

行政長官行使《澳門特別行政區基本法》第五十條賦予的職權，並根據經五月十五日第 30/89/M 號法令修改的十二月十五日第 122/84/M 號法令第十五條的規定，作出本批示。

一、許可與陳炳華建築師訂立「澳門大學 A1 樓宇工程設計及招標文件顧問服務」的執行合同，金額為 \$2,646,947.00（澳門幣貳佰陸拾肆萬陸仟玖佰肆拾柒元整），並分段支付如下：

2003 年 \$ 2,382,252.00

2004 年 \$ 264,695.00

二、二零零三年之負擔由登錄於本年度澳門特別行政區財政預算第四十章「投資計劃」內經濟編號 07.03.00.00.03、次項目 3.021.092.03 之撥款支付。

三、二零零四年之負擔將由登錄於該年度澳門特別行政區財政預算之相應撥款支付。

四、二零零三年財政年度在本批示第一款所訂金額下若計得結餘，可轉移至下一財政年度，但不得增加有關機關支付該項目的總撥款。

二零零三年九月三日

代理行政長官 張國華

Usando da faculdade conferida pelo artigo 50.º da Lei Básica da Região Administrativa Especial de Macau, e nos termos do artigo 15.º do Decreto-Lei n.º 122/84/M, de 15 de Dezembro, com a nova redacção dada pelo Decreto-Lei n.º 30/89/M, de 15 de Maio, o Chefe do Executivo manda:

1. É autorizada a celebração do contrato com o arquitecto José Floriano Pereira Chan, para a prestação dos serviços da «Consultadoria do Projecto de Concepção e dos Documentos do Concurso da Obra de Construção do Edifício A1 da Universidade de Macau», pelo montante de \$ 2 646 947,00 (dois milhões, seiscentas e quarenta e seis mil, novecentas e quarenta e sete patacas), com o escalonamento que a seguir se indica:

Ano 2003 \$ 2 382 252,00

Ano 2004 \$ 264 695,00

2. O encargo, referente a 2003, será suportado pela verba inscrita no capítulo 40.º «Investimentos do Plano», código económico 07.03.00.00.03, subacção 3.021.092.03, do Orçamento da Região Administrativa Especial de Macau, para o corrente ano.

3. O encargo, referente a 2004, será suportado pela verba correspondente, a inscrever no Orçamento da Região Administrativa Especial de Macau, desse ano.

4. O saldo que venha a apurar-se no ano económico de 2003, relativamente ao limite fixado no n.º 1 do presente despacho, pode transitar para o ano económico seguinte, desde que a dotação global do organismo, que suporta os encargos da acção, não sofra qualquer acréscimo.

3 de Setembro de 2003.

O Chefe do Executivo, interino, *Cheong Kuoc Vá*.

經濟財政司司長辦公室

第 69/2003 號經濟財政司司長對外規範性批示

考慮到承批公司澳門博彩股份有限公司為了引入名為聯獎撲克的新幸運博彩方式而作出的闡述；

考慮到博彩監察暨協調局的贊同意見及其對於施行上述博彩規則而作出的建議書；

經濟財政司司長行使《澳門特別行政區基本法》第六十四條賦予的職權，並分別根據第16/2001號法律第三條第四款及第五款的規定作出本對外規範性批示。

一、許可承批公司澳門博彩股份有限公司經營名為聯獎撲克的幸運博彩。

二、核准載於附件內《聯獎撲克法定規章》，此規章為本對外規範性批示的組成部份。

GABINETE DO SECRETÁRIO PARA A ECONOMIA E FINANÇAS

Despacho Regulamentar Externo do Secretário para a Economia e Finanças n.º 69/2003

Atendendo ao exposto pela concessionária, Sociedade de Jogos de Macau, S. A., no sentido de ser introduzido um novo tipo de jogo de fortuna ou azar, denominado «Stud Poker»;

Considerando o parecer favorável da Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos e a sua proposta sobre as regras de execução para a prática do referido jogo;

Usando da faculdade conferida pelo artigo 64.º da Lei Básica da Região Administrativa Especial de Macau, e nos termos do n.º 4 e n.º 5, respectivamente, do artigo 3.º da Lei n.º 16/2001, o Secretário para a Economia e Finanças manda:

1. A concessionária Sociedade de Jogos de Macau, S. A. é autorizada a explorar o jogo de fortuna ou azar denominado «Stud Poker».

2. É aprovado o regulamento oficial do «Stud Poker», em anexo ao presente despacho regulamentar externo e que dele faz parte integrante.

三、本對外規範性批示自公佈翌日起生效。

二零零三年九月一日

經濟財政司司長 譚伯源

附 件
聯獎撲克法定規章

第一條
用具

聯獎撲克用具有：

- (一) 一副共五十二張的紙牌；
- (二) 一個派牌盒和一張作割牌之用的白咭；
- (三) 一部洗派牌機；
- (四) 一個顯示「累進大獎」的電子顯示器及系統。

第二條
門數

一、每張檯證設有八門，其中包括庄荷的在內。

二、檯證上投注者的每一門均劃有三格供投注之用：靠近庄荷的一格為「累進大獎」、中間一格為「原注」而最外一格為「加注」。

第三條
開始程序

洗牌的方法分兩種：

一、由庄荷先洗牌，接著用白咭割牌，然後把白咭放在牌底，再將整副紙牌放入派牌盒內；

二、將整副紙牌放入洗派牌機內由機洗，無須用白咭割牌。

第四條
紙牌點數

紙牌的點數按照下列的大小順序作標準：

- (一) 紙牌花色方面：黑桃、紅心、梅花及鑽石；

3. O presente despacho regulamentar externo entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.

1 de Setembro de 2003.

O Secretário para a Economia e Finanças, *Tam Pak Yuen*.

ANEXO

REGULAMENTO OFICIAL DO «STUD POKER»

Artigo 1.º
Material

O material do «Stud Poker» é composto por:

- 1) Um baralho de cinquenta e duas cartas;
- 2) Um «Sabot» e uma carta branca de corte;
- 3) Um baralhador de cartas;
- 4) Um sistema e expositor electrónico do «Jackpot Progressivo» («Progressive Jackpot»).

Artigo 2.º
Número de lugares

1. Em cada tabuleiro de jogo há oito lugares, incluindo o lugar do «Croupier»;

2. O tabuleiro de jogo, por cada lugar destinado aos jogadores, tem três espaços para a marcação de apostas. O espaço próximo do «Croupier» é para efectuar apostas no «Jackpot Progressivo» («Progressive Jackpot»), o do meio para a aposta inicial, e o do exterior para a aposta adicional.

Artigo 3.º
Procedimentos iniciais

As cartas do jogo podem ser baralhadas de duas formas:

- 1. Ou, o «Croupier» baralha manualmente as cartas, as quais são por ele cortadas com uma carta branca, colocando de seguida as cartas no «Sabot», com a carta branca no fim do baralho;
- 2. Ou, utiliza o baralhador das cartas, e as cartas são baralhadas mecanicamente por este baralhador, não sendo necessário cortar as cartas.

Artigo 4.º
Valor das cartas

As cartas são valoradas por ordem decrescente de acordo com os seguintes critérios:

- 1) Nos naipes: espadas, copas, paus e ouros;

(二) 牌面點數方面：A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3及2；

(三) A牌在5、4、3及2之「順」時，作最小點數計。

第五條 投注瓣數

投注者可選擇以下瓣數投注：

- (一)「原注」；
- (二)「累進大獎」；
- (三)「加注」。

第六條 投注程序

投注者須循以下程序投注：

- (一) 只可投注一門且不得與其他投注者作同門投注；
- (二) 首先各門須下「原注」；
- (三) 派出第一張牌前，可選擇投注「累進大獎」；
- (四) 持牌時不得離開博彩桌；
- (五) 看牌後須決定投「加注」與否；
- (六)「加注」金額須相等於「原注」之雙倍，不多不少；
- (七) 如不「加注」，該門作輸論，庄荷收去其牌和「原注」；
- (八) 完成上述程序後，進行牌局的決勝。

第七條 派牌

派牌方法如下：

- (一) 庄荷用派牌盒時，由左至右順時針方向派牌，牌面向下，有投注的每門每次輪流派一張，庄荷最後獲牌，直至每門派五張牌為止。派給庄荷的第五張牌須陽開；

2) No valor facial de cada carta: Ás, Rei (K), Dama (Q), Valete (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2;

3) Um Ás formando uma «Sequência» («Straight») com um 5, 4, 3 e 2 é considerado o valor mais baixo.

Artigo 5.º

Oportunidades de apostas

O jogador pode seleccionar as seguintes oportunidades de apostas:

- 1) Aposta inicial;
- 2) Aposta no «Jackpot Progressivo» («Progressive Jackpot»);
- 3) Aposta adicional.

Artigo 6.º

Procedimentos das apostas

Os jogadores na colocação das suas apostas podem tomar os seguintes procedimentos:

1) Apenas podem efectuar marcações de apostas na sua «mão», sendo-lhes vedada a possibilidade de efectuarem apostas conjuntas com outras «mãos»;

2) No início de cada «mão», cada jogador tem de efectuar uma aposta inicial;

3) Antes de lhe ser distribuída a primeira carta, o jogador pode escolher colocar uma aposta no «Jackpot Progressivo» («Progressive Jackpot»);

4) Os jogadores não podem segurar as cartas fora da banca;

5) Depois de verem as cartas, os jogadores devem decidir se seleccionam ou não uma aposta adicional;

6) A aposta adicional deve ser de montante igual ao dobro do montante da aposta inicial;

7) Se, optar por não colocar a aposta adicional, a «mão» é considerada perdida, sendo as cartas e as apostas iniciais recolhidas pelo «Croupier»;

8) Terminados os procedimentos descritos nas alíneas anteriores, inicia-se a jogada para determinar o vencedor.

Artigo 7.º

Distribuição de cartas

As cartas são distribuídas do seguinte modo:

1) Se, o «Croupier» utilizar o «Sabot», as cartas são distribuídas da esquerda para a direita no sentido dos ponteiros do relógio, com a face voltada para baixo, uma de cada vez, individualmente a quem tenha colocado apostas, sendo a última carta distribuída ao «Croupier», até que todos os jogadores tenham recebido 5 cartas. A última carta do «Croupier» será distribuída com a face voltada para cima;

(二) 庄荷用洗派牌機時，同樣由左邊起向右派，有投注的每門一次過派五張牌，牌面向下。庄荷最後獲牌，第五張牌須陽開。

第八條 紙牌組合之大小

組合之大小順序為：

(一)「黃袍麒麟」：花色相同的最大五張牌——A、K、Q、J和10。如庄荷及投注者各持「黃袍麒麟」，則持花色較大者勝；

(二)「同花順」：五張花色相同且順序的牌(K、Q、J、10和9為最大點數；5、4、3、2和A為最小點數)。如庄荷及投注者各持「同花順」，先以各牌點數定勝負，點數較大者勝；如各牌點相同，則持花色較大者勝；

(三)「四條」：四張點數相同的牌。另一張不計且不影響牌面點數的大小。如庄荷及投注者各持「四條」，則持點數較大者勝；

(四)「夫盧」：三張點數相同配兩張點數相同的牌。如庄荷及投注者各持「夫盧」，則以點數相同的三張牌定勝負，點數較大者勝；

(五)「同花」：五張花色相同而不順序的牌(例如：10、9、7、5和2)。如庄荷及投注者各持「同花」，先以五張牌中點數最大一張定出勝負，點數較大者勝；如點數相同則以次大點數牌定勝負，點數較大者勝，如此類推直至定出勝負；如各牌點數皆相同，則持花色較大者勝；

(六)「順」：五張順序而花色不同的牌(例如：6、7、8、9和10)。如庄荷及投注者各持「順」，先以各牌點數定勝負，點數較大者勝；如各牌點數相同，則以點數相同最大一張牌的花色定勝負，花色較大者勝；

2) Se, o «Croupier» utilizar o baralhador, as cartas são igualmente distribuídas da esquerda para a direita, e distribui cinco cartas de cada vez voltadas com a face para baixo aos jogadores que tenham efectuado apostas, sendo a última distribuição ao «Croupier». A carta de cima do «Croupier» é exibida.

Artigo 8.º

Valor das combinações das cartas

Os jogos são graduados de acordo com a seguinte ordem decrescente:

1) «Naipes Real» («Royal Flush»): jogo com as cinco maiores cartas, isto é, Ás, Rei (K), Dama (Q), e o Valeta (J), e um 10, de qualquer um dos naipes. Se, o «Croupier» e os jogadores forem titulares de «Naipes Real», ganha aquele que tiver o naipe de maior graduação;

2) «Sequência de Naipes» («Straight Flush»): jogo com cinco cartas de um mesmo naipe, em sequência numérica, (um Rei (K), uma Dama (Q), um Valeta (J), um 10 e um 9 é o maior, enquanto que um 5, um 4, um 3, um 2 e um Ás é o menor). Se, o «Croupier» e os jogadores forem titulares de «Sequência de Naipes», a «mão» vencedora é determinada em primeiro lugar pelo valor da graduação das cartas, sendo vencedor aquele que tiver maior graduação. Se, as cartas forem da mesma graduação, ganha aquele que tiver o maior naipe;

3) «Quatro Cartas Iguais» («Four of a Kind»): quatro cartas de igual denominação. Se, o «Croupier» e os jogadores forem titulares de quatro cartas de igual denominação, ganha aquele que tiver maior valor de graduação. A carta desigual não é contada para nenhum efeito e não afecta a graduação do jogo;

4) «Trio-Par» («Full House»): três cartas de uma denominação e duas de outra. Se, o «Croupier» e os jogadores forem titulares de «Trio-Par», ganha aquele que for titular da maior graduação das três cartas iguais;

5) «Naipes ou Cor» («Flush»): cinco cartas do mesmo naipe, sem estarem em sequência numérica (e.g.: 10-9-7-5-2). Se, o «Croupier» e os jogadores forem titulares de «Naipes ou Cor», a «mão» vencedora é determinada pela carta de maior valor de graduação de entre as cinco cartas, sendo aquele que tiver a carta de maior graduação o vencedor. Se, as cartas de maior graduação forem de valor igual, a «mão» vencedora é determinada de acordo com a segunda carta de maior graduação, sendo o vencedor aquele que tiver a maior graduação, e assim sucessivamente até se determinar o vencedor da jogada. Se, o valor de todas as cartas for igual, ganha aquele que tiver o naipe de maior graduação;

6) «Sequência» («Straight»): cinco cartas em sequência, sem serem do mesmo naipe (e.g.: 6-7-8-9-10). Se, o «Croupier» e os jogadores forem titulares de «Sequência», a «mão» vencedora é determinada em primeiro lugar pelo valor de graduação das cartas, sendo o vencedor aquele que tiver o maior valor de graduação. Se, o valor das cartas for igual, a «mão» vencedora é determinada pelo naipe da carta com maior graduação;

(七)「三條」：三張點數相同的牌配兩張散牌。兩張散牌不計且不影響牌面點數的大小(例如：K、K、K、6和5)。如庄荷及投注者各持「三條」，則以點數相同的三張牌定勝負，則持點數較大者勝；

(八)「兩對」：兩對點數不同的牌配一張散牌(例如：10、10、6、6和5)。如庄荷及投注者各持「兩對」，先以點數較大的一對定勝負，點數較大者勝；如點數相同，則以另一對牌定勝負，點數較大者勝；如兩對牌點數均相同，則以散牌的點數定勝負，點數較大者勝；如散牌的點數皆相同，則以點數較大的一對牌之花色定勝負，持花色較大者勝；

(九)「一對」：兩張點數相同的牌配三張散牌(例如：10、10、9、7和6)。如庄荷及投注者各持「一對」，先以對子的點數定勝負，點數較大者勝；如點數相同，則以三張散牌中點數最大的一張定勝負，點數較大者勝；如點數相同則以次大點數散牌定勝負，點數較大者勝，如此類推直至定出勝負；如各牌點數均相同，則以對子的花色定勝負，持花色較大者勝；

(十)「五張散牌」：五張不成「對」、不成「順」亦不成「同花」的牌。先以點數最大一張牌定勝負，點數較大者勝；如點數相同，則以次大點數的牌定勝負，點數較大者勝，如此類推直至定出勝負；如散牌點數均相同，則以點數較大一張牌之花色定勝負，持花色較大者勝。

第九條

牌局程序及彩金

牌局進行程序的規則為：

(一) 庄荷必須至少有一張A和一張K，才可開投注者的牌。

(二) 如庄荷所持的牌中沒有上款所指的大牌時，投注者的「加注」作廢，並給全數退回之，而「原注」則獲一賠一的派彩。

(三) 如庄荷所持的大牌點數與第(一)所指的相同或更大，則開投注者的牌以定勝負。

(四) 如庄荷的牌較投注者的大，庄荷收去「原注」及「加注」。

7) «Três Cartas Iguais ou Trio» («Three of a Kind»): três cartas iguais, e duas diferentes, sem formarem par (e.g.: Rei (K)-Rei (K)-Rei (K)-6-5). Se, o «Croupier» e os jogadores forem titulares de «Três Cartas Iguais ou Trio», a «mão» vencedora é determinada pelo valor da graduação das três cartas iguais, sendo o vencedor aquele que tiver a maior graduação. As cartas desiguais não são contadas para nenhum efeito e não afectam a graduação do jogo;

8) «Dois Pares» («Two Pairs»): dois pares de cartas diferentes e uma carta desigual (e.g.:10-10-6-6-5). Se, o «Croupier» e os jogadores forem titulares de «Dois Pares», ganha aquele que tiver o maior par. Se, o maior dum e doutro for de igual valor, o valor do segundo par determina o vencedor. Se, os segundos pares forem de igual valor, a carta desigual determina o vencedor. Se, todas as cartas dos jogadores forem de igual valor, a «mão» vencedora é determinada pelo naipe do par de maior graduação;

9) «Par» («One Pair»): duas cartas de igual valor e três desiguais (e.g.: 10-10-9-7-6). Se, o «Croupier» e os jogadores forem titulares de um «Par», ganha a «mão» titular do par de maior graduação. Se, os pares forem de igual valor, ganha o jogador titular da carta de maior valor de entre as três cartas desiguais. Se, essa também for de igual valor, a que lhe seguir determina o vencedor, e assim sucessivamente até se determinar o vencedor da jogada. Se, todas as cartas dos jogadores forem de igual valor, a «mão» vencedora é determinada pelo naipe do par, sendo o vencedor aquele que tiver o naipe de maior graduação;

10) «Cinco Cartas Diferentes» («Five Odd Cards»): cinco cartas que não formam pares, sequência ou naipe. A «mão» vencedora é determinada pelo valor da graduação das cartas, ou seja, ganha aquele que tiver a carta de maior graduação. Se, as cartas de maior valor forem iguais, a que lhe seguir determina o vencedor, e assim sucessivamente até se determinar o vencedor da jogada. Se, o valor de todas as cartas for igual, o vencedor é determinado pelo naipe da carta com maior graduação.

Artigo 9.º

Procedimentos do jogo e prémios

Os procedimentos de abertura de jogo devem obedecer às seguintes regras:

1) A «mão» do «Croupier», deve ter pelo menos o valor de «Poker» de um Às e um Rei (K), a fim de poder abrir as «mãos» dos jogadores;

2) Se, a «mão» do «Croupier» não possuir o valor de «Poker» referido na alínea anterior, as apostas adicionais das «mãos» dos jogadores são consideradas nulas, e são devolvidas aos jogadores, enquanto as apostas iniciais são pagas 1 para 1;

3) Se, a «mão» do «Croupier» for titular de um «Poker» de valor igual ou superior ao previsto na alínea 1), o «Croupier» abre as «mãos» dos jogadores para determinar a jogada;

4) Se, o valor da «mão» do «Croupier» for superior à «mão» do jogador, o «Croupier» recolhe a aposta inicial e a aposta adicional;

(五) 如投注者的牌較庄荷的大，庄荷則賠彩——「原注」的派彩是一賠一，而「加注」按以下派彩表賠出：

(1) 「一對」或以下	一賠一；
(2) 「兩對」	一賠二；
(3) 「三條」	一賠三；
(4) 「順」	一賠四；
(5) 「同花」	一賠五；
(6) 「夫盧」	一賠七；
(7) 「四條」	一賠二十（不可超過娛樂場預先定出的每局最高額）；
(8) 「同花順」	一賠五十（不可超過娛樂場預先定出的每局最高額）；
(9) 「黃袍麒麟」	一賠五十（不可超過娛樂場預先定出的每局最高額）。

第十條

「累進大獎」

投注「累進大獎」者應：

(一) 先投「原注」和「累進大獎」並確實所作的投注已獲接受；

(二) 如投注者持有「黃袍麒麟」、「同花順」、「四條」、「夫盧」或「同花」之任一，均獲派「累進大獎」，倍率按以下派彩表定為：

(1) 「黃袍麒麟」	定額彩金或「累進大獎」之全部（100%），取其較高者；
(2) 「同花順」	定額彩金或「累進大獎」之一成（10%），取其較高者；
(3) 「四條」	定額彩金；
(4) 「夫盧」	定額彩金；
(5) 「同花」	定額彩金。

(三) 以上所指的定額彩金在博彩桌上列明；

(四) 「累進大獎」派彩次序由庄荷左手邊的第一門起向右派出。

5) Se, o valor da «mão» do jogador for superior à «mão» do «Croupier», este paga a aposta inicial 1 para 1 e a aposta adicional, de acordo com a seguinte tabela de prémios:

- (1) «Par» («One Pair») ou inferior 1 por 1;
- (2) «Dois Pares» («Two Pairs») 2 por 1;
- (3) «Três Cartas Iguais» («Three of Kind») 3 por 1;
- (4) «Sequência» («Straight») 4 por 1;
- (5) «Naípe ou Cor» («Flush») 5 por 1;
- (6) «Trio-Par» («Full House») 7 por 1;
- (7) «Quatro Cartas Iguais» («Four of a Kind») 20 por 1, mas não pode exceder o montante máximo por jogo preestabelecido pela casa;
- (8) «Sequência de Naípe» («Straight Flush») 50 por 1, mas não pode exceder o montante máximo por jogo preestabelecido pela casa;
- (9) «Naípe Real» («Royal Flush») 50 por 1, mas não pode exceder o montante máximo por jogo preestabelecido pela casa.

Artigo 10.º

«Jackpot Progressivo» («Progressive Jackpot»)

O jogador que deseje seleccionar marcações no «Jackpot Progressivo» («Progressive Jackpot»), deve:

1) Seleccionar uma aposta inicial, e uma aposta no «Jackpot Progressivo» e certificar-se que as suas apostas foram aceites;

2) Se, a «mão» do jogador for um «Naípe Real» («Royal Flush»), «Sequência de Naípe» («Straight Flush»), «Quatro Cartas Iguais» («Four of a Kind»), «Trio-Par» («Full House») ou «Naípe ou Cor» («Flush»), o jogador ganha o «Jackpot Progressivo», de acordo com a seguinte tabela de prémios:

- (1) «Naípe Real» («Royal Flush»), uma soma fixa ou 100% do «Jackpot», qual delas for o maior;
- (2) «Sequência de Naípe» («Straight Flush»), uma soma fixa ou de 10 % do «Jackpot», qual deles for o maior;
- (3) «Quatro Cartas Iguais» («Four of a Kind»), uma soma fixa;
- (4) «Trio-Par» («Full House»), uma soma fixa;
- (5) «Naípe ou Cor» («Flush»), uma soma fixa.

3) Os montantes fixos enunciados nas alíneas anteriores são anunciados na banca;

4) Os pagamentos do prémio de «Jackpot» são processados da esquerda para a direita, começando pela «mão» que fica imediatamente à esquerda do «Croupier»;

(五) 如出現兩門或以上持「黃袍麒麟」，則平分「累進大獎」或定額彩金，取其較高者。

(六) 如出現兩門或以上持「同花順」，則各得「累進大獎」之一成（10%）或定額彩金，取其較高者。

(七) 在同一局中同時出現「黃袍麒麟」和「同花順」，則持「同花順」者先獲派彩。

(八) 「累進大獎」彩金派出後，「累進大獎」彩池相應減低，當彩池金額全數派出時，則由最低金額開始重新累積。

第十一條 不當事情

紙牌被不當地陽開時應按以下程序處理：

(一) 局中派牌方法不正確、派出的牌數有異或兩張或以上的牌被錯誤陽開時，該局作無效，投注亦作廢，唯「累進大獎」的投注被自動轉到下一局。此時開始重新投注及派牌；

(二) 如派牌時錯誤地陽開一張牌，該局維持有效並如常進行投注及牌局。如被錯誤陽開的牌屬庄荷的，則讓其繼續陽開而其餘派出的牌，牌面須向下；

(三) 如庄荷錯誤地派牌給沒有下注的一門，則該門作廢，牌局如常進行；

(四) 如派牌過程中，洗派牌機失靈，該局作廢，唯「累進大獎」的投注被自動轉到下一局。此時須另更換洗派牌機或改用派牌盒。

第十二條 禁止事項

明確禁止投注者：

(一) 使用任何儀器用具以紀錄投注結果、進行分析或訂出投注策略；

(二) 在看牌決定下「加注」與否時，與其他投注者或與第三者交談。

5) Se, dois ou mais jogadores forem titulares de um «Naípe Real» («Royal Flush»), os jogadores repartem entre si o prémio do «Jackpot» ou a soma fixa, qual delas seja o maior;

6) Se, dois ou mais jogadores forem titulares de uma «Sequência de Naípe» («Straight Flush»), cada um recebe 10% do «Jackpot» ou a soma fixa, qual delas seja o maior;

7) Se, numa jogada os jogadores forem titulares de um «Naípe Real» («Royal Flush») e de uma «Sequência de Naípe» («Straight Flush»), será pago em primeiro lugar a «mão» titular da «Sequência de Naípe» («Straight Flush»);

8) Depois de efectuado o pagamento dos prémios do «Jackpot», o bolo do «Jackpot» é reduzido na respectiva proporção, e não restando qualquer montante do bolo, o valor do «Jackpot» recomeça de acordo com o montante mínimo estabelecido.

Artigo 11.º

Irregularidades

Na exposição irregular das cartas devem ser cumpridos os seguintes procedimentos:

1) Se, numa jogada as cartas forem distribuídas de uma forma incorrecta, ou o número de cartas distribuídas for incorrecto, ou ainda se duas ou mais cartas forem expostas inadvertidamente, a jogada é considerada inválida, as apostas são nulas, mas as apostas realizadas no «Jackpot Progressivo» são transferidas automaticamente para a jogada seguinte dando-se início à marcação de novas apostas e à distribuição de novas cartas;

2) Se, no decurso de distribuição de cartas, uma carta for exposta inadvertidamente, não gera a invalidade da jogada, e as apostas e o jogo prosseguem. Se, a carta exposta inadvertidamente o foi na «mão» do «Croupier», esta é deixada de fora à vista e todas as outras cartas são distribuídas com a face voltada para baixo;

3) Se, as cartas forem distribuídas inadvertidamente a uma «mão» que não tenha seleccionado qualquer tipo de aposta, essa «mão» é considerada nula, e o jogo prossegue;

4) Se, durante a distribuição de cartas ocorrer um mau funcionamento do baralhador das cartas, o jogo é considerado nulo, e o baralhador é substituído ou em alternativa é utilizado um «Sabot» para a distribuição das cartas, mas as apostas realizadas no «Jackpot Progressivo» são transferidas automaticamente para a jogada seguinte.

Artigo 12.º

Proibições

Aos jogadores é expressamente proibido:

1) Utilizar qualquer tipo de material destinado ao registo dos resultados dos jogos, à realização de prognósticos ou estratégias de apostas;

2) Falar entre si ou com terceiros, quando estiverem a ler as cartas para decidirem se vão colocar ou não qualquer aposta adicional.