplas.

## 10. Chances simples:

- a) *Pass-line* — o jogador ganha, se no primeiro lançamento sair o total 7 ou o total 11, e perde se, nesse lançamento, sair qualquer dos seguintes totais: 2, 3 ou 12. Se o total saído for diferente de qualquer dos indicados, coloca-se uma marca no número correspondente (4, 5, 6, 8, 9 ou 10) - que é o ponto -, continuando o jogador a lançar os dados até que saia o total 7 ou repita o número saído no primeiro lançamento, perdendo na primeira hipótese e ganhando na segunda;
- b) *Don't pass-line* — o jogador ganha, se no primeiro lançamento sair o total 2 ou 3, ou o total 3 ou 12, conforme o «bar» for o par de senas ou de ases, respectivamente, e perde se, nesse lançamento, sair o total 7 ou 11. Se o total saído for diferente de qualquer dos indicados, coloca-se uma marca no número correspondente (4, 5, 6, 8, 9 ou 10) - que é o ponto -, continuando o jogador a lançar os dados até que repita o ponto ou saia o total 7, perdendo na primeira hipótese e ganhando na segunda. Se no primeiro lançamento sair o total correspondente ao do bar, as apostas feitas não ganham nem perdem (o golpe é nulo);
- c) *Come ou supplementary bet of the pass-line* — os jogadores podem fazer as suas apostas em qualquer altura possível depois de estabelecido o ponto, isto é, depois de efectuado o primeiro lançamento que não decida. O jogador ganha se no lançamento imediato sair o total 7 ou 11, e perde se esse total for 2, 3 ou 12. Se o total saído for diferente de qualquer dos indicados, o pagador retira as apostas colocadas no local correspondente à respectiva chance, bem como as que vierem a ser feitas posteriormente, e muda-se para sítio convencional correspondente aos totais saídos, até que saia o total 7 ou repita qualquer dos totais jogados. O jogador perde na primeira hipótese e ganha na segunda;
- d) *Don't come ou supplementary bet of the don't pass-line* — as apostas fazem-se nas condições referidas no número anterior. O jogador ganha, se no lançamento imediato sair o total 2 ou 3 — ou 3 ou 12 —, conforme o bar for o par de senas ou de ases, respectivamente, e perde se, nesse lançamento, sair o total 7 ou 11. Se não sair nenhum dos totais referidos, proceder-se-á pela forma indicada no número anterior, assinando-se, no entanto, a postura com uma marca convencional que se coloca sobre ela. O jogador ganha, se o total 7 sair antes dos números jogados, perdendo na hipótese contrária;
- e) *Big 6* — o jogador ganha com o total 6 e perde com o total 7;

f) *Big 8* — o jogador ganha com o total 8 e perde com o total 7;

g) *Under seven* — o jogador ganha com os totais 2, 3, 4, 5 ou 6 e perde com os restantes (7, 8, 9, 10, 11 ou 12);

h) *Over seven* — o jogador ganha com os totais 8, 9, 10, 11 ou 12 e perde com os restantes (2, 3, 4, 5, 6 ou 7);

i) As apostas feitas no *pass-line* e no *don't pass-line* não podem ser retiradas nem alterado o seu montante depois de efectuado o primeiro lançamento de cada série, o mesmo sucedendo às que posteriormente se façam no *come* ou *supplementary bet of the pass-line* e no *don't come* ou *supplementary bet of the don't pass-line*.

## 11. Chances múltiplas:

- a) *Odds* — estabelecido o ponto, os jogadores que tenham apostado no *pass-line* ou no *don't pass-line*, bem como no *come* ou no *don't come* ou nas suas chances equivalentes, podem também jogar do lado de fora das duas primeiras chances, paralelamente às apostas nelas feitas, ou sobre as apostas que já tenham passado para a casa dos números, em relação às duas últimas, por forma que delas se destaquem, importância que não exceda a das respectivas posturas e não deem lugar a pagamento superior ao máximo permitido por lei. Estas apostas, que podem ser retiradas em qualquer altura antes da decisão das jogadas, decidem nas condições em que o jogador ganha ou perde as suas apostas feitas no *pass-line*, *don't pass-line*, *come*, *don't come* ou nas chances equivalentes a estas duas últimas.

Pagamentos:

Total 6 ou total 8 — 6 para 5;

Total 5 ou total 9 — 3 para 2;

Total 4 ou total 10 — 2 para 1.

b) *Craps* — o jogador recebe sete vezes o valor da postura. Ganha com os totais 2, 3 ou 12 e perde com todos os outros;

c) *Hardways* — o jogador recebe sete vezes o valor da postura nos pares de duques ou quinas e nove vezes nos pares de ternos ou quadras. Ganha quando sair o par jogado e perde com o total 7 ou com o total igual ao do par jogado.

d) *Total 7* — o jogador recebe quatro vezes o valor da postura. Ganha com o total 7 e perde com todos os outros;

e) *Total 2* — o jogador recebe 30 vezes o valor da postura. Ganha com o total 2 e perde com todos os outros;



- f) *Total 3* — o jogador recebe 15 vezes o valor da postura. Ganha com o total 3 e perde com todos os outros;
- g) *Total 11* — o jogador recebe 15 vezes o valor da postura. Ganha com o total 11 e perde com todos os outros;
- h) *Total 12* — o jogador recebe 30 vezes o valor da postura. Ganha com o total 12 e perde com todos os outros.

12. Apostas nas casas dos números (4, 5, 6, 8, 9 e 10) — estas apostas podem ser feitas em qualquer altura do jogo e envolvem as duas modalidades seguintes:

- a) 1.<sup>a</sup> Apostas em um ou mais números em que o jogador ganha, se os totais que lhes corresponderem saírem antes do total 7;
- b) 2.<sup>a</sup> Apostas em um ou mais números em que o jogador ganha, se o total 7 sair antes dos totais que corresponderem aos números jogados.

Os pagamentos em relação aos totais saídos são os seguintes:

Totais	1. <sup>a</sup> Hipotese	2. <sup>a</sup> hipotese
6 ou 8	7 para 6	10 para 13
5 ou 9	7 para 5	5 para 8
4 ou 10	9 para 15	5 para 11

As apostas nestas chances têm de ser múltiplas dos mínimos fixados.

### 13. Chances mistas:

- a) *Field* — o jogador ganha importância igual à da postura com os totais 3, 4, 9, 10 ou 11 e o dobro com os totais 2 e 12, perdendo com os totais 5, 6, 7 ou 8;
- b) *Apostas* — as apostas que ganhem ficam sempre pertença do jogador;
- c) *Anúncios* — o pagador que estiver encarregado de fazer a entrega dos dados aos jogadores é obrigado a anunciar, em voz audível, em português e, sempre que possível, em inglês:
- i. Golpe nulo, ou o total saído, o número do ponto saído ou continuado, as chances que ganham e as que perdem e o mesmo ou novo deitador para o mesmo ou novo ponto;
- ii. A última jogada, cujo início deve ter lugar cinco minutos antes da hora do encerramento da sala de jogos.

#### ARTIGO 5.º (*Cussec*)

1. O *cussec* é um jogo de fortuna ou azar bancado em que se utiliza, para determinação dos resultados das jogadas, um conjunto de três dados (terno).

2. Os dados devem obedecer aos seguintes requisitos:

- a) A mesma cor e transparência uniforme;
- b) Igual comprimento das arestas, dentro dos limites de 12 mm e 15 mm;

- c) A soma das pintas das faces opostas igual a sete;
- d) Pintas com o mesmo diâmetro e bem visíveis;
- e) Perfeitamente equilibrados.

3. Além dos dados atrás referidos, constitui também material próprio deste jogo uma campânula especial, que se compõe de:

- a) Uma peanha de base circular de material opaco e de cor preta, tendo na superfície superior um disco móvel forrado de flanela, ligado por baixo a uma alavanca apoiada no bordo externo da superfície superior da peanha, acha-se fixa uma redoma de vidro transparente dentro da qual são encerrados os três dados;
- b) Uma redoma móvel opaca e de cor preta que se ajusta e cobre completamente a redoma de vidro atrás citada e cuja base se prende à peanha por dois fechos laterais, diametralmente opostos.

4. A mesa para a prática deste jogo será de formato rectangular; pode ser de um só quadro de marcação ou tabuleiro (mesa simples) ou de dois (mesa dupla), localizando-se entre eles a campânula.

5. Antes de se efectuarem as apostas, o pagador cobre a redoma de vidro com a redoma móvel e opaca, prende esta com os fechos e carrega na alavanca por três vezes consecutivas, fazendo, com esta operação, saltar os dados



dentro da redoma de vidro, na sequência do que se acende, automaticamente, um pequeno quadro colocado em frente da campânula, dando-se com este sinal luminoso o início ao período destinado à marcação das apostas.

6. Decorrido um espaço de tempo de duração adequada à correcta marcação de apostas, o pagador toca uma campainha, anunciando de seguida: «Nada mais. Vou abrir.» Solta, depois, os fechos, levanta a redoma móvel e anuncia oralmente o resultado da jogada e acciona os dispositivos eléctricos que tornam luminosas, no tabuleiro, as zonas das chances premiadas. O resultado é determinado pelas pintas das faces que ficam para cima.

7. Se, levantada a redoma, dois ou três dados estiverem sobrepostos, o pagador declarará «Golpe nulo.», repetindo-se, nesta hipótese, as operações atrás referidas, ficando os jogadores com a liberdade de manter, retirar ou alterar as suas apostas.

8. Podem ser feitas apostas nas seguintes chances:

- a) No «pequeno» (pontuação total, nos três dados, de 4 a 10, inclusive);
- b) No «grande» (pontuação total, nos três dados, de 11 a 17, inclusive);
- c) Num dado número de pintas de qualquer dos três dados;
- d) Numa dada combinação de dois dados com número diferente de pintas;
- e) Numa dada combinação de dois ou três dados com número de pintas igual;
- f) Numa dada combinação de três dados com número de pintas igual;
- g) Num qualquer do conjunto das suas combinações de três dados com número de pintas iguais;
- h) Num dos números, desde 4 a 17, correspondentes à soma das pintas dos três dados.

9. Os prémios para as apostas referidas no número anterior são, pela mesma ordem das alíneas, iguais a:

- a) 1 vez a importância da aposta;
- b) 1 vez a importância da aposta;
- c) 1 vez a importância da aposta, ou 2 vezes essa importância se dois dados tiverem o mesmo número de pintas, ou ainda 3 vezes essa importância, se os três dados tiverem o mesmo número de pintas;
- d) 5 vezes a importância da aposta;
- e) 10 vezes a importância da aposta ou 30 vezes essa importância, se os três dados tiverem o mesmo número de pintas;
- f) 190 vezes a importância da aposta;
- g) 32 vezes a importância da aposta;
- h) 65 vezes a importância da aposta, se o número for 4 ou 17, 32 vezes se o número for 5 ou 16, 19 vezes, se o número for 6 ou 15, 12 vezes, se o número for 7 ou 14, 8 vezes, se o número for 8 ou 13, 7 vezes, se o número for 9 ou 12 e 6 vezes, se o número for 10 ou 11.

10. As apostas efectuadas no pequeno e no grande perdem quando as pintas dos três dados forem iguais.

11. As paradas premiadas continuam a pertencer ao apostador.

12. Cada jogada considera-se concluída, só depois de efectuado o pagamento de todos os prémios. Só depois disso a redoma de vidro pode ser coberta para início da jogada.

### CAPÍTULO III Jogos carteados

#### SECÇÃO I Blackjack/21

##### ARTIGO 6.º (Regras do jogo)

1. O *blackjack/21* é um jogo de fortuna ou azar bancado cujo objectivo é alcançar por qualquer das duas partes, (banqueiro ou cada um dos jogadores que contra ele aposta) consiste em:

- a) Fazer a combinação *blackjack* (se as duas cartas inicialmente distribuídas forem uma delas um Ás e a outra uma figura ou um 10); ou
- b) Obter, mediante cartas adicionais (quando as duas primeiras de cada aposta inicial não hajam formado *blackjack*), a pontuação de 21 ou a que, sendo inferior, dela mais se aproxime.

2. A mesa para a prática do jogo é de formato semi-circular, comportando seis ou sete lugares, marcados no pano e numerados por ordem iniciada à esquerda do pagador e seguindo no sentido dos ponteiros do relógio.

3. São utilizados quatro ou seis baralhos de 52 cartas (excluídos os *jokers*) da mesma ou de diferente cor.

4. É ainda utilizado um sabot com duas cartas especiais, de cor igual em ambos os lados, mas diferente das dos baralhos, de forma a não se confundir com elas.

5. Os baralhos podem ser utilizados em mais de uma sessão de jogo, devendo ser substituídas todas as cartas do baralho logo que deixe de ser perfeito o estado de alguma delas, podendo, no entanto, o serviço de inspecção autorizar, quando sejam invocados fundamentos relevantes, a substituição apenas das cartas danificadas.

6. As cartas têm os seguintes valores de pontuação:

- a) Ás — 1 ou 11, excepto para o jogo da banca, em que valerá sempre 11, se a pontuação dessa jogada for 17 ou superior, não excedendo 21, pois, se o ultrapassar, passará a valer 1;
- b) Rei, dama e valete (figuras) — 10;
- c) Todas as restantes — o indicado nelas.

7. Antes de se iniciar o jogo, em cada banca, o pagador exhibe as cartas a utilizar, espalhando-as em fiadas, faces para cima, sobre a mesa, devidamente ordenadas por cada baralho.

8. As cartas, depois de baralhadas pelo pagador, são «cortadas» mediante a utilização de uma das cartas especiais.

9. O direito de fazer o «corte» cabe, no início do jogo, ou no seu recomeço quando tenha havido interrupções, ao jogador ocupante do lugar com numeração mais baixa; o mesmo direito passará, nos sabots seguintes, aos demais jogadores pela respectiva ordem.

10. Se nenhum deles quiser exercer o seu direito, o corte será efectuado pelo fiscal de banca, tudo se processando no sabot imediato como se do início do jogo se tratasse.

11. Seguidamente, o pagador deve colocar uma carta, com as características da do corte, mas de diferente cor (a chamada «carta-aviso»), o mais próximo possível da 50.<sup>a</sup> carta a contar do fim do conjunto ou, se apenas um só jogador estiver na mesa, o mais próximo possível do meio do dito conjunto, sendo depois as cartas colocadas no sabot.

12. Antes de se iniciar a distribuição das cartas, será retirada uma do sabot e colocada no «canto de descarte» (carta «queimada»).

13. Saída a carta-aviso, o pagador anunciará, com voz audível, que a jogada em curso será a última desse sabot, depois da qual nenhuma outra poderá efectuar-se sem que as cartas sejam novamente baralhadas e se proceda de harmonia com o estabelecido nos anteriores números deste artigo. Todavia, se a referida carta-aviso sair imediatamente antes de iniciada uma jogada, esta terá ainda de ser feita, e só depois de concluída serão as cartas de novo baralhadas.

14. Sempre que o jogo for interrompido por ausência de jogadores ou quando, embora algum permaneça na mesa, não faça aposta, o pagador poderá, mesmo que não se tenham esgotado as cartas do sabot, estendê-las todas sobre a mesa com as faces para cima.

15. Cada jogador deve marcar a sua aposta, antes de chegar o momento de, na respectiva ordem, caber-lhe a distribuição da primeira carta.

16. O valor de cada aposta tem de ser igual ao mínimo fixado para a respectiva banca, ou múltiplo dele, até atingir o máximo.

17. Todo o jogador pode apostar também em qualquer dos outros lugares da mesa, desde que o valor da aposta aí feita pelo jogador titular do lugar, ou o somatório da deste e das de outros, não atinja ainda o máximo aprovado para essa banca, caso em que poderá perfazê-lo ou juntar-lhe aposta, de valor igual ou múltiplo do mínimo, que naquele máximo possa ser comportada. Os jogadores que fizerem estas apostas complementares ficam sujeitos à decisão que for tomada pelo titular do lugar para a sua própria aposta.

18. Se o titular do lugar fizer «seguro» da sua aposta, os donos das apostas complementares são livres de o fazer, ou não; nos casos em que for permitido o desdobramento de pares ou a duplicação ou elevação do valor da aposta, aquelas apostas complementares terão um regime especial, que adiante é definido nos preceitos que contemplem esses casos.

19. Quando um dos lugares da mesa estiver vago, pode qualquer dos outros jogadores marcar nele aposta de valor igual ou múltiplo do mínimo até que seja atingido o máximo. A decisão do golpe para todas as apostas feitas nesse lugar cabe ao dono de valor mais elevado; em caso de igualdade de valores ali apostados por dois ou mais jogadores, esse direito pertence, se a outro não couber, ao que ocupe lugar de numeração mais baixa.

20. Respeitando sempre a ordem de numeração dos lugares, o pagador dará, face para cima, uma carta a cada jogador que tenha oportunamente marcado aposta, após o que tirará uma para o jogo da banca, expondo-a à sua frente. Em seguida, dará pela mesma forma uma segunda carta a cada jogador e à banca, ficando esta de face para baixo.

21. Se o pagador, ao dar a segunda carta para a banca, por qualquer motivo a virar, esta carta seguirá para o canto de descarte, tirando o pagador nova carta.

22. Terminada a distribuição de duas cartas para cada jogada, os jogadores que nelas não hajam obtido *blackjack* podem «ficar-se» (não pedir cartas), se tiverem a pontuação superior a 11 ou pedir cartas no número que desejarem com a finalidade de conseguirem, no total, a pontuação que mais lhes convenha, até à de 21, inclusive, sendo-lhes vedado pedir mais cartas logo que atinjam esta. Para isso, o pagador perguntará a cada um desses jogadores, pela ordem dos seus lugares, se querem receber mais cartas e actuará em conformidade com as respostas obtidas, que devem ser o mais claras possível.

23. Se, no decurso da entrega das cartas pedidas pelos jogadores, o pagador extrair uma carta do sabot em contrário do pedido do jogador por haver interpretado erradamente a vontade desse jogador, a carta em causa, se ainda não estiver vista, isto é, com a face virada, será atribuída ao mais próximo jogador que peça cartas; se nenhum vier a pedir cartas, a dita carta será para o jogo da banca. Caso a carta já tenha sido virada, será obrigatoriamente anulada, seguindo para o canto de descarte.

24. No caso de a pontuação obtida nas duas cartas da banca ser de 17 ou superior, é-lhe vedado tirar qualquer outra (se involuntariamente o fizer, essa carta não conta para o jogo, sendo logo colocada no canto de descarte). Na hipótese de esse total ser de 16 ou inferior, é obrigado a tirar tantas cartas quantas as necessárias para perfazer, no mínimo, a mencionada pontuação de 17.

25. A combinação *blackjack* ganha sempre ao total 21. Não se considera *blackjack*, mas sim o total de 21, se aquela combinação resultar do desdobramento de um par.

26. Se o jogador fizer *blackjack*, ganha vez e meia (três para dois) o valor da sua aposta, salvo se a banca o tiver feito também, caso em que essa jogada é nula (não perde nem ganha). Se o jogador fizer *blackjack* e a carta aberta da banca não for uma das que possibilitem essa combinação (Ás, figura ou 10), deverá ser-lhe pago logo o respectivo prémio, recolhendo-se-lhe as cartas.

27. Se o jogador pedir cartas e se, somado o valor das suas primeiras cartas com o das adicionais que haja pedido, obtiver pontuação superior a 21, perde desde logo, devendo o pagador recolher de imediato a respectiva postura e as correspondentes cartas, que arrumará no canto de descarte. Quando todos os jogadores presentes na mesa tenham perdido ou já desistido e não haja mais ninguém em jogo, o pagador abstém-se de tirar a terceira carta, acabando naquele momento a jogada e devendo o pagador recolher imediatamente as duas cartas iniciais da banca.

28. O jogador ganha importância igual à da sua aposta sempre que a pontuação do seu jogo estiver mais próximo de 21 que o da banca, perdendo a aposta na hipótese contrária.

29. Se o jogador e a banca tiverem a mesma pontuação (empate), a jogada é nula (não perde, nem ganha), podendo o jogador retirar a postura, mantê-la ou alterá-la para a jogada seguinte.

30. Sempre que o jogador ganhe, pertence-lhe o valor da postura e o do correspondente prémio.

31. Sempre que as duas primeiras cartas distribuídas a um jogador, embora de naipes diferentes, tenham o mesmo valor, esse jogador pode separá-las e fazer duas apostas independentes, desde que jogue em cada uma delas importância igual à da parada inicial, devendo, depois, pedir para qualquer das apostas uma ou mais cartas, no número que desejar, excepto se o par desdobrado for de ases, caso em que apenas poderá pedir uma carta para cada aposta.

32. O jogador, depois de efectuado o desdobramento do par inicial, pode voltar a fazê-lo, se vier a obter uma ou mais cartas adicionais do mesmo valor, ainda que de naipes diferentes.

33. Se, na hipótese referida no n.º 26, o jogador fizer desdobramento de um par, fazendo duas apostas independentes, os outros jogadores, que hajam feito apostas complementares nesse lugar, podem fazer também, por seu lado, aposta igual à primeira e anexá-la à segunda aposta do titular do lugar. Se o não acompanharem no desdobramento, as suas apostas são decididas pelo resultado alcançado para a primeira das duas apostas do titular do lugar.

34. Quando os valores das duas primeiras cartas totalizem 9, 10 ou 11, pode o respectivo jogador duplicar a sua aposta, sendo-lhe então distribuída uma única carta.

35. Da faculdade concedida no número anterior, podem usar também os apostadores complementares daquela aposta, aos quais é permitido duplicar o valor da sua aposta inicial.

36. Os jogadores que perfizerem os totais de 9, 10 ou 11 com as cartas recebidas na sequência do desdobramento de cartas iguais poderão duplicar os valores das respectivas apostas.

37. Sempre que for um Ás uma das duas primeiras cartas distribuídas para uma aposta e o respectivo jogador haja duplicado o valor da mesma aposta por considerar ter nas duas ditas cartas a pontuação de 9 ou 10, em resultado de atribuir ao Ás o valor de 1, nessa jogada é obrigado a manter-lhe esse valor até final.

38. Quando a carta aberta da banca for um Ás, os jogadores poderão, a convite do pagador e depois de distribuídas as segundas cartas, fazer o «seguro» da sua aposta, colocando, no lugar próprio demarcado no pano da banca, fichas cuja importância total não poderá exceder metade do valor da aposta já inicialmente feita. Se a banca vier a fazer *blackjack*, a aposta feita no seguro ganhará o dobro do seu valor, sendo perdida no caso contrário.

39. Os jogadores que tenham feito *blackjack* podem, quando a carta aberta da banca seja um Ás, optar por receber o valor igual à sua aposta, antes de se saber qual é a segunda carta da banca.

40. O jogador a quem forem distribuídas cartas com os valores «6-7-8» do mesmo naipe ou três «7» receberá, logo e sem prejuízo do prémio a que eventualmente venha a ter direito, um prémio especial correspondente a três vezes a importância da sua aposta.

41. O jogador pode desistir da jogada, perdendo metade da importância apostada, desde que a carta aberta da banca não seja um Ás. Após a distribuição das duas primeiras cartas ao jogador e à banca, o jogador terá de decidir se deseja ou não desistir da sua jogada. A decisão, uma vez tomada, não pode ser alterada.

42. O valor máximo de aposta é até 30 vezes o valor mínimo.

#### ARTIGO 7.º

##### (Regras do prémio acumulado)

1. O *blackjack/21* pode ter prémio acumulado ou não, segundo opção da entidade exploradora do jogo, comunicada ao Órgão de Supervisão de Jogos.

2. No caso de haver prémio acumulado, existirá, na mesa de jogo, uma ranhura ou espaço próprio para a aposta nesse prémio (*jackpot*), que é opcional.

3. São fixados pelo Órgão de Supervisão de Jogos, sob proposta da entidade exploradora do jogo, o valor da aposta no acumulado, a percentagem de incremento e as condições respectivas.

4. Na mesa de jogo com *jackpot*, a marcação deste pode ser:

a) Automática, em mesa já configurada para o efeito, com ranhura própria para a colocação da ficha do acumulado e incrementação automática do *display*. Neste modo de marcação, a recolha das apostas no acumulado processa-se automaticamente, sendo accionada pelo pagador;

b) Manual, em mesa com local para colocação da ficha do acumulado, que será recolhida antes da distribuição das cartas, sendo a incrementação manualmente efectuada pelo pagador para um *display*. Neste modo de marcação, o pagador deverá, quando recolha as apostas no acumulado, proceder à sua substituição por uma marca, a fim de assegurar a posterior identificação dos apostadores.

5. Apenas contarão para o jackpot as primeiras duas, três ou quatro cartas originariamente distribuídas ao jogador, incluindo as correspondentes pares divididos.

6. As combinações e proporções do *jackpot*, que são pagas independentemente de o jogador ter perdido, desistido ou empatado na jogada principal, são as definidas pela entidade exploradora do jogo e aprovadas pelo Órgão de Supervisão de Jogos.

7. O valor de arranque do *jackpot* será, no mínimo, de 10 mil vezes o valor da aposta no acumulado.

8. Os jogadores que pretendam jogar para o jackpot deverão colocar a ficha correspondente no local respectivo. Apenas poderão jogar para o *jackpot* os jogadores que tenham feito a sua aposta no jogo principal.

9. A aposta no *jackpot* é sempre tratada como uma aposta adicional, cuja decisão depende unicamente das primeiras duas, três ou quatro cartas do jogador.

10. Em cada mão, a aposta no *jackpot* é constituída apenas por uma ficha por cada jogador, no montante previamente definido.

11. As apostas no jackpot devem ser colocadas antes de o pagador iniciar a distribuição das cartas. De seguida, o pagador pronuncia «jogo feito, nada mais» e retira, sendo caso disso, as fichas correspondentes às apostas no *jackpot*, iniciando de seguida a distribuição das cartas.

12. Quando um jogador tenha apostado no *jackpot* e tiver uma combinação ganhadora, as suas cartas permanecerão descobertas na mesa até que o respectivo pagamento seja efectuado, só depois sendo recolhidas.

13. Caso exista, na mesma jogada, mais de uma combinação ganhadora, seguem-se as regras seguintes:

- a) Os prémios são pagos do menor para o maior, pagando-se o remanescente do *jackpot* ao jogador que tenha a combinação máxima do acumulado;
- b) Caso mais de um jogador obtenha a combinação máxima do acumulado, o valor do *jackpot* ou o respectivo remanescente, nos termos da alínea a), é dividido entre os ganhadores.

#### ARTIGO 8.º

##### (Procedimentos a adoptar quando se utilize baralhador automático de cartas)

1. Nos casos em que uma das cartas saia danificada do sabot baralhador automático, é a mesma de imediato substituída por um fiscal-chefe, devendo o facto ser comunicado ao serviço de inspecção pela chefia da sala de jogos.

2. Em caso de encravamento de alguma carta no sabot baralhador automático, e accionada pelo mecanismo a correspondente luz de aviso, deverá ser imediatamente chamado um fiscal-chefe, a quem competirá abrir a tampa do baralhador e solucionar o problema ou, não o conseguindo, requisitar a presença de um técnico qualificado para prestar a necessária assistência.

3. A utilização do sabot baralhador automático implica que não se proceda ao corte do baralho, não tendo, portanto, aplicação, nesse caso, o disposto no n.º 8, nem havendo lugar à colocação da carta-aviso a que se refere o n.º 9, ambos do artigo 6.º

4. Antes de se iniciar o jogo, o pagador exhibe as cartas a utilizar, pela forma prescrita no n.º 7 do artigo 6.º. As cartas são depois misturadas, procedendo-se às habituais passagens de baralhamento manual, após o que são introduzidas no sabot baralhador automático.

5. A introdução das cartas no sabot baralhador automático deve ser feita com cuidado e deve ser executada, no mínimo, em dois pacotes. A esta operação de carregamento, que é efectuada apenas uma vez em cada partida, deverá estar sempre presente um fiscal-chefe.

6. No final da partida e após indicação de encerramento da mesa, a extracção das cartas do baralhador deve ser feita na presença de um fiscal-chefe. De seguida, o pagador ordena as cartas por cada baralho, no sentido de confirmar a regularidade dos baralhos utilizados durante a partida.

7. A utilização de um baralhador automático contínuo dispensa o anúncio de «última jogada do sabot», previsto no n.º 11 do artigo 6.º

8. As cartas mantêm-se ao longo da partida dentro do sabot baralhador automático contínuo, só sendo retiradas aquando do encerramento da mesa, não havendo lugar, portanto, à aplicação do n.º 12 do artigo 6.º

9. No decurso da jogada, o pagador deve colocar imediatamente as cartas saídas de jogo no canto de descarte.

10. Terminada a jogada, o pagador recolhe as cartas, junta-as às que se encontram no canto de descarte e introduz-las correctamente no baralhador.

11. Sempre que, no final de uma jogada, não seja possível introduzir as cartas no baralhador, são as mesmas deixadas no canto de descarte, procedendo o pagador à sua introdução no baralhador juntamente com as da jogada seguinte em que tal operação se revele possível.

12. As reclamações de frequentadores, nomeadamente as referentes a erro de contagem, só serão atendíveis desde que apresentadas antes de as cartas serem introduzidas no baralhador.

#### ARTIGO 9.º

##### (Póquer sem descarte)

1. O póquer sem descarte é um jogo bancado de fortuna ou azar jogado com um baralho de 52 cartas de características similares às das utilizadas no *blackjack/21*. O seu valor, ordenadas da maior para a menor, é o seguinte: Ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2.

2. A mesa onde se pratica o jogo tem as mesmas medidas e características das utilizadas para o *blackjack/21*. As casas das apostas estão divididas em dois espaços, um para a aposta inicial e outro para a segunda aposta, caso se venha a efectuar.

3. Além dos espaços para a aposta inicial e para a segunda aposta, existe, no caso de haver prémio acumulado, um terceiro espaço, separado dos dois primeiros, para a aposta nesse prémio (*Jackpot*), que é opcional.

4. É fixada pelo Órgão de Supervisão de Jogos, sob proposta da entidade exploradora, a percentagem do incremento para o acumulado, bem como as condições respectivas.

5. Na mesa de jogo com *jackpot*, a marcação deste pode ser:

- a) Automática, em mesa já configurada para o efeito, com ranhura própria para a colocação da ficha do acumulado e incrementação automática para o *display*. Neste modo de marcação, a recolha das apostas no acumulado processa-se automaticamente, sendo accionada pelo pagador;
- b) Manual, em mesa com local para colocação da ficha do acumulado, que é recolhida antes da distribuição das cartas, sendo a incrementação manualmente efectuada pelo pagador para um *display*. Neste modo de marcação, o pagador deve, quando recolha as apostas no acumulado, proceder à sua substituição por uma marca, a fim de assegurar a posterior identificação dos apostadores.

6. O número de jogadores que podem participar no jogo é igual ou inferior ao número de lugares para as apostas marcadas no pano de mesa, com um limite máximo de sete. Não é permitida a participação de jogadores que se encontrem em pé em volta da mesa, nem é permitido jogar em mais de uma casa, mesmo havendo casas livres.

7. As combinações possíveis do jogo, ordenadas do maior para o menor valor, são as seguintes:

- a) Sequência real de cor - combinação formada pelas cinco cartas de maior valor de um mesmo naipe com a seguinte sequência: Ás, rei, dama, valete e 10. Prémio — 100 vezes o valor da aposta;
- b) Sequência de cor — combinação formada por cinco cartas do mesmo naipe ordenadas sequencialmente. Prémio — 50 vezes o valor da aposta;
- c) Póquer — combinação formada por quatro cartas do mesmo valor. Prémio — 20 vezes o valor da aposta;
- d) Full — combinação formada por três cartas de um mesmo valor e outras duas do mesmo valor. Prémio — sete vezes o valor da aposta;
- e) Cor — combinação de cinco cartas não sequentes, mas do mesmo naipe. Prémio — cinco vezes o valor da aposta;
- f) Sequência combinação de cinco cartas sequentes. Prémio — quatro vezes o valor da aposta;
- g) Trio — combinação de três cartas do mesmo valor. Prémio três vezes o valor da aposta;

h) Dois pares — combinação formada por duas cartas de um mesmo valor e outras duas do mesmo valor, mas diferente da anterior. Prémio — duas vezes o valor da aposta;

i) Um par — combinação de duas cartas de igual valor. Prémio — uma vez o valor da aposta;

j) Cartas maiores — quando não se verificar nenhuma das combinações anteriores, o jogo é decidido pelas cartas maiores, ganhando o jogador que tiver cartas maiores que o pagador. Entende-se que as cartas são maiores atendendo em primeiro lugar à carta de maior valor, se forem iguais, à de seguinte valor e assim sucessivamente em ordem decrescente. Caso existam duas ou mais mãos de cartas singulares iguais, ganha aquela que tiver três delas da mesma cor. Prémio — uma vez o valor da aposta.

8. Em qualquer caso, o jogador só ganha as apostas quando a sua combinação seja de valor superior à do pagador, perdendo em caso contrário, e conserva a sua aposta sem ganhar qualquer prémio em caso de empate.

9. Quando o pagador e o jogador tenham a mesma combinação, ganha a aposta quem obtenha a combinação formada por cartas de maior valor, atendendo às seguintes regras:

- a) Quando ambos obtenham póquer, ganha a aposta aquele que o tenha de valor superior;
- b) Quando ambos obtenham full, ganha aquele cujas três cartas, que formam a dita combinação, tenham maior valor;
- c) Quando ambos obtenham sequência de qualquer tipo, ganha aquele que tenha a carta de maior valor. No caso de o Ás fazer sequência com 2, 3, 4 e 5, é-lhe atribuído o valor 1;
- d) Quando ambos obtenham cor, ganha aquele que tenha a carta de maior valor;
- e) Quando ambos tenham trio, ganha aquele que o tenha formado por cartas de maior valor;
- f) Quando ambos obtenham dois pares, ganha aquele que tenha o par formado por cartas de maior valor. Se coincidirem, verifica-se o outro par e, em última instância, a carta restante de maior valor;
- g) Quando ambos obtenham par, ganha aquele que tiver o par de maior valor. Se coincidirem, atende-se à carta de maior valor.

10. São fixados pelo Órgão de Supervisão do Jogos, sob proposta da entidade exploradora, o valor da aposta no acumulado, a percentagem de incremento e as condições respectivas.

11. As combinações e proporções do *jackpot*, que são pagas independentemente de a banca se qualificar ou não para o jogo, são as definidas pela entidade exploradora e aprovadas pelo Órgão de Supervisão de Jogos.

12. O valor de arranque do *jackpot* é, no mínimo, de 10 mil vezes o valor da aposta no acumulado.

13. Quando um jogador tenha apostado no *jackpot* e tiver uma combinação ganhadora, as suas cartas permanecem descobertas na mesa até que o respectivo pagamento seja efectuado, só depois sendo recolhidas.

14. Caso exista, na mesma jogada, mais de uma combinação ganhadora, seguem-se as regras seguintes:

- a) Os prémios são pagos do menor para o maior, pagando-se o remanescente do *jackpot* ao jogador que tenha a sequência real de cor;
- b) Caso mais de um jogador obtenha sequência real de cor, o valor do *jackpot* ou o respectivo remanescente, nos termos da alínea a), é dividido entre os ganhadores;
- c) Caso mais de um jogador obtenha sequência de cor, o valor, correspondente a 10% do acumulado, é dividido entre os ganhadores.
- d) As apostas dos jogadores, exclusivamente representadas por fichas do casino, devem realizar-se dentro dos limites mínimos e máximos estabelecidos por cada mesa, podendo o director do serviço de jogos fixar os limites mínimos e máximos de acordo com a banda de flutuações que tenha sido aprovada pelo Órgão de Supervisão de Jogos.

15. A banda de flutuação para a aposta inicial tem como limite máximo 20 vezes o mínimo estabelecido na correspondente autorização de funcionamento.

16. O Órgão de Supervisão do Jogos, sob proposta da entidade exploradora de jogos, fixa o montante máximo de prémios a suportar pelo capital da banca em cada golpe.

17. Antes de se iniciar o jogo, em cada banca, o pagador exhibe as cartas a utilizar, espalhando-as em fiadas, faces para cima, sobre a mesa.

18. As cartas são baralhadas pelo pagador manualmente ou, em alternativa, mediante uso de um baralhador automático de cartas, homologado pelo Órgão de Supervisão de Jogos, podendo neste caso ser utilizados dois baralhos alternadamente.

19. Antes de iniciar a distribuição das cartas, o pagador efectua o corte e retira uma carta, que será colocada no canto de descarte («carta queimada»).

20. Também antes da distribuição das cartas, os jogadores devem colocar as suas apostas iniciais dentro dos limites mínimos e máximos de cada mesa de jogo.

21. Se pretender jogar para o *jackpot*, o jogador coloca a ficha correspondente no local respectivo. Apenas pode jogar para o *jackpot* os jogadores que tenham feito a sua aposta no jogo principal.

22. De seguida, o pagador pronuncia «Jogo feito. Nada mais.» e retira, sendo caso disso, as fichas correspondentes às apostas no *jackpot*, distribuindo as cartas, uma por uma, com as faces para baixo, a cada jogador, começando pela sua

esquerda e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio, dando igualmente uma carta para a banca em último lugar, até completar a distribuição das cinco cartas a cada jogador e à banca, sendo a última carta da banca dada de face para cima.

23. No caso de ser utilizado um baralhador automático, há lugar às seguintes alterações:

- a) O pagador não procede ao corte;
- b) As cartas são distribuídas, cinco de cada vez, começando pelo jogador à esquerda do pagador e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio, dando cinco cartas para a banca em último lugar;
- c) Uma vez distribuídas as cartas aos jogadores e à banca e examinadas por cada um, estes podem optar por prosseguir com a sua participação na jogada, mediante a expressão «vou», ou, pelo contrário, retirar-se da mesma, mediante a expressão «passo». A decisão de passar é irreversível.

24. Ao examinar as suas cartas, o jogador não pode afastá-las da mesa de forma a serem visíveis pelos outros jogadores. Igualmente, um jogador que passe não pode descobrir as suas cartas. A infracção a qualquer destas disposições dá lugar à perda da aposta.

25. Os jogadores que optem por continuar em jogo devem dobrar a sua aposta inicial, colocando uma quantidade de fichas que represente o dobro daquela, e depositá-las na segunda casa destinada à aposta. Os que tenham optado por se retirar do jogo perdem o valor correspondente à aposta inicial, que é retirado pelo pagador, no momento em que o jogador anuncia a sua decisão.

26. Depois de os jogadores terem decidido participar ou retirar-se do jogo, o pagador descobre as quatro cartas tapadas da banca que, com a quinta carta já destapada, formam o jogo da banca. A banca só vai a jogo se tiver um Ás e um Rei ou uma combinação superior de acordo com as anteriores normas do jogo. Verificando-se o contrário, abona em fichas a cada jogador uma quantidade igual à aposta inicial.

27. Se, pelo contrário, a banca tiver cartas com valor para jogar, o pagador compara as suas cartas com as dos jogadores e abona as combinações superiores à sua de acordo com a regra estabelecida nos n.ºs 7 e 8.

28. As apostas iniciais das combinações ganhadoras são abonadas com valores iguais.

29. Os jogadores com combinações de cartas de valor inferior ao da banca perdem as suas apostas, que são retiradas na totalidade pelo pagador. Em caso de empate, observa-se o disposto no n.º 9.

30. Qualquer erro que se verifique durante a distribuição das cartas, quer relativo a número de cartas distribuídas, quer com o aparecimento indevido de uma carta descoberta, produz a anulação de toda a jogada, salvo se o pagador descobrir uma carta da sua mão antes da última carta, caso em que se considera essa como sendo a carta aberta da banca.



31. É expressamente proibido aos jogadores:

- a) Comunicar, entre si ou com terceiros, por palavras ou por gestos, durante o desenrolar das jogadas;
- b) Mostrar ou descobrir as cartas antes do tempo.

32. A violação continuada destas regras dá lugar à proibição de o jogador continuar a jogar.

33. É vedado a jogadores e a terceiros darem sugestões ou informações aos jogadores sobre a forma de jogar.

34. Um jogador que se abstenha de apostar em três jogadas consecutivas pode ser convidado a abandonar o seu lugar, caso não existam na mesa lugares livres.

35. Não são permitidas apostas entre jogadores nem entre estes e terceiros.

36. Os baralhos das cartas podem ser utilizados em mais de uma sessão, devendo, no entanto, ser substituídos na sua totalidade logo que deixe de ser perfeito o estado de conservação de alguma carta.

#### ARTIGO 10.º (Bacarà ponto e banca)

1. O bacará ponto e banca é um jogo de fortuna ou azar bancado jogado com seis baralhos de cartas da mesma cor para mesas simples ou oito baralhos da mesma cor para mesas duplas e é praticado em mesas duplas com seis ou sete lugares em cada tabuleiro ou em mesas simples com sete a nove lugares.

2. Os baralhos podem ser utilizados em mais de uma sessão, devendo, no entanto, ser substituídos na sua totalidade logo que não seja perfeito o seu estado.

3. As cartas podem ser baralhadas pelo pagador ou com utilização de baralhador automático. Depois de baralhadas, são «cortadas» manualmente, utilizando uma carta de cor igual em ambos os lados, diferente das dos baralhos. O convite para efectuar o «corte» é dirigido ao primeiro jogador colocado à esquerda do pagador ou aos que se lhe seguirem, se aquele o não desejar fazer. Se nenhum jogador o desejar fazer, ou se não houver jogadores presentes na mesa, o corte será feito pelo pagador. A carta do corte tapa a última carta do conjunto.

4. Pode ainda ser utilizado um sabot baralhador automático, caso em que:

- a) Não há lugar ao corte nem à aplicação do disposto nos n.ºs 6 e 7;
- b) Nas mesas duplas, o jogo é praticado com seis baralhos da mesma cor e o recipiente de descarte é substituído por um «canto de descarte»;
- c) Após cada jogada, as cartas são reintroduzidas no sabot baralhador automático ou, se tal não for possível, colocadas no canto de descarte, para introdução no baralhador juntamente com as da jogada seguinte em que tal operação se revele possível.

5. Depois de baralhadas as cartas e feito o corte, o pagador coloca 1 carta branca (carta-aviso) antes das últimas 12, aproximadamente, introduzindo em seguida o conjunto das cartas num distribuidor (sabot), todas de face para baixo. Retira, depois, as 8 primeiras, que são colocadas num recipiente colocado na mesa e destinado às cartas jogadas.

6. Logo que seja extraída a carta-aviso, o pagador anuncia em voz audível que essa jogada é a última desse sabot, depois da qual nenhuma outra pode fazer sem que as cartas sejam novamente baralhadas e se proceda de harmonia com os dois números anteriores.

7. Se no decurso de uma jogada alguma carta for encontrada no distribuidor ou no sabot baralhador automático de face para cima, considerar-se-á válida.

8. O valor das cartas é o seguinte:

- a) Ás — 1;
- b) Rei, Dama, Valete e 10 — 0;
- c) Todas as outras — o respectivo valor facial.

9. Quando a soma dos valores das cartas, do ponto ou da banca ultrapassar 10 ou 20, tem-se apenas em conta o valor do número que os exceda.

10. O jogo é limitado a dois grupos de participantes: o grupo da banca e o grupo do ponto.

11. As apostas podem ser feitas no ponto, na banca ou no empate e, adicionalmente, mediante opção da entidade exploradora, também no par do ponto ou no par da banca. O pagador convida os jogadores a efectuar as suas apostas nas chances em exploração.

12. No máximo de cinco ou seis por cada tabuleiro, nas mesas duplas, e seis a oito, nas mesas simples, e localizados nos intervalos dos lugares marcados, podem os jogadores em pé complementar, até ao limite máximo, a aposta feita pelo ocupante do lugar adjacente. Todavia, não é permitido fazer aposta contra a marcação feita pelo ocupante do respectivo lugar.

13. Decorrido um período de tempo razoável para a marcação das apostas, o pagador anuncia «Jogo feito. Nada mais.».

14. O pagador tira inicialmente duas cartas para cada grupo, uma de cada vez e alternadamente, começando-se pelo grupo do ponto, cujas cartas serão sempre as primeiras a ser descobertas.

15. Com excepção do primeiro, antes de cada lance e depois de anunciado «nada mais», será retirada do distribuidor uma carta, que será deitada no recipiente das cartas jogadas.

16. Apenas mais uma carta pode ser adicionada às duas inicialmente distribuídas a cada grupo, sendo a primeira para o grupo do ponto e observando-se a seguinte tabela:



Ponto	Tendo		
	0-1-2-3-4-5	Tem de Tirar.	
	6-7	Fica	
	8-9	Anúncios Imediatamente	
	Tendo	Tira carta se o ponto recebe	Tira carta se o ponto recebe
	3	1-2-3-4-5-6-7-9-10	8
	4	2-3-4-5-6-7	1-8-9-10

Banca	5	4-5-6-7	1-2-3-8-9-10
	6	6-7	1-2-3-4-5-8-9-10
	7	Fica	
	8-9	Anúncios imediatamente	
	0-1-2	Tem de tirar a carta	
	3-4-5	Tira a carta se o ponto não receber a carta	
	6	Fica se o ponto não receber a carta	

17. Quando, durante qualquer das distribuições inicial ou adicional, se verifique lapso, deve ser este imediatamente corrigido. O lance, porém, é considerado nulo, se for de todo impossível corrigir-se o lapso.

18. Em cada grupo, o jogador da parada mais elevada, desde que ocupe o lugar à mesa, tem direito a manusear as cartas; em caso de igualdade de parada, tem preferência o que ocupar lugar de numeração mais baixa. Se qualquer dos jogadores atrás referidos não desejar ver as cartas, estas serão entregues ao que havia feito aposta de valor imediatamente inferior. Em caso de nova igualdade, observa-se a regra atrás estabelecida.

19. O jogador a quem caiba manusear as cartas pode vê-las, sem, contudo, as retirar da mesa. A carta adicional, ao ser vista, não pode ser junta às duas inicialmente distribuídas.

20. Mediante opção da entidade exploradora, pode não se proceder à aplicação do disposto no n.º 24, competindo então exclusivamente ao pagador, nas bancas em que tal opção for exercida, manusear as cartas que, após tiradas, serão por ele colocadas no local próprio assinalado no pano. Competirá ainda ao pagador anunciar, em voz audível, as pontuações do ponto e da banca.

21. O grupo que no final do lance tiver a pontuação mais elevada é o vencedor. Os jogadores do grupo vencedor receberão prémios iguais às importâncias apostadas, as quais continuarão a pertencer-lhes.

22. Havendo empate, as apostas feitas na marcação de empate são pagas na proporção de oito para um, tendo-se por finda a jogada, podendo os jogadores, manter ou alterar as suas apostas.

23. Ocorre par do ponto ou par da banca quando as duas cartas inicialmente distribuídas a um daqueles grupos tiverem a mesma denominação, mesmo que sejam de naipes diferentes. Neste caso, e adicionalmente aos pagamentos a que se referem os n.ºs 21 e 22, as apostas feitas nestas chances são pagas na proporção de 11 para 1.

24. Mediante opção da entidade exploradora, comunicada antecipadamente ao Órgão de Supervisão de Jogos, podem ser feitas alternativamente às seguintes deduções:

- a) Dedução de 2% ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca;
- b) Dedução de 20% ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca com a pontuação de 5.
- c) Os valores máximos e mínimos de apostas em cada uma das chances deve obedecer às seguintes proporções: no ponto e na banca, o valor máximo de aposta é 70 vezes superior ao valor mínimo; no empate, 15 vezes; no par do ponto ou no par da banca, 8 vezes.

#### ARTIGO 11.º

##### (Bacarà ponto e Banca/Macau)

1. O bacará ponto e banca/Macau é um jogo de fortuna ou azar bancado jogado com seis baralhos de cartas da mesma cor para mesas simples ou oito baralhos da mesma cor para mesas duplas e é praticado em mesas duplas com seis ou sete lugares em cada tabuleiro ou em mesas simples com sete a nove lugares.

2. Os baralhos podem ser utilizados em mais de uma sessão, devendo, no entanto, ser substituídos, na sua totalidade, logo que não seja perfeito o seu estado.

3. As cartas podem ser baralhadas pelo pagador ou com utilização de baralhador automático. Depois de baralhadas, são «cortadas» manualmente, utilizando uma carta de cor igual em ambos os lados, diferente das dos baralhos. O convite para efectuar o «corte» é dirigido ao primeiro jogador colocado à esquerda do pagador ou aos que se lhe seguirem, se aquele o não desejar fazer. Se nenhum jogador o desejar fazer, ou se não houver jogadores presentes na mesa, o corte é feito pelo pagador. A carta do corte tapará a última carta do conjunto.

4. Pode ainda ser utilizado um sabot baralhador automático, caso em que:

- a) Não há lugar ao corte nem à aplicação do disposto nos n.ºs 6 e 7;
- b) Nas mesas duplas, o jogo é praticado com seis baralhos da mesma cor e o recipiente de descarte é substituído por um «canto de descarte»;
- c) Após cada jogada, as cartas serão reintroduzidas no sabot baralhador automático ou, se tal não for possível, colocadas no canto de descarte, para introdução no baralhador juntamente com as da jogada seguinte em que tal operação se revele possível.

5. Depois de baralhadas as cartas e feito o corte, o pagador coloca 1 carta branca (carta-aviso) antes das últimas 12, aproximadamente, introduzindo em seguida o conjunto das cartas num distribuidor (sabot), todas de face para baixo. Retira, depois, as 8 primeiras, que serão metidas num recipiente colocado na mesa e destinado às cartas jogadas.

6. Logo que seja extraída a carta-aviso, o pagador anuncia, em voz audível, que essa jogada é a última desse sabot, depois da qual nenhuma outra se pode fazer sem que as cartas sejam novamente baralhadas e se proceda de harmonia com os dois números anteriores.

7. Se no decurso de uma jogada alguma carta for encontrada no distribuidor ou no sabot baralhador automático de face para cima, considera-se válida.

8. O valor das cartas é o seguinte:

- a) Ás — 1;
- b) Rei, Dama, Valete e 10 — 0;
- c) Todas as outras — o respectivo valor facial.

9. Quando a soma dos valores das cartas, do ponto ou da banca ultrapassar 10 ou 20, é tido apenas em conta o valor do número que os exceda.

10. O jogo é limitado a dois grupos de participantes: o grupo da banca e o grupo do ponto.

11. As apostas podem ser feitas no ponto, na banca ou no empate e, adicionalmente, mediante opção da entidade exploradora, também no pardo ponto ou no par da banca. O pagador convida os jogadores a efectuar as suas apostas nas chances em exploração.

12. No máximo de cinco ou seis por cada tabuleiro, nas mesas duplas, e seis a oito, nas mesas simples, e localizados nos intervalos dos lugares marcados, podem jogadores em pé complementar, até ao limite máximo, a aposta feita pelo ocupante

do lugar adjacente. Todavia, não é permitido fazer aposta contra a marcação feita pelo ocupante do respectivo lugar.

13. Decorrido um período de tempo razoável para a marcação das apostas, o pagador anuncia: «Jogo feito. Nada mais.».

14. O pagador tira inicialmente duas cartas para cada grupo, uma de cada vez e alternadamente, começando-se pelo grupo do ponto, cujas cartas serão sempre as primeiras a serem descobertas.

15. Com excepção do primeiro, antes de cada lance e depois de anunciado «nada mais», é retirada do distribuidor uma carta, que será deitada no recipiente das cartas jogadas.

16. Apenas mais uma carta pode ser adicionada às duas inicialmente distribuídas a cada grupo, sendo a primeira para o grupo do ponto e observando-se a seguinte tabela:

Ponto	Tendo	Tem de Tirar.	
	0-1-2-3-4-5	Fica	
	6-7	Anúncios Imediatamente	
	8-9		
	Tendo	Tira carta se o ponto recebe	Tira carta se o ponto recebe
Banca	3	1-2-3-4-5-6-7-9-10	8
	4		1-8-9-10
	5	2-3-4-5-6-7	1-2-3-8-9-10
	6	4-5-6-7	1-2-3-4-5-8-9-10
		6-7	
	7	Fica	
	8-9	Anúncios imediatamente	
	0-1-2	Tem de tirar a carta	
	3-4-5	Tira a carta se o ponto não receber a carta	
	6	Fica se o ponto não receber a carta	

17. Quando, durante qualquer das distribuições inicial ou adicional, se verifique lapso, deve ser este imediatamente corrigido. O lance, porém, é considerado nulo, se for de todo impossível corrigir-se o lapso.

18. Em cada grupo, o jogador da parada mais elevada, desde que ocupe o lugar à mesa, tem o direito a manusear as cartas;

19. Em caso de igualdade de parada, tem preferência o que ocupar lugar de numeração mais baixa.

20. Se qualquer dos jogadores atrás referidos não desejar ver as cartas, estas serão entregues ao que havia feito aposta de valor imediatamente inferior. Em caso de nova igualdade, observar-se-á a regra atrás estabelecida.

21. O jogador a quem caiba manusear as cartas pode vê-las, sem, contudo, as retirar da mesa. A carta adicional, ao ser vista, não pode ser junta às duas inicialmente distribuídas.

22. Mediante opção da entidade exploradora pode não se proceder a aplicação do disposto no n.º 19, competindo então exclusivamente ao pagador, nas bancas em que tal opção for exercida, manusear as cartas que, após tiradas, serão por ele colocadas no local próprio assinalado no pano. Competirá ainda ao pagador anunciar, em voz audível, as pontuações do ponto e da banca.

23. O grupo que no final do lance tiver a pontuação mais elevada é o vencedor. Os jogadores do grupo vencedor receberão prémios iguais às importâncias apostadas, as quais continuarão a pertencer-lhes.

24. Havendo empate, as apostas feitas na marcação de empate são pagas na proporção de oito para um, tendo-se por finda a jogada, podendo os jogadores manter ou alterar as suas apostas.

25. Ocorre par do ponto ou par da banca quando as duas cartas inicialmente distribuídas a um daqueles grupos tiverem a mesma denominação, mesmo que sejam de naipes diferentes. Neste caso, e adicionalmente aos pagamentos a que se referem os n.ºs 22 e 23, as apostas feitas nestas chances são pagas na proporção de 11 para 1.

26. Mediante opção da entidade exploradora, comunicada antecipadamente ao Órgão de Supervisão de Jogos, podem ser feitas alternativamente as seguintes deduções:

- a) Dedução de 5% ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca;
- b) Dedução de 50% ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca com a pontuação de 5.

27. Nesta modalidade de bacará não existem valores máximos de apostas individuais e por chance.

28. O Órgão de Supervisão de Jogos fixa o montante máximo de prémios a suportar (a diferença máxima entre os valores das apostas feitas nas chances ponto e banca) pelo capital da banca em cada golpe, por proposta da entidade exploradora.

29. A aposta ou conjunto de apostas numa das chances ponto ou banca é de valores que não excedam os da outra chance, no montante máximo referido no n.º 27.

30. O valor máximo de todas as apostas a efectuar na chance de empate não pode exceder 10% do montante máximo referido no n.º 28.

31. O valor máximo de todas as apostas a efectuar no par do ponto ou no par da banca não pode exceder 8% do montante máximo referido no n.º 27.

## CAPÍTULO IV Jogos não bancados

### ARTIGO 12.º (Bacará *chemin de fer*)

1. O bacará *chemin de fer* é um jogo não bancado onde se tem por objectivo fazer, com duas ou três cartas, a pontuação de 9 ou atingir a que, embora inferior, dela mais se aproxime.

2. Quando a pontuação do «banqueiro» for igual à do «ponto», a jogada é nula. Caso contrário, ganha aquele que obtiver maior pontuação.

3. As mesas para a prática deste jogo são de formato oval, comportando nove lugares, devidamente demarcados no respectivo pano, quer entre si quer em relação à pista, e expressamente numerados por ordem iniciada à direita do lugar do pagador (este ao centro) e seguindo no sentido inverso ao da marcha dos ponteiros do relógio.

4. Este jogo é praticado com seis baralhos de 52 cartas, sem indicação de valor, sendo três baralhos de uma cor e três de outra.

5. Os baralhos podem ser utilizados em mais de uma sessão de jogo, devendo, todavia, ser substituídas todas as cartas de um baralho logo que deixe de ser perfeito o estado de alguma delas.

6. É proibido aos jogadores marcar ou danificar as cartas.

7. Quando se tratar de baralhos a estrear, são abertos na própria mesa de jogo, devendo o pagador expor as cartas com as faces para cima a fim de permitir aos jogadores constatarem que a ordem segundo a qual foram ordenadas pelo fabricante se mantém inalterada. Após isto, deverão ser voltadas com as faces para o pano, baralhando-as nos termos adiante indicados.

8. Tratando-se de baralhos já usados, as cartas devem ser espalhadas em fiadas sobre a mesa, faces para cima, e devidamente ordenadas por cada naipe.

9. As cartas terão os seguintes valores de pontuação:

- a) Ás — 1;
- b) Rei, Dama e Valete — 0;
- c) Todas as outras — o correspondente às respectivas pintas.

10. Quando a soma dos valores das cartas ultrapassar 10 ou 20, deve-se ter em conta apenas o número que os exceda.

11. A pontuação de 0, 10 e 20 é «bacará».

12. Se nesse sentido houver expressas solicitações, podem as cartas ser baralhadas primeiramente por qualquer jogador sentado que o queira fazer, tendo prioridade o do lugar com numeração mais baixa, se houver vários interessados. Depois, o pagador baralha-as num só monte, com os dedos afastados, agrupando-as seguidamente em pequenos maços, podendo, se o desejar, intercalar entre si as cartas de dois em dois maços. Em caso algum pode, todavia, modificar intencionalmente a ordem resultante destas operações.

13. As cartas, depois de baralhadas e reunidas num só maço, são, pelo pagador, apresentadas ao ponto a quem caiba esse direito, a fim de este efectuar o corte, mediante a utilização de uma carta especial (carta do corte); o corte será feito introduzindo esta carta naquele maço de forma a não deixar, para cada um dos lados, menos de seis cartas. O pagador inverte, de seguida, a posição das duas partes resultantes do corte e introduz uma outra carta especial, de cor vermelha de ambos os lados (carta-aviso), entre a 7.<sup>a</sup> e a 8.<sup>a</sup> carta a contar do fim. Após isto, o pagador encerra no sabot o maço das cartas e extrairá uma carta, a que outras se seguirão, até atingir o número equivalente ao valor dessa carta («cartas queimadas»).

14. Saída a carta-aviso, o pagador anuncia que a jogada em curso é a última desse sabot, depois da qual nenhuma outra pode efectuar-se sem que as cartas sejam novamente baralhadas e se proceda de harmonia com o estabelecido nos n.ºs 12 e 13. Todavia, se a carta-aviso sair no início da extracção para uma jogada, esta tem ainda de ser feita, e só depois de concluída são as cartas de novo baralhadas.

15. Sempre que o jogo for interrompido por falta do número mínimo de jogadores, o pagador é obrigado, quer se tenham ou não esgotado as cartas do sabot, a estendê-las todas sobre a mesa com as faces para cima.

16. A partida de jogo não pode começar nem prosseguir sem que estejam sentados à mesa, pelo menos, quatro jogadores.

17. Os jogadores sentados tomam o número correspondente ao do lugar que ocupem à mesa, não sendo permitido ao mesmo jogador ocupar lugares em mesas diferentes.

18. Os jogadores que pretendam tomar parte neste jogo devem inscrever-se previamente no caderno de marcações que o chefe de partida possui para o efeito, podendo, se o desejarem, escolher o número do lugar, bem como o da mesa, se for prevista a abertura de várias.

19. A reserva de lugares em cada mesa é assinalada por meio de cartão com o número do lugar e o nome do interessado a colocar no correspondente lugar, ficando a marcação sem efeito se o jogador não ocupar o seu lugar até ao momento de lhe caber tomar a mão.

20. Podem ser admitidas inscrições para a ocupação de lugares que venham a vagar no decurso da partida, sem prejuízo de, no final de cada sabot, se garantir a prioridade aos jogadores sentados que tenham pedido para mudar de lugar.

É sempre respeitada a ordem das inscrições e dos pedidos de mudança de lugar, umas e outros registados no caderno que, para o efeito, possuirá o fiscal de banca.

21. Considera-se vago o lugar que esteja efectivamente desocupado no momento em que lhe caiba a mão.

22. Os jogadores inscritos para ocupação de lugares vagos devem responder à chamada do seu nome, sob pena de perderem o direito ao lugar.

23. É proibido tomar lugar sentado à mesa a quem, de antemão, declare não querer tomar a mão na sua vez.

24. Os jogadores em pé colocam-se atrás e à direita de cada um dos jogadores sentados, devendo respeitar a ordem da sua chegada.

25. Não é permitida a colocação de jogador em pé ao lado do pagador, seja à direita seja à esquerda.

26. É proibido ao jogador em pé sentar-se em lugar marcado que esteja apenas momentaneamente desocupado.

27. No começo da partida, o jogador sentado à esquerda do pagador tem o direito de fazer o corte e, quando dele não queira usar, transfere-se para o jogador que o preceda e assim sucessivamente, até que algum dos jogadores se disponha a fazer o corte. Nos sabots seguintes o direito de fazer corte pertence ao jogador à esquerda daquele que o fez no sabot anterior.

28. Quando nenhum dos jogadores o pretenda fazer, o corte é efectuado pelo fiscal da banca.

29. Depois de «cortadas», as cartas são introduzidas pelo pagador no sabot, e a primeira mão desse sabot (mão inicial) pertence ao primeiro jogador sentado à sua direita, quer a mesa esteja completa quer não.

30. O jogador que receba o sabot é o banqueiro, e os restantes serão os pontos.

31. Qualquer jogador sentado ou em pé pode, no início de uma mão, associar-se ao banqueiro, se este o aceitar, acrescentando, para esse efeito, ao valor da banca igual importância. O associado em caso algum poderá intervir no jogo, ganhando ou perdendo nas mesmas condições do banqueiro.

32. Terminado o sabot, a mão pertence ao banqueiro que haja dado o último golpe, se o tiver ganho, ou passa para o jogador colocado imediatamente à sua direita, se o tiver perdido.

33. Se o banqueiro continuar com a mão, pode manter ou reduzir para metade o valor da banca.

34. O banqueiro pode, no final do terceiro golpe ganho e em números ímpares seguintes, reduzir o capital da banca em 50%, ficando essas fichas excluídas do jogo e formando com elas garage. Só são consideradas as jogadas em que a banca ganhe, e não o empate. Se a mão passar, o novo banqueiro inicia a sua banca, não sendo considerados os golpes do anterior banqueiro para fazer garage.

35. As bancas não podem ser de capital inferior ao limite mínimo fixado para a respectiva mesa, não havendo limite máximo.

36. As apostas dos pontos devem ser de valor igual ou múltiplo do mínimo fixado para elas.

37. O capital mínimo da banca e o valor mínimo de aposta dos pontos devem constar de quadro a expor junto da mesa de jogo.

38. As apostas são feitas antes da extracção das cartas, colocando-as sobre a mesa nos respectivos lugares.

39. A quantia posta em jogo pelo banqueiro deve ser anunciada por ele e seguidamente pelo pagador, sendo as fichas que obrigatoriamente a representem colocadas pelo pagador sobre a mesa, junto dele, depois de lhe serem entregues pelo banqueiro.

40. O banqueiro deve, antes de distribuir cartas, dar aos pontos o tempo necessário para fazerem as apostas e aguardar que o pagador anuncie: «Jogo feito. Nada mais.».

41. Com este anúncio o pagador encerra as apostas, devendo fazer retirar as que hajam sido feitas depois dele. É ao pagador, e só a ele, que compete fechar as apostas, não sendo permitido ao banqueiro extrair cartas enquanto as apostas não forem encerradas. Por sua vez, o pagador deve, por sua iniciativa ou a pedido do banqueiro, fazer retirar as apostas marcadas depois de proferido o anúncio com que se encerram as apostas.

42. É proibido fazer apostas verbais, devendo os pontos marcar as suas apostas, colocando as fichas ou notas sobre a mesa, nos respectivos lugares.

43. Apenas são aceites para a constituição das apostas dos pontos fichas do próprio casino ou meios de pagamentos do Banco Nacional de Angola que estejam em circulação e em vigor, sendo obrigatória a troca de notas por fichas quando o banqueiro ganhe.

44. As fichas ou notas colocadas sobre o risco que separa da pista a zona de cada lugar jogam metade do seu valor; outro qualquer valor de aposta que seja anunciado pelo jogador obriga o pagador a proceder à troca por fichas que possibilitem a postura exacta, sem que o jogador a tal se possa opor.

45. Aos pontos compete fiscalizar as suas próprias apostas, e a guarda da integridade das mesmas seis é da sua inteira responsabilidade.

46. O banqueiro é obrigado a aceitar que um só ponto aposte contra ele quantia igual à que pôs em jogo (fazer bancô) ou, quando isto não suceda, a aceitar apostas feitas por vários pontos até atingirem, no seu conjunto, importância igual à da sua aposta (banca).

47. Quando a soma das apostas dos pontos não igualar a importância da banca, o banqueiro pode, se ganhar o golpe, manter em jogo no golpe seguinte a importância até aí acumulada ou reduzir a banca para o dobro das apostas ganhas no golpe anterior. O excedente é colocado à parte (garage).

48. O banqueiro pode pagar por fora a percentagem do lucro do casino (cagnotte).

49. Os pontos sentados gozam da prioridade para fazer bancô, segundo a sua ordem a partir da direita do banqueiro.

50. Quando nenhum dos pontos sentados pretenda fazer bancô, pode ser feito pelos jogadores em pé, observando-se, quanto a estes também, a respectiva ordem de prioridade.

51. O bancô, mesmo quando feito por jogador em pé, tem preferência sobre o jogo em associação.

52. O pedido de bancô não pode fazer-se depois de as cartas estarem distribuídas, salvo se se tratar do ponto que, tendo feito bancô no golpe anterior e nele haja perdido, declare continuar a fazê-lo (bancô suivi), podendo, neste caso, prosseguir-lo mesmo depois da extracção, contanto que as cartas não tenham sido tomadas em mão por um outro ponto.

53. Verificando-se a hipótese de bancô suivi, se o pagador tiver dado cartas a um outro ponto, estas cartas podem ser-lhe retiradas, se não houverem sido vistas, e entregues ao ponto que declare bancô suivi; se as cartas já tiverem sido vistas pelo ponto a quem tinham sido entregues, ser-lhe-ão atribuídas em definitivo.

54. Quando um ponto declarar querer fazer bancô suivi e um outro ponto houver tomadas as cartas saídas do sabot, por se julgar com direito a elas, antes que o pagador tenha podido passá-las ao que declarou fazer bancô suivi, as cartas são retiradas àquele, mesmo que estejam vistas; não pode, porém, esta decisão ser tomada se, entretanto, aquele que tomou as cartas indevidamente já houver abatido ou anunciado a pontuação dessas cartas.

55. O jogador que tenha feito bancô suivi na jogada anterior à mão ter sido passada continua com o mesmo direito em relação à mão adquirida.

56. Qualquer jogador, sentado ou em pé, pode declarar fazer «bancô com a mesa» (bancô avec la table) devendo, nesse caso, apostar pelo menos metade da importância posta em jogo pelo banqueiro, pertencendo-lhe as cartas, mesmo que seja jogador em pé.

57. Quando o bancô com a mesa for efectuado por um jogador em pé, pode ser preterido por um jogador sentado, devendo o pagador anunciar, nesta hipótese, «Bancô com a mesa feito à mesa». Se o jogador em pé, que assim foi preterido, o desejar fazer, pode então dizer «Bancô sozinho» (bancô seul), sendo as cartas de novo atribuídas ao jogador em pé. Todavia, este pode voltar a ser preterido, se um qualquer jogador sentado resolver fazer bancô seul, devendo o pagador anunciar «Bancô seul, feito à mesa».

58. Fazer bancô com a mesa constitui um golpe isolado; o ponto não pode fazê-lo no golpe seguinte, apenas conservando neste segundo golpe prioridade, se declarar fazer bancô (bancô seul).

59. Se nenhum ponto manifestar interesse em fazer bancô ou bancô com a mesa, cada um dos pontos pode apostar a quantia que lhe convier até ser atingido o capital da banca.

60. É proibido aos pontos juntarem à sua a aposta de um ou de vários outros pontos com vista a formarem uma só aposta para com isso alcançarem o direito de lhes serem atribuídas as cartas.





69. A terceira carta extraída do sabot, quando nesse sentido houver pedido do ponto, é entregue com a pontuação à vista de todos os jogadores, mesmo se o ponto tiver descoberto antes uma das cartas que lhe foram distribuídas.

70. A terceira carta que o banqueiro tire para si é também logo voltada de modo a ficar com a pontuação à vista.

71. Quando se faça bancô, o ponto e o banqueiro têm a faculdade de fazer falsas tiragens, salvo quanto ao banqueiro, se tiver o ponto de bacará.

72. Se o jogador que fizer «bancô por metade» ou que tenha direito às cartas por força da maior aposta fizer, voluntariamente ou por engano, uma falsa tiragem, a jogada é reconstituída pelo pagador, sob vigilância do fiscal de banca, e as cartas porventura sobrantes serão queimadas.

73. Ao exhibir as cartas que as constituem, o banqueiro e o ponto devem anunciar correctamente as respectivas pontuações, que serão repetidas pelo pagador.

74. O pagador, depois de se certificar das pontuações anunciadas pelo banqueiro e pelo ponto e de ele próprio repetir-las, anunciando o resultado do golpe, recolhe para junto de si as cartas, sem as misturar, e procede ao pagamento ou à recolha das apostas; só depois disto pode introduzir as cartas no depósito.

75. Apenas o pagador pode deitar as cartas no depósito destinado a recolhê-las.

76. O banqueiro ou ponto que deite no depósito uma ou mais cartas, mesmo que antes tenham sido mostradas, perde a jogada. Se a falta for cometida pelo pagador (lançando as cartas no depósito antes de exibidas e anunciadas as pontuações), o golpe é anulado.

77. Quando se verifique igualdade de pontuação, seja ela qual for, o golpe é nulo, podendo os pontos, no golpe seguinte, conservar as suas apostas, retirá-las, diminuí-las ou aumentá-las até ao montante posto em jogo pelo banqueiro, que, por sua vez, poderá continuar com a mão ou passá-la e, neste segundo caso, ser-lhe-ão devolvidas, pelo pagador, as fichas que constituíam a banca e, se for o caso, também as que, já separadas, representavam o seu lucro (garage).

78. O banqueiro, sempre que ganhe o lance, tem a faculdade de passar a mão, anunciando: «Passo a mão.» O pagador faz o respectivo anúncio (a mão passa) e procede à devolução das fichas pertencentes ao banqueiro.

79. A mão passada, nos termos previstos no número anterior, é oferecida ao mesmo nível, primeiramente aos jogadores sentados e depois aos jogadores em pé, num e noutro caso, segundo a ordem da respectiva prioridade, com início à direita do banqueiro.

80. Se o banqueiro da mão passada era jogador em pé, o pagador começa por oferecê-la ao jogador colocado à direita do último titular da mão sentado que a tenha passado na sua vez.

81. O jogador que tomar a mão é obrigado a pôr em jogo importância igual à que constituiria a banca no golpe seguinte, se a mão não fosse passada. Não havendo quem a queira tomar nestas condições, deve a banca ser posta em leilão e atribuída àquele que se proponha fazê-la com o capital mais elevado, a partir do mínimo fixado, salvo se o jogador que passou a mão pretender continuar com ela, mantendo-lhe o mesmo montante.

82. Quando suceda que a mão haja sido tomada indevidamente por um jogador antes da sua vez, o sabot volta ao que a ela tinha direito, se a jogada não estiver consumada (cartas entregues), permanecendo, no caso contrário, no jogador que indevidamente a tomou.

83. A mão, quando for posta em leilão, tem por base de licitação a importância para o efeito fixada, devendo os lances ser de quantia igualmente fixada e não terá limite.

84. No leilão da banca, os jogadores sentados não têm prioridade sobre os que estão em pé, salvo em casos de lance igual.

85. Em casos de lances iguais entre jogadores sentados, a mão é adjudicada àquele que ocupe o lugar mais próximo à direita do banqueiro que passou a mão, aplicando-se a mesma regra aos jogadores em pé.

86. Não havendo licitantes, a mão tem de ser tomada, com o capital mínimo, pelo jogador seguinte ao que a passou, na ordem de prioridade; se recusar, deve ceder o seu lugar à mesa.

87. O banqueiro que, após ter ganho um golpe, resolva passar a mão e esta seja posta em leilão, por não haver quem a quisesse tomar ao nível, não pode participar nesse leilão, nem o jogador que com ele esteve associado nessa banca.

88. No leilão de uma banca é permitida a associação de dois jogadores com partes iguais, pertencendo, neste caso, a banca ao jogador associado, segundo a ordem de prioridade, com início à direita do banqueiro. No leilão tem, no entanto, prioridade o jogador que se encontre sentado ou em pé que licite só.

89. Quando a mão for adjudicada, o que a tomou deve dar o primeiro golpe; se a isso se recusar, e se vier a ser de novo posta em leilão, nem ele nem o anterior banqueiro que a passou podem tomar parte nas licitações.

90. Em caso de empate num golpe, este é considerado como um golpe ordinário, pelo que pode a mão ser passada, logo após ele e ao mesmo nível; todavia, o banqueiro que a passou não pode fazer bancô no golpe seguinte nem participar nas licitações, se a banca vier a ser posta em leilão na sequência daquela sua passagem de mão.

91. O jogador que tome a mão leiloadas e que, por sua vez, a passe logo a seguir ao primeiro golpe, quando não tenha havido empate, não pode participar nas licitações se vier a ser leiloadas para o golpe seguinte.

92. Quando houver mão passada, tomada por jogador em pé, e esta terminar por perda do golpe, a mão volta ao jogador colocado à direita do último banqueiro regular, podendo prosseguir com o capital mínimo.

93. O jogador que mude de lugar, antecipando a sua vez para a mão, é obrigado a deixar passar a mão na primeira vez em que ela chegue ao lugar que foi ocupar, não podendo exercer o seu direito de prioridade para a tomada de uma mão passada ou para fazer bancô, enquanto não tiver deixado passar a mão nos termos já referidos.

94. É proibido aos jogadores em pé deslocarem-se para seguir a mão.

95. O jogador que estiver ausente do seu lugar, no momento em que deva tomar obrigatoriamente a mão, é desapossado do lugar em benefício de um outro jogador que tenha direito a ocupá-lo.

96. As apostas, quer pertençam a jogadores sentados ou em pé, são pagas ou recebidas segundo a ordem estabelecida pelo lugar que ocupam, a partir da direita do banqueiro.

97. O pagador é obrigado a repetir, em voz audível, em português (e em francês inglês ou mandarim, se houver jogadores estrangeiros) o valor das apostas em jogo, o encerramento das apostas, os pedidos e declarações dos jogadores que intervêm no jogo, o resultado dos golpes, bem como a fazer a chamada dos inscritos no caderno respectivo, indicando o número que lhes cabe na mesa, fazendo, designadamente os seguintes anúncios:

*a) Relativamente à efectivação de apostas:*

- i.* «Banca de (Kwanzas) ...» — depois de o banqueiro anunciar o respectivo capital;
- ii.* «Quem quer fazer bancô?»;
- iii.* «Façam o vosso jogo»;
- iv.* «Quem completa?»;
- v.* «Bancô» — se um jogador se propuser jogar só contra o banqueiro a totalidade do capital;
- vi.* «Bancô com prioridade» — se outro jogador com preferência fizer anúncio igual ao anterior;
- vii.* «Bancô de (AOA) ... Jogo feito. Nada mais.» — quando os pontos apostem valor igual ao posto em jogo pelo banqueiro ou, sendo o caso, quando tendo apostado valor inferior se tenha já feito igualar o capital da banca ao somatório das apostas dos pontos.

*b) Relativamente aos anúncios de pontuação e aos resultados dos golpes:*

- i.* «Oito», «nove», «nã», «carta» — conforme os anúncios do ponto e do banqueiro;
- ii.* «Igualdade a quatro»;
- iii.* «Sete no ponto», «cinco na banca» — ganha o ponto;
- iv.* «Bacarã no ponto; três na banca» — ganha a banca.

*c) Relativamente à passagem de mão e outras fases do jogo:*

- i.* «A mão passa» — quando o banqueiro perde;
- ii.* «A mão passa por abandono» — quando o banqueiro desiste de continuar a sê-lo;
- iii.* «Banca em leilão. Quem oferece?» — quando for caso disso;
- iv.* «(Kwanzas) ...» — anúncio do valor do leilão;
- v.* «Banca de... cinco, adjudicada» — quando não houver mais licitações;
- vi.* «A mão salta» — quando o jogador, tendo mudado de lugar, perde a prioridade de ter a mão;
- vii.* «A mão fica» — quando esgotado o sabot, o banqueiro continua a ser o mesmo, se não perdeu;
- viii.* «Banca recusada» — quando for caso disso;
- ix.* «Primeiro golpe do sabot» — ao iniciar-se cada sabot;
- x.* «Último golpe do sabot» — quando aparece a carta-aviso;
- xi.* «Último golpe» - no encerramento da partida.

98. Em princípio, toda a carta extraída do sabot deve ser dada ou tomada. Em caso algum é consentida a reintegração de cartas no sabot.

99. É proibido aos jogadores aconselharem-se entre si, mas o banqueiro pode pedir conselho ao fiscal da banca ou ao pagador, que o dão segundo a tabela, devendo, neste caso, conformar-se com a decisão do empregado.

100. O ponto que não conheça bem as regras do jogo pode recorrer ao fiscal ou ao pagador, os quais são obrigados a prestar-lhe as informações regulamentares, não podendo, porém, mandá-lo tirar carta com a pontuação de cinco, cabendo-lhe a ele, unicamente, a decisão.

101. Verificando-se que o empregado errou, o golpe é reconstituído segundo a tabela.

102. Salvo se fizer bancô e isso exigir, as cartas não devem ser distribuídas a um ponto que não saiba jogar, ainda que a sua aposta seja a de valor mais elevado, devendo as cartas ser entregues ao que tenha prioridade em função da aposta ou do lugar a seguir a ele.

103. Quando um jogador que não conheça as regras do jogo for banqueiro, o pagador deve declarar: «O banqueiro joga segundo a tabela.», sendo o banqueiro obrigado a tirar carta nos dois casos em que tal é, em princípio, facultativo.

104. Para além de algumas faltas já referidas anteriormente enumeram-se a seguir várias outras, agrupando-as consoante a responsabilidade delas seja imputável ao banqueiro, ao ponto ou ao pagador.

105. Faltas do banqueiro:

- a)* O banqueiro, sempre que extraia do sabot uma ou mais cartas, é obrigado a dar o golpe;

- b) Se na distribuição o banqueiro voltar uma ou as duas cartas do ponto, o banqueiro fica obrigado a jogar segundo a tabela, tirando carta nos dois casos em que tal é, normalmente, facultativo;
- c) Quando na tiragem (extracção da terceira carta) para o ponto o banqueiro extrair acidentalmente duas cartas por estas saírem «coladas», o golpe é anulado e as cartas «queimadas», salvo se o golpe puder reconstituir-se com toda a segurança;
- d) Se o banqueiro, após a distribuição, tiver mais de duas cartas, a pontuação que formem é bacará, tendo direito à carta mesmo que o ponto tenha abatido (oito ou nove);
- e) Se na extracção da terceira carta para si o banqueiro, por negligência, tirar duas cartas em vez de uma, é-lhe atribuída a mais pequena pontuação possível em três das quatro cartas, «queimando-se» a excluída;
- f) Se na distribuição o banqueiro extrair uma quinta carta, esta é atribuída ao ponto, se ele pedir carta, mas se vier a dizer não, ela será atribuída obrigatoriamente ao banqueiro, que, em consequência, perde o seu direito de «abater»;
- g) Se o ponto após a distribuição se encontrar com três cartas na mão sem que seja possível determinar com segurança qual a que o banqueiro lhe deu a mais, é atribuída ao ponto a mais elevada pontuação que possa resultar de duas ou três dessas cartas, conservando o banqueiro o seu direito de tiragem da terceira carta e a possibilidade de vir a fazer igualdade, salvo se a sua pontuação for de sete ou oito;
- h) Quando após a tiragem de carta para o ponto este se encontrar com quatro cartas em mão, por erro imputável ao banqueiro, ser-lhe-á contada a mais elevada pontuação resultante de três dessas cartas;
- i) Se na distribuição o banqueiro deitar ao chão uma ou duas cartas do ponto, é considerado como tendo «abatido» nove, podendo o banqueiro, com as suas cartas regulares, empatar se tiver nove;
- j) Se na tiragem da carta pedida pelo ponto o banqueiro introduzir esta carta no depósito, considera-se que o ponto tem a pontuação de nove; o banqueiro mantém, todavia, o direito à tiragem, salvo para a pontuação sete;
- k) Em caso de erro cometido pelo banqueiro na distribuição ou na tiragem das cartas, nenhuma reclamação pode ser admitida se o golpe se concluiu, isto é, se as apostas foram recolhidas ou pagas e as cartas deitadas no depósito;

- l) Se o banqueiro, seja na distribuição seja na tiragem, por lapso, deixar cair cartas no chão, essas cartas são levantadas, sob especial vigilância do respectivo fiscal, e conservam o seu valor. Da mesma forma se procede se tal acontecer com os pontos;
- m) Se o banqueiro tirar carta em desconformidade com o que lhe foi indicado pelo pagador, essa carta é queimada.

#### 106. Faltas do ponto:

- a) Se o ponto não abater na altura própria, perde esse direito; se pedir carta, fica à disposição do banqueiro;
- b) O ponto que, tendo nove, se esqueça de abater perde o golpe se o banqueiro abater oito;
- c) Se, por engano, o ponto disser carta e depois não, ou vice-versa, o banqueiro tem, respectivamente, o direito de lhe recusar ou de lhe dar a carta, a menos que o próprio banqueiro tenha bacará. Neste caso, o banqueiro deve declarar a decisão que toma antes de tirar a carta, se optar nesse sentido;
- d) Quando o ponto, tendo a pontuação de cinco, altere a posição anunciada (disse carta mas depois disse não, ou vice-versa), é a primeiramente anunciada que se considera;
- e) Todo o ponto que ostensivamente demore demasiado tempo a anunciar a sua pontuação será convidado pelo fiscal a fazê-lo; se persistir, o fiscal poderá retirar-lhe o direito de receber cartas, entregando-as ao ponto cujo montante de aposta seja o mais elevado a seguir ao daquele.

#### 107. Faltas do pagador:

- a) As cartas que saíam a descoberto do sabot são queimadas, sem que, por este motivo, o banqueiro ou os pontos tenham direito a retirar as apostas;
- b) Se o pagador anunciar, por engano, carta, quando o ponto tenha dito não, o golpe será restabelecido de acordo com a tabela. Assim, se o banqueiro tiver a pontuação de bacará, um, dois, três, quatro ou cinco, e tenha tirado apenas uma carta, esta ser-lhe-á atribuída a ele e se tirou duas cartas a primeira é-lhe atribuída e a segunda queimada; se tiver seis ou sete e tirou uma ou duas cartas, estas serão queimadas;
- c) Sempre que o pagador cometer, ao passar as cartas, qualquer falta, o golpe será anulado, salvo se o jogo puder ser reconstituído;
- d) O último golpe do sabot não é válido se nele não estiverem seis cartas, pelo menos, além da carta-aviso.

108. O jogo prolonga-se, para além da hora oficial do encerramento, até ao esgotamento do sabot, desde que este tenha sido iniciado vinte minutos antes daquela hora.

ARTIGO 13.º  
(Regras gerais do póquer não bancado)

1. O póquer não bancado é um jogo de cartas em que os jogadores jogam uns contra os outros, tendo como objectivo alcançar a melhor combinação possível com uma série de cartas, segundo as várias combinações previstas nas presentes regras.

2. São variantes do póquer não bancado as seguintes:

- a) «Omaha»;
- b) «Hold'em»;
- c) «Póquer sintético».

3. Às variantes do póquer não bancados são aplicáveis as regras gerais do presente artigo, conjugadas com as regras específicas que, para cada uma das modalidades, se preveem nos artigos seguintes.

4. O baralho pode ser utilizado em mais de uma secção de jogo, devendo, no entanto, ser substituído logo que se verifique que há alguma carta danificada. No início de cada partida ou depois de alguma interrupção, o baralho deve ser aberto em cima da mesa de jogo, com as cartas de face virada para cima.

5. A mesa para a prática do jogo pode ter a forma circular ou ovalada, com uma ligeira reentrância num dos lados, correspondente ao lugar do pagador. A mesa deve também dispor de duas ranhuras: uma, à direita do pagador, destinada à percentagem (cagnotte) cobrada pela entidade exploradora; e outra, à esquerda do pagador, para introduzir as gratificações.

6. A mesa deve estar dividida em 10 ou 11 lugares, numerados sequencialmente com início em 1, a contar da esquerda do pagador. Cada lugar deve ser ocupado por um único jogador sentado. Nas modalidades «hold'em» e «omaha» são utilizadas mesas de 10 lugares, inutilizando-se, se necessário, o lugar situado à direita do pagador. Na modalidade «póquer sintético», estão obrigatoriamente disponíveis 11 lugares na mesa.

7. A percentagem a cobrar pela entidade exploradora é fixada antes do início de cada partida, segundo uma das seguintes modalidades:

- a) Em cada mão, até 5% sobre os valores apostados, sendo o valor correspondente deduzido antes da entrega do prémio ao jogador ganhador. A entidade exploradora pode fixar o quantitativo máximo a cobrar ao abrigo desta modalidade;
- b) Em cada sessão, entre 5% e 20% do máximo da mesa ou da cave, conforme a modalidade de póquer. Entende-se por sessão o período correspondente a uma hora de jogo, acrescido das jogadas necessárias para que todos os jogadores completem a mão que estiver em curso. A percentagem é ainda cobrada dos jogadores que

ocupem lugar na mesa até trinta minutos depois de iniciada a sessão.

8. Compete à entidade exploradora:

- a) Elaborar a lista dos jogadores que se queiram inscrever, quer para o início da partida, quer para a ocupação dos lugares que venham a ficar vagos durante o decurso da mesma;
- b) Assegurar o correcto desenrolar do jogo;
- c) Resolver qualquer conflito que ocorra na mesa.

9. Compete ao pagador, sem prejuízo das restantes funções que decorrem das presentes regras:

- a) Baralhar e distribuir as cartas pelos jogadores;
- b) Anunciar, em voz alta, as diferentes fases do jogo e as decisões das mesmas;
- c) Calcular a percentagem a que se refere a regra 7 e introduzi-la na ranhura a esse fim destinada;
- d) Introduzir as gratificações na respectiva ranhura;
- e) Controlar e vigiar o jogo para que nenhum jogador aposte fora de tempo;
- f) Controlar e abonar o pote;
- g) Esclarecer eventuais dúvidas dos jogadores sobre as regras do jogo.

10. Em cada lugar marcado à mesa só se pode sentar um jogador, podendo, a superfície correspondente ao lugar, ser utilizada para guardar as fichas do jogador, bem como as cartas que lhe foram distribuídas para essa mão.

11. Os lugares são sorteados pelo fiscal de entre os jogadores previamente inscritos no início da partida.

12. Se no decurso da partida vagarem lugares na mesa, procede-se da seguinte forma:

- a) Os jogadores que tenham pedido para mudar de lugar têm prioridade no preenchimento dos lugares vagos;
- b) São de seguida chamados os jogadores constantes da lista de inscrição, procedendo-se a sorteio quando necessário.

13. A seu pedido, pode um jogador descansar durante duas mãos ou jogadas sem que por isso perca o seu lugar na mesa, salvo se não apostar durante três ou mais jogadas, ou se utilizar repetidamente a prerrogativa de descansar durante duas mãos ou jogadas, devendo, em qualquer dos casos, abandonar a mesa.

14. É vedado aos jogadores:

- a) Jogar a pares;
- b) Jogar para o pote conjuntamente;
- c) Dividir o pote voluntariamente;
- d) Estabelecer entre si qualquer tipo de acordo;
- e) Adicionar fichas à cave depois de iniciada a jogada;
- f) Emprestar dinheiro ou fichas a outros jogadores;
- g) Guardar fichas na cave;

- h)* Abandonar a mesa temporariamente, sem repor a cave ao regressar;
- i)* Retirar as cartas da mesa de forma a que estas saiam do campo visual, quer do pagador, quer dos demais jogadores;
- j)* Fazer comentários acerca das jogadas durante o decurso das mesmas, bem como espreitar as cartas dos outros jogadores, mesmo que não se encontre a participar nessa mão;
- k)* Trocar de lugar com outro jogador;
- l)* Abandonar a mesa, deixando a outro a função de apostar por ele;
- m)* Influir na jogada de outro jogador ou criticá-la;
- n)* Marcar ou danificar as cartas.

15. Os jogadores podem utilizar, durante o jogo, acessórios que considerem adequados a melhorar a sua concentração, como bonés, óculos escuros e aparelhos de som individuais, desde que não prejudiquem objectivamente a concentração dos outros jogadores.

16. Não é permitida, durante a partida, a permanência de pessoas alheias ao jogo, salvo o pessoal do casino e 7 ou sala de jogos devidamente autorizado.

17. As combinações possíveis, ordenadas da maior para a menor, são as seguintes:

- a)* Sequência máxima da cor — Ás, Rei, Dama, Valete e 10 do mesmo naipe;
- b)* Sequência da cor — formada por cinco cartas do mesmo naipe em sequência sem que sejam as mais altas;
- c)* Póquer — combinação de cinco cartas em que quatro são do mesmo valor;
- d)* Fullen — combinação de cinco cartas com três cartas do mesmo valor e outras duas distintas, mas também com valor igual (exemplo: três setes e duas quinas);
- e)* Cor — cinco cartas do mesmo naipe sem formarem uma sequência;
- f)* Sequência — combinação de cinco cartas em sequência, mas de naipes diferentes;
- g)* Trio — combinação de cinco cartas que contém três cartas do mesmo valor e em que as duas restantes não formem um par;
- h)* Dois pares — combinação de cinco cartas que contém dois pares de cartas de distinto valor;
- i)* Par — combinação de cinco cartas em que duas têm o mesmo valor;
- j)* Carta maior — quando numa jogada nenhum dos jogadores apresente uma das combinações anteriores ganha o que tiver a carta mais alta.

18. Quando dois ou mais jogadores têm a mesma combinação, aplicam-se as seguintes regras:

- a)* Quando dois ou mais jogadores têm póquer, ganha o de valor superior. Em caso de igualdade, ganha a mão que tiver a carta mais alta;
- b)* Quando dois ou mais jogadores têm fullen, ganha o que tem as três cartas iguais mais altas. Em caso de igualdade de tríos, ganha o que tiver o par mais alto;
- c)* Quando dois ou mais jogadores têm sequência, de qualquer tipo, ganha o que a complete com a carta de maior valor;
- d)* Quando dois ou mais jogadores têm cor, ganha o que tiver a carta mais alta;
- e)* Quando dois ou mais jogadores têm trio, ganha o de maior valor. Em caso de igualdade, ganha o que tiver a quarta ou quinta carta de maior valor;
- f)* Quando dois ou mais jogadores têm dois pares, ganha o que tiver o par mais alto. Em caso de igualdade dos pares mais altos, considera-se o segundo par e, se estes forem iguais, considera-se o valor da carta restante;
- g)* Quando dois ou mais jogadores têm um par, ganha o que tem o de maior valor. Em caso de igualdade de pares, atende-se à terceira carta e assim sucessivamente até à quinta carta, ganhando o que tiver a carta mais alta.

19. As apostas dos jogadores, exclusivamente efectuadas com fichas, devem estar compreendidas entre os limites autorizados para essa banca e aprovados pela entidade exploradora.

20. O mínimo de aposta pode variar entre 20% ou 40% do máximo, dependendo da modalidade de póquer que se jogue, devendo o valor correspondente estar claramente afixado na mesa de jogo.

21. O máximo de aposta pode ser fixado segundo uma das seguintes modalidades:

- a)* Com limite — o máximo de aposta é metade do pote;
- b)* Com limite de pote — o máximo de aposta é o pote;
- c)* Pote sem limite ou all-in— o limite para a aposta máxima é a cave do jogador.

22. Dentro dos limites autorizados, a entidade exploradora pode alterar o limite de aposta numa mesa de jogo com aviso prévio aos jogadores.

23. Pode a entidade exploradora autorizar mesas mistas, nas quais se podem jogar indistintamente duas modalidades de póquer não bancado. Cabe ao jogador que tem a mão indicar a modalidade de jogo que pretende para esse golpe, através da marca Dealer Choice, a qual tem duas faces distintas com a indicação de uma modalidade em cada face.

24. A partida não pode iniciar-se nem prosseguir sem que haja um mínimo de quatro jogadores. Quando o número de jogadores se tornar inferior a quatro, a partida é suspensa. Se o número mínimo de jogadores não for repostado num máximo de quinze minutos, a contar do momento da suspensão, a partida é encerrada.

25. Quando as pessoas inscritas para jogar são suficientes para mais de uma mesa, procede-se ao sorteio utilizando naipes diferentes, sendo o jogador obrigado a ocupar lugar na mesa correspondente ao naipe sorteado.

26. No caso de o jogo ser praticado em regime de sessão, e havendo mais de uma mesa, o jogador só pode mudar de mesa tendo perdido a cave. Porém, mesmo que tenha perdido a cave, não pode mudar de mesa se, com a sua saída, o número de jogadores na mesa se tornar inferior a quatro, ou se, em resultado da mudança, resultar desequilíbrio entre o número de jogadores das mesas.

27. No caso de o número de jogadores inscritos para uma mesa ultrapassar o número máximo de lugares a disponibilizar para a respectiva modalidade de jogo, e não sendo possível abrir outra mesa, é feito o sorteio dos lugares, dando prioridade aos jogadores que tiverem participado na sessão anterior.

28. Quando um jogador toma lugar numa mesa durante o decorrer de uma partida, é obrigado a entrar com uma cave correspondente à média do capital em jogo na mesa.

29. A mão é dada no início do jogo ao primeiro jogador sentado à esquerda do pagador e vai rodando no sentido dos ponteiros do relógio. No decurso da partida, o pagador coloca em frente do jogador que tem a mão um marcador.

30. Sempre que se proceda à nova distribuição de cartas, a mão roda no sentido dos ponteiros do relógio, alterando-se correspondentemente a posição do marcador.

31. O pagador, depois de comprovar que o baralho está completo e em perfeitas condições, procede ao baralhar (pelo menos três vezes), de forma que as cartas não sejam vistas pelos jogadores.

32. Concluído o baralhar, compete exclusivamente ao pagador efectuar o corte.

33. Se alguma carta for vista durante ou após o procedimento do corte, tem de se voltar a baralhar as cartas.

34. Depois de efectuado o corte, são distribuídas as cartas aos participantes no sentido dos ponteiros do relógio e de forma que estas não sejam vistas pelos demais parceiros. Durante a distribuição, o pagador não pode levantar as cartas, devendo fazê-las deslizar na mesa.

35. O pagador dá, coberta, uma carta a cada jogador que esteja em jogo, começando pelo jogador que efectuou a primeira aposta e seguindo a ordem dos ponteiros do relógio. Em seguida, deve ser dada pela mesma forma uma segunda carta a cada jogador.

36. Inicia-se então o primeiro turno de apostas, no qual cada um dos jogadores é admitido sucessivamente a apostar.

37. Compete ao pagador anunciar a quem compete apostar, conforme a modalidade de póquer praticada na mesa.

38. Todas as apostas são colocadas num lugar no centro da mesa que é designado «pote». Caso haja jogadores «encaçados» com valores diferentes, é criado um «pote lateral» para cada um deles.

39. Quando chegar a sua vez de apostar, o jogador tem as seguintes opções:

- a) Desistir — sair do jogo. Neste caso, o jogador dá a conhecer a sua decisão dizendo «não vou» e coloca as suas cartas, cobertas, em cima da mesa, o mais longe possível das que estão sendo usadas no jogo. O pagador retira então as cartas do jogador de modo a não serem vistas por ninguém. Quando um jogador desiste, não pode participar no pote, renuncia a todas as suas apostas e não pode expressar opinião sobre o jogo, nem ver as cartas dos outros participantes;
- b) Passar — não apostar. O jogador só pode tomar esta decisão se tiver a mão ou se, não a tendo, os jogadores que o precedem não tiverem efectuado qualquer aposta. A decisão é anunciada dizendo «passo». Neste caso, o jogador permanece no jogo até que outro jogador decida apostar, tendo nesse caso de cobrir a aposta para continuar em jogo;
- c) Acompanhar — apostar importância igual à das apostas anteriores, sem as ultrapassar;
- d) Repicar — subir a aposta. Neste caso, o jogador coloca no pote um valor igual ao apostado pelos outros participantes, anunciando ao mesmo tempo «jogo mais...» e colocando de seguida, no pote, o valor anunciado. Só é permitido subir a aposta até ao máximo aprovado para a mesa.

40. Se algum jogador repicar, os outros jogadores situados à sua esquerda podem tomar qualquer das opções previstas nas alíneas do número anterior.

41. Depois de efectuado o primeiro turno de apostas, o pagador queima uma carta e tira três cartas comuns para o centro da mesa, que formam o flop. Dá-se então início ao segundo turno de apostas.

42. Compete ao jogador que tem a mão dar início às apostas, às quais se aplica o preceituado nas regras 36 a 39.

43. Depois de todos os jogadores ainda activos terem efectuado o segundo turno de apostas, o pagador queima a carta seguinte do baralho e volta à quarta carta comum (turn).

44. Inicia-se então o terceiro turno de apostas, cabendo ao jogador que tem a mão dar início ao mesmo, aplicando-se igualmente a este turno o disposto nas regras 36 a 39.



45. Depois de todos os jogadores ainda activos efectuarem o terceiro turno de apostas, o pagador queima a carta seguinte do baralho e vira a quinta e última carta comum (rio).

46. Inicia-se então o quarto e último turno de apostas, cabendo de novo ao jogador que tem a mão o início do mesmo, aplicando-se igualmente o preceituado nas regras 36 a 39.

47. Dependendo da variedade de póquer não bancado e em cada intervalo de apostas o número de vezes que um jogador pode repicar pode estar limitado, porém, se só se encontram em jogo dois jogadores, os «repiques» são ilimitados.

48. No final dos turnos de apostas, todos os jogadores activos ou que se encontrem em jogo devem ter o mesmo valor apostado no pote.

49. Exceptuam-se da regra do número anterior, os jogadores cuja cave não lhes permita igualar uma aposta dos restantes e não desistirem, designando-se estes, jogadores «encavados». Se a mão ganhadora pertencer a um jogador encavado, este recebe, além da aposta, a parte proporcional do pote, entregando-se o restante do pote a outras mãos ganhadoras, segundo as regras do jogo.

50. A proporção do pote a que o jogador encavado se habilita é igual à proporção entre a sua aposta e aquelas a que se refere o n.º 48.

51. Quando, terminado o turno das apostas, só um dos jogadores tenha apostado e todos os outros tenham passado, o jogador que apostou ganha o pote sem ter de mostrar o seu jogo.

52. Antes de fazer a sua aposta, cada jogador mantém as suas fichas («cave») no espaço junto a si, e destinado a esse fim.

53. Considera-se que um jogador realizou a sua aposta quando coloca as suas fichas para lá das linhas que delimitam o seu espaço ou, em situações pouco claras, desde o momento em que o pagador junta as fichas ao pote sem objecções por parte do jogador. Às apostas anunciadas deverão sempre corresponder à colocação das fichas no espaço reservado para tal. Sempre que seja anunciado um valor de aposta diferente das fichas colocadas pelo jogador, o pagador procede à troca por fichas que possibilitem a postura exacta, sem que o jogador a tal se possa opor.

54. Não é permitido a nenhum jogador ver as cartas dos jogadores que abandonaram a jogada, nem as cartas que não forem utilizadas. Compete ao pagador assegurar a observância desta regra, mantendo o controlo sobre as cartas.

55. Um jogador, após realizar uma aposta e ver a reacção dos outros jogadores, não pode subir a aposta. As apostas devem ser realizadas de uma forma clara e imediata, sem simulações ou comportamentos susceptíveis de criar dúvidas referentes à jogada.

56. Os jogadores que estão a participar numa mão só devem falar o estritamente necessário, não sendo permitido a nenhum jogador influenciar de qualquer forma o resultado do jogo que realizam outros jogadores ou criticá-lo. É especialmente vedado o entendimento entre os jogadores com vista à anulação de jogadas, conhecido por «parol».

57. O jogador pode rever as suas cartas para igualar a aposta, mas nunca para a aumentar.

58. A violação das regras dos n.ºs 54 a 57, bem como do n.º 14 e suas alíneas, e do n.º 15, dá lugar à correspondente advertência por parte do pagador. No caso de violação grave ou reiterada, o jogador ou jogadores envolvidos têm de abandonar a mesa.

59. As cartas restantes que o pagador tem para distribuir devem estar juntas e ordenadas durante toda a jogada.

60. No momento da distribuição, o pagador deve manusear o baralho de forma a mantê-lo na posição mais próxima possível da horizontal e com a parte superior à vista de todos os jogadores.

61. Quando o pagador não tiver o baralho na mão, deve protegê-lo, mantendo uma ficha do pote por cima do mesmo.

62. Depois de efectuado o último turno de apostas, as cartas são viradas à voz do pagador e não antes. O jogador que iniciou o último turno de apostas é o primeiro a mostrar as suas cartas, no que é seguido, sucessivamente, pelos restantes jogadores, com início naquele que se encontra sentado imediatamente à sua esquerda.

63. Não é necessário que os jogadores anunciem o seu jogo ao mostrar as cartas e, se algum deles o fizer, não se tem em conta o que anunciar.

64. Depois de todos os jogadores terem mostrado as suas cartas, compete ao pagador avaliar as combinações descobertas para determinar e anunciar qual a vencedora, bem como corrigir algum anúncio, erradamente feito por algum jogador.

65. Logo que o pagador verifique que todos os jogadores tiveram a possibilidade de ver a combinação ganhadora e que todos concordam com a decisão, entrega o pote ao vencedor, retirando a percentagem destinada à entidade exploradora, se for caso disso. Se a mão ganhadora pertencer a um jogador encavado, aplica-se o disposto na regra 49. A percentagem destinada à entidade exploradora, se a ela houver lugar, é então retirada de cada um dos pagamentos.

66. No caso de haver mais de uma combinação ganhadora com o mesmo valor, o pote, ou, nos casos da regra 49, a respectiva parte proporcional ou o remanescente, são distribuídos aos vencedores na proporção das suas apostas.

67. A repartição do pote faz de forma que em cada parte a ficha mais pequena seja igual ao mínimo da aposta. Na distribuição das partes atribui-se a maior à mão e as restantes aos jogadores seguintes, por ordem decrescente.



68. Concluídos os pagamentos, o pagador retira as cartas da mesa para que se possa dar início à mão seguinte.

69. No caso de erro na distribuição, a jogada é considerada nula e iniciada nova mão. Considera-se haver erro na distribuição quando se verificar que:

- a) As cartas não são distribuídas pela ordem regulamentar;
- b) Um jogador recebeu um número de cartas indevido, e não se possa proceder à correcção do erro;
- c) Um jogador recebe uma carta que não lhe pertence e a vê;
- d) Existe no baralho mais de uma carta virada para cima;
- e) Está alguma carta em falta no baralho ou este, por qualquer outra razão, não se encontra correctamente constituído;
- f) Alguma das cartas está danificada;
- g) O pagador, na distribuição, vira mais de uma carta.

70. Os erros do pagador são decididos pela forma seguinte:

- a) Se o pagador anunciar erradamente uma mão ganhadora, tem-se em consideração a combinação de cartas expostas na mesa e procede-se à rectificação;
- b) Se o pagador distribuir cartas a um jogador ausente, e este não chegar a tempo de apostar na sua vez, a jogada é válida, mas essas cartas são retiradas da mesa e o jogador ausente perde o direito de participar nessa jogada;
- c) Se na distribuição o pagador involuntariamente virar uma carta, continua a distribuição aos restantes jogadores, segundo a ordem estabelecida, e no final completa a mão do jogador que tinha a carta virada, esta carta é a carta a queimar na fase seguinte do jogo;
- d) Se o pagador, antes que todos os jogadores façam as suas apostas, expuser uma ou mais das três primeiras cartas, que formam o flop, retiram-se todas as cartas do flop e espera-se que todos os jogadores acabem de fazer as suas apostas. Em seguida, colocam-se as cartas retiradas no restante baralho, baralha-se e volta-se a retirar as três cartas para o flop sem queimar previamente nenhuma carta;
- e) Se o pagador expuser o turn antes que todos os jogadores façam as suas apostas, retira-se essa carta, espera-se que todos os jogadores acabem de fazer as devidas apostas, queima-se a carta seguinte e expõe-se no turn a carta que seria o rio. Em seguida, coloca-se a carta retirada no restante baralho, baralha-se e retira-se a primeira carta para o rio sem queimar previamente nenhuma carta;

f) Se o pagador expuser o rio antes que todos os jogadores façam as suas apostas, segue-se procedimento idêntico ao da segunda parte da alínea anterior;

g) Se o pagador, nas situações previstas nas regras 41, 43 e 45, não queimar carta, considera-se carta a queimara que for virada, tirando-se nova carta para o jogo da mesa;

h) Nos casos previstos nas alíneas d), e) e f), os jogadores que não apostaram só podem igualar as apostas anteriores e nunca repicá-las.

71. No caso de ocorrer erro do jogador, seguem-se os seguintes procedimentos:

- a) Se o jogador não tomar as suas decisões de forma imediata, atrasando o desenrolar da jogada, é advertido pelo pagador. Porém, caso o faça, reiteradamente tem de abandonar a mesa;
- b) Se o jogador misturar as suas cartas com as dos desistentes, por pensar que ninguém o acompanhou na aposta, deve tentar-se reconstruir a mão do jogador. Porém, nos casos em que a reconstituição não possa ser feita, ou persistam dúvidas, o jogador perde o direito ao pote;
- c) Se o jogador, para igualar uma aposta, juntar ao pote um valor insuficiente de fichas, pode completar a aposta, mas não a pode retirar;
- d) Se um jogador subir uma aposta sem o anunciar, considera-se que igual ou a aposta anterior e é-lhe devolvida a importância excedente;
- e) Se um jogador descobrir as suas cartas no desenrolar da jogada, o golpe mantém-se válido;
- f) Se o jogador apostar fora da sua vez, a aposta é considerada válida, não podendo, no entanto, ser aumentada quando chegar a sua vez de apostar;
- g) Se um jogador, voluntária ou involuntariamente, misturar as suas cartas com as de outro, são anuladas as mãos de ambos;
- h) Se o jogador, ao examinar as suas cartas, verificar que ocorreu algum dos erros na distribuição previstos no n.º 69, deve anunciá-lo imediatamente à mesa. Se o não fizer até ao momento em que se inicie o primeiro turno de apostas, fica impedido de participar na restante jogada e perde a aposta, se a já tiver feito, bem como o direito ao pote. O jogador que aposte sem ver as suas cartas não pode invocar desconhecimento do erro na distribuição para se eximir à aplicação do disposto nesta alínea;
- i) Se um jogador deixar passar a sua vez de apostar, deve avisar o pagador de imediato. O fiscal analisa a situação e toma a decisão oportuna. Caso a decisão do fiscal seja favorável ao jogador, este nunca pode aumentar a aposta anterior.

## ARTIGO 14.º

## (Variante «omaha»)

1. Esta variante do póquer não bancado pratica-se com um baralho de 52 cartas, com quatro naipes, cada um deles com as seguintes cartas, por ordem decrescente de valor: Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Na sequência da cor e na sequência, o Ás pode ser utilizado como a carta de menor valor depois do 2 ou como a de maior valor antes do Rei.

2. O objectivo é alcançar a melhor combinação possível, escolhendo duas das quatro cartas pessoais (pocketcards) e três das cinco comuns a todos os jogadores.

3. O jogo pode ser praticado em mesas de funcionamento contínuo ou em regime de sessão, podendo, neste último caso, a entidade exploradora definir, antes do início de cada partida, a respectiva duração ou número de sessões de que se compõe.

4. A entidade exploradora fixa previamente a cave inicial de cada jogador e o valor das reposições.

5. Pode ser utilizado baralhador automático, caso em que são utilizados alternadamente dois baralhos de diferentes cores.

6. Em alteração à regra 35 do artigo anterior, o pagador deve dar quatro cartas a cada jogador, segundo o procedimento aí previsto.

7. Compete ainda ao casino e/ou sala de jogos fixar a importância mínima com que um novo jogador pode entrar na partida.

8. O jogador é obrigado a fazer uma reposição se a sua cave for inferior ao mínimo da mesa e se pretender continuar em jogo.

9. Ao entrar na partida, um jogador não pode ocupar o lugar ao qual pertença a mão nesse golpe e, se o fizer, só joga no golpe seguinte, devendo a mão ser transferida para o lugar ocupado imediatamente à sua esquerda.

10. No início de cada jogada, o jogador que tem a mão efectua uma aposta, designada por «pequena aposta», cabendo ao jogador situado imediatamente à sua esquerda efectuar a «grande aposta».

11. A «pequena aposta» é igual a metade do mínimo da mesa.

12. A «grande aposta» é igual à aposta mínima da mesa.

13. O primeiro jogador a tomar uma das decisões a que se refere o n.º 39 do artigo 13.º é o que se encontra imediatamente à esquerda do jogador que efectuou a «grande aposta».

14. Nos turnos seguintes, o primeiro jogador a falar é o jogador que tem a mão.

15. Nos turnos de apostas, os repiques têm como mínimo um valor igual ao mínimo da mesa e o máximo é o total das apostas até aí efectuadas, podendo considerar a aposta do último jogador, simples, a dobrar ou triplicar.

16. Em cada ronda de apostas, só se podem fazer três repiques.

17. Se só se encontrarem dois jogadores em jogo, o número de repiques é ilimitado.

18. Se um jogador não apostar durante cinco mãos, tem, na mão seguinte, de fazer uma grande aposta, sem que se altere, nessa mão, a sequência das apostas.

19. Se um jogador se ausentar da mesa e, por esse motivo, não fizer a pequena ou a grande aposta, deve, na mão em que regressar, repor o valor correspondente ao da aposta ou apostas que não fez, não sendo, porém, este valor contado para as apostas que o jogador fizer nessa mão.

20. Se um ou vários jogadores não efectuarem a primeira aposta, quando da distribuição das cartas, o golpe é válido e devem fazê-lo, se quiserem participar no golpe. Se não for possível determinar quais os jogadores que não fizeram a primeira aposta, o golpe mantém-se válido e joga-se com o pote reduzido.

## ARTIGO 15.º

## (Variante «hold'em»)

1. Ao póquer descoberto na variante «hold'em» são aplicáveis as regras gerais do artigo 13.º, bem como as regras específicas do artigo 14.º, referente à variante «omaha», com as alterações constantes dos números seguintes.

2. Em cada mão, existem duas cartas pessoais de cada jogador (pocketcards) e cinco cartas comuns.

3. O objectivo do jogo é alcançar a melhor combinação possível, podendo cada jogador escolher para o efeito quaisquer cinco cartas das sete a que se refere o número anterior.

## ARTIGO 16.º

## (Variante «póquer sintético»)

1. Esta variante do póquer não bancado pratica-se com um baralho de 28 cartas, com quatro naipes, cada um deles com as seguintes cartas, por ordem decrescente de valor: Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8. Na sequência da cor e na sequência, o Ás pode ser utilizado como a carta de menor valor, depois do 8 ou como a de maior valor antes do Rei.

2. Em cada mão, existem duas cartas pessoais de cada jogador e cinco cartas comuns.

3. O objectivo é alcançar a maior combinação possível com cinco cartas, sendo duas de cada jogador e três das cinco comuns que o pagador vai descobrindo nas distintas fases do jogo.

4. Compete à entidade exploradora definir, antes do início de cada partida, a respectiva duração ou o número de sessões de que se compõe, bem como a cave inicial de cada jogador e o valor das reposições.

5. As mesas para a prática deste jogo são de formato circular ou oval, comportando 11 lugares devidamente demarcados no respectivo pano e expressamente numerados por ordem, iniciada à esquerda do lugar do pagador (este ao centro) e seguindo no sentido dos ponteiros do relógio. Na mesa devem existir duas ranhuras, uma destinada à percentagem e outra às gratificações.

6. Após baralhadas as cartas e antes de se iniciar a sua distribuição, as mesmas são apresentadas ao jogador a quem caiba esse direito, a fim de efectuar o corte, não havendo «carta queimada».

7. No começo da partida, o jogador sentado à direita do pagador tem direito a fazer o corte, devendo, nos jogos seguintes, as cartas serem dadas a cortar ao jogador que estiver à direita daquele que as tem em mão.

8. Depois de efectuado o corte e antes do início da distribuição das cartas, os jogadores devem fazer a sua aposta inicial (ante) no valor mínimo fixado pela entidade exploradora.

9. As combinações possíveis, ordenadas da maior para a menor, são as seguintes:

- a) Sequência máxima da cor;
- b) Sequência da cor;
- c) Póquer;
- d) Cor;
- e) Fullen;
- f) Sequência;
- g) Trio;
- h) Figuras com pares;
- i) Figuras simples;
- j) Dois pares;
- k) Um par;
- l) Carta maior.

10. Caso se verifique empate nas situações das alíneas e) a l) do número anterior, o montante correspondente às apostas perdedoras é dividido por igual entre os jogadores que estiverem em situação de igualdade.

11. As combinações previstas no número anterior têm a mesma composição das previstas no n.º 17 do artigo das regras gerais, com as seguintes alterações:

- a) Figuras com pares é a combinação de quaisquer cinco figuras (Ás, Rei, Dama, Valete), desde que duas delas formem um par e outras duas formem outro par. Havendo mais de uma destas combinações, ganha aquela que tiver o par de maior valor. Em caso de igualdade, atende-se ao outro par. Se também estes forem iguais, ganha aquele que tiver a quinta carta de maior valor;
- b) Figuras simples é a combinação de quaisquer cinco cartas iguais ou superiores ao valete mas que não formem pares. Havendo mais de uma destas combinações, ganha aquela que tiver figuras de maior valor.

12. Dependendo de decisão da entidade exploradora, este jogo pode incluir o estardilho e o restardilho, pela forma seguinte:

- a) É permitido a cada jogador, antes de o pagador retirar a primeira carta do baralho para ser exposta na mesa e desde que não tenha ainda visto as suas, anunciar que pretende estardilhar, isto é, colocar na mesa determinada importância, obrigando os restantes que queiram participar na jogada a apostarem no dobro, devendo o que tomou a iniciativa do estardilho dobrar por sua vez aquilo que colocou na mesa, de forma que todos apostem a mesma importância. Se o jogador que estardilhou se desinteressar pela jogada, perde a importância que avançou. Caso contrário, pode não só acompanhar o valor das apostas, entretanto, feitas como ainda aumentá-lo até ao valor da sua cave, procedimento que obriga os restantes a igualar a aposta que ele tenha feito até ao limite do que tenham disponível na sua cave;
- b) É ainda permitido o restardilho, que consiste em outro jogador, antes de ver as cartas, dobrar o valor avançado pelo jogador que tenha estardilhado, observando-se em tudo o mais o que consta da alínea antecedente;
- c) Se algum jogador não tiver cave suficiente para acompanhar o estardilho e o restardilho, aplicam-se, com as necessárias adaptações, as regras do n.ºs 38 e 49 do artigo 13.º

13. No caso de não verificar estardilho e restardilho, ou após estes se verificarem, o pagador tira da parte de baixo do baralho uma carta com a face voltada para cima, que coloca à sua frente em cima da mesa, dando-se então início ao primeiro turno de apostas, iniciando-se pelo jogador à esquerda daquele que tem a mão.

14. Uma vez efectuadas todas as apostas, o pagador tira da parte de baixo do baralho a segunda carta, que coloca, descoberta, ao lado da primeira, começando então outro turno de apostas, que é iniciado pelo jogador que fez anteriormente a aposta mais elevada, e assim sucessivamente, até que o pagador tire e descubra a quinta e última carta, começando então o último turno de apostas.

15. Considera-se jogada nula, se durante as distribuições das cartas se verificar alguma das seguintes situações:

- a) Os jogadores não receberam as cartas pela ordem normal;
- b) Um jogador recebeu mais ou menos cartas que aquelas que lhe correspondem;
- c) Se aparecer alguma carta descoberta;
- d) Se aquando da distribuição das cartas pelo pagador, alguma se virar.

16. Se o pagador descobrir mais uma carta dos cinco comuns, perdem-se tantos turnos de apostas quantas as cartas descobertas.

17. Se um ou vários jogadores não efectuarem a aposta inicial, aquando da distribuição das cartas, o golpe é válido e devem fazê-lo, se quiserem participar no golpe. Se não for possível determinar quais os jogadores que fizeram a aposta inicial, o golpe mantém-se válido e joga-se com o pote reduzido.

18. São aplicáveis, no restante, as regras gerais do artigo 13.º

## CAPÍTULO V Máquinas automáticas

### ARTIGO 17.º (Máquinas automáticas)

1. O jogo de máquinas automáticas pode ser praticado em aparelhos de funcionamento mecânico, eléctrico, electromecânico ou electrónico com alguma das seguintes características:

- a) Atribuem prémios pagos directa ou indirectamente em fichas, moedas ou outros meios de pagamento;
- b) Não atribuindo os prémios referidos na alínea anterior, desenvolvam temas próprios dos jogos de fortuna ou azar ou apresentem como resultado pontuações dependentes exclusiva ou fundamentalmente da sorte.

2. Os planos de pagamento dos prémios devem assegurar que, pelo menos, 80% dos montantes jogados sejam devolvidos em prémios aos jogadores.

3. Sem prejuízo da percentagem indicada no número anterior, é permitida a constituição de prémio, designado por *jackpot*, cujo valor é incrementado através da dedução automática de determinada percentagem dos montantes jogados na máquina.

4. Sem prejuízo da percentagem indicada no n.º 2, é igualmente permitido o agrupamento de máquinas de um casino ou de vários casinos com vista à formação de um prémio colectivo, designado por *superjackpot*, cujo valor é incrementado através da dedução automática de determinada percentagem dos montantes jogados no conjunto de máquinas agrupadas.

5. Enquanto não forem atribuídos os prémios de *jackpot* e *superjackpot*, as entidades exploradoras são fiéis depositárias dos seus valores cativos, devendo os mesmos encontrar-se disponíveis, ou garantidos nos termos gerais de direito, por forma a serem entregues aos beneficiários no momento da sua atribuição.

6. Os valores cativos do *jackpot* e *superjackpot* cuja atribuição não possa realizar-se por motivos de força maior serão transferidos para outra máquina ou grupo de máquinas

do mesmo modelo e apostas ou, na sua falta, para as máquinas que vierem a ser autorizadas pelo Órgão de Supervisão de Jogos, sob proposta da entidade exploradora.

7. O Órgão de Supervisão de Jogos pode fazer depender a aprovação de modelos de máquinas da certificação feita, por organismo tecnicamente habilitado, das respectivas características, constituindo encargo da entidade requerente as despesas inerentes.

8. As características dos modelos das máquinas aprovadas pelo Órgão de Supervisão de Jogos não podem posteriormente ser alteradas sem a sua aprovação.

9. As características ou especificações técnicas dos modelos das máquinas referidas no número anterior constam do manual aprovado pelo Órgão de Supervisão de Jogos.

10. As máquinas disporão de, pelo menos, contadores de apostas, prémios e arrecadação, que devem manter-se sempre em perfeito estado de funcionamento e fiabilidade, sob pena de ficar interdita a sua abertura à exploração.

11. As máquinas devem ter claramente expostos o seu número de identificação, o valor de aposta, as sequências premiadas e as formas de pagamento dos prémios.

12. Todas as instruções, com interesse para o jogador, insertas na blindagem das máquinas em idioma estrangeiro têm de ser traduzidas em português.

13. É vedada a utilização de duas ou mais máquinas por cada jogador sempre que não haja aparelhos disponíveis do mesmo tipo e aposta para atender às solicitações de outros frequentadores.

14. Os prémios são pagos directamente pelas máquinas ou pelo caixa da sala, mediante dinheiro, transferência, cheque da entidade exploradora ou outro meio de pagamento autorizado pelo Banco Nacional de Angola.

15. Quando, por qualquer motivo, se torne necessário determinar o número de apostas feitas ou de valores a pagar em consequência de prémios ou de créditos reclamados, os valores são apurados em função dos registos fornecidos pelas máquinas.

A Ministra, *Vêra Daves de Sousa*.

(22-4796-A-MIA)

---

## MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

### Decreto Executivo n.º 262/22 de 27 de Julho

Ao abrigo do disposto no artigo 119.º da Lei n.º 17/16, de 7 de Outubro, que aprova a Lei de Bases do Sistema de Educação e Ensino, conjugado com as disposições do Decreto Presidencial n.º 104/11, de 23 de Maio, que define as condições e os procedimentos de elaboração, gestão e controlo dos quadros de pessoal da Administração Pública;