

一、第55/2004號經濟財政司司長批示核准的《百家樂法定規章》中第十八條和第十九條規定的行文修改如下：

第十八條

抽水

一、場方在每局莊家贏得的款項中抽取百分之五（5%）作佣金。

二、出現上款情況時，場方可選擇不抽取佣金。但當莊家以六（6）點勝出時，則獲相等於投注額百分之五十（50%）的彩金。

第十九條

許可

場方決定採用本規章第二條、第三條、第七條、第十二條及第十八條規定的選項時，須先獲得博彩監察協調局許可，且應於預定採用日期前三個工作天提交申請書。

二、本批示自公佈翌日起生效。

二零零五年十一月二十三日

經濟財政司司長 譚伯源

第 74/2005 號經濟財政司司長批示

考慮到其中一家經營幸運博彩的承批公司為了引入名為“娛樂場之戰”的新幸運博彩方式而作出的闡述；

考慮到博彩監察協調局的贊同意見以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，作出本批示。

一、許可經營名為“娛樂場之戰”的幸運博彩。

二、核准載於本批示附件的《“娛樂場之戰”法定規章》，該規章亦為本批示的組成部分。

三、本批示自公佈翌日起生效。

二零零五年十一月二十三日

經濟財政司司長 譚伯源

1. Os artigos 18.º e 19.º do Regulamento Oficial de «Bacará», aprovado pelo Despacho do Secretário para a Economia e Finanças n.º 55/2004, passam a ter a seguinte redacção:

Artigo 18.º

Comissão

1. Em cada lance ganho pelo grupo banqueiro («banker»), a casa cobra uma comissão de 5% (cinco por cento) sobre o montante dos ganhos deste grupo.

2. Em alternativa ao disposto no número anterior, a casa não cobra qualquer comissão sobre os ganhos do grupo banqueiro. Todavia, quando este grupo vença o lance com 6 (seis) pontos, o prémio a pagar é de 50% (cinquenta por cento) do valor apostado.

Artigo 19.º

Autorização

A determinação, pela casa, das opções previstas em alternativa nos artigos 2.º, 3.º, 7.º, 12.º e 18.º está sujeita a prévia autorização da Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos, a qual deve ser solicitada com uma antecedência de três dias úteis, relativamente à data prevista para a sua adopção.

2. O presente despacho entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.

23 de Novembro de 2005.

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

Despacho do Secretário para a Economia e Finanças n.º 74/2005

Atendendo ao exposto por uma das concessionárias dos jogos de fortuna ou azar no sentido de ser introduzido um novo tipo de jogo de fortuna ou azar, denominado «Desafio ao Casino»;

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 dos n.º 4 e n.º 5 do artigo 3.º da Lei n.º 16/2001, o Secretário para a Economia e Finanças manda:

1. É autorizada a exploração do jogo de fortuna ou azar denominado «Desafio ao Casino».

2. É aprovado o regulamento oficial do jogo «Desafio ao Casino», em anexo ao presente despacho e que dele faz parte integrante.

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

23 de Novembro de 2005.

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

《“娛樂場之戰” 法定規章》

REGULAMENTO OFICIAL DO JOGO
«DESAFIO AO CASINO»第一條
用具

- “娛樂場之戰” 博彩用具包括：
- (一) 一副共五十二張的紙牌；
 - (二) 一個派牌盒（“牌靴”）和一張作切牌用的咭；
 - (三) 一部自動洗派牌機；或
 - (四) 一部洗牌機；
 - (五) 一張設七座位或七座位以上具有檯證的博彩桌。

第二條
開始程序

一、莊家把紙牌洗勻後，讓博彩者或由莊家本人在大約最後十二張牌之間插入一張白咭，接著把紙牌放入派牌盒（“牌靴”）內，牌面向下。

二、使用自動洗派牌機時，只需把紙牌放入機內然後直接取出，無須進行上款規定的程序。

第三條
牌面向上的紙牌

進行博彩期間，如派牌盒（“牌靴”）或自動洗派牌機中出現牌面向上的紙牌，該紙牌及該博彩局仍視為有效，牌局繼續進行。

第四條
牌面之點數

牌面點數由大至小依次序計算為：A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2，當中A為最大而2（二）為最小。

第五條
博彩及派牌

- 一、博彩者與莊家以對家方式博彩。
- 二、派牌時由左起向右發，開始時每位博彩者和莊家都獲發一張牌面向上的牌。
- 三、派牌時，先發給博彩者。

Artigo 1.º

Material

O material do jogo «Desafio ao Casino» inclui:

- 1) Um baralho de 52 cartas;
- 2) Um distribuidor de cartas («shoe») e uma carta de corte;
- 3) Um baralhador-distribuidor automático de cartas; ou
- 4) Um baralhador de cartas;
- 5) Uma mesa de jogo de um tabuleiro, com sete ou mais lugares sentados.

Artigo 2.º

Procedimento inicial

1. Para iniciar a partida, o «croupier» depois de baralhar as cartas, que são cortadas por um dos jogadores ou por ele próprio, coloca uma carta branca antes das últimas doze cartas, aproximadamente, introduzindo, de seguida, as cartas baralhadas num distribuidor de cartas («shoe»), todas com a face para baixo.

2. Se for utilizado o baralhador-distribuidor automático, as cartas são colocadas no aparelho e depois retiradas directamente sem que haja lugar ao procedimento previsto no número anterior.

Artigo 3.º

Carta de face para cima

Se no decurso de uma jogada alguma carta sair do distribuidor («shoe») ou do baralhador-distribuidor automático de face para cima, considera-se válida a carta e a respectiva aposta, continuando a partida.

Artigo 4.º

Valor das cartas

As cartas — Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 — são valoradas por ordem decrescente sendo o Ás a carta de maior valor e o 2 (Dois) a carta de menor valor.

Artigo 5.º

Aposta e distribuição de cartas

1. Os jogadores apostam contra o «croupier».
2. As cartas são distribuídas da esquerda para a direita recebendo, inicialmente, cada jogador e o «croupier» uma carta de face para cima.
3. A distribuição das cartas começa pelos jogadores.

第六條
錯誤派牌

派牌時，無論是開局牌或後加牌如出現錯誤應立刻予以改正。如果錯誤是完全無法改正的，則該局被視為無效。

第七條
博彩規則

一、博彩者的紙牌點數比莊家的大時，博彩者贏取與其初注金額相同的彩金。下注於“和”的博彩者，則輸掉該注。

二、博彩者的紙牌點數比莊家的小時，博彩者輸掉其初注金額。下注於“和”的博彩者，則輸掉該注。

三、博彩者的紙牌點數跟莊家的相同時，下注於“和”的博彩者可獲1賠10的彩金。

四、博彩者的紙牌點數跟莊家的相同時，沒有下注於“和”的博彩者可選擇：

(一) 輸掉初注金額之一半，只獲退回初注金額之另一半；
或

(二) 挑戰莊家。

五、在上款(二)項所指情況下，博彩者挑戰莊家時需要加注，加注後的金額是初注的兩倍；而莊家則需以初注相同之金額與前者博彩。換句話說，如果初注金額為澳門幣50元，博彩者和莊家各需加注澳門幣50元，博彩金額便成為澳門幣150元。接著，莊家從牌中取出三張消去，第四張派給博彩者，牌面向上。然後再從牌中取出三張消去，之後一張派給自己，牌面向上。

(一) 如果博彩者獲得的紙牌點數比莊家的大，博彩者贏取博彩金額；

(二) 如果出現和局，博彩者則贏取博彩金額以及與初注金額相同的彩金；

(三) 如果博彩者獲得的紙牌點數比莊家的小，場方贏取博彩金額。

Artigo 6.º
Erro na distribuição

Quando, durante qualquer uma das distribuições, inicial ou adicional, se verificar um erro, deve ser imediatamente corrigido. O lance, porém, é considerado nulo se for de todo impossível corrigir o erro.

Artigo 7.º
Regras do jogo

1. Quando a carta do jogador é superior à do «croupier», o jogador ganha o valor da aposta inicial. Caso o jogador tenha apostado no empate perde o valor apostado no empate.

2. Quando a carta do jogador é inferior à do «croupier», o jogador perde o valor da aposta inicial. Caso o jogador tenha apostado no empate perde o valor apostado no empate.

3. Quando a carta do jogador tenha o mesmo valor da carta do «croupier» e o jogador tenha apostado no empate, o prémio é pago na proporção de 10 para 1.

4. Quando a carta do jogador tenha o mesmo valor da carta do «croupier», o jogador que não tenha apostado no empate pode optar por:

1) Perder metade do valor da aposta inicial; ou

2) Desafiar a casa.

5. No caso da alínea 2) do número anterior, o jogador dobra a aposta inicial e o «croupier» acompanha o lance com o mesmo valor da aposta inicial, ou seja, quando, por exemplo, a aposta inicial seja de 50 patacas, o jogador e o «croupier» adicionam 50 patacas cada um pelo que o valor em jogo será de 150 patacas. De seguida, o «croupier» retira do baralho e inutiliza três cartas e distribui, de face para cima, a quarta carta ao jogador. Retira do baralho e inutiliza, novamente, três cartas e guarda para si, de face para cima, a carta seguinte:

1) Se a carta distribuída ao jogador for superior à do «croupier», o jogador ganha o valor em jogo;

2) Em caso de empate, o jogador ganha o valor em jogo e ainda um montante igual ao da aposta inicial;

3) Se a carta distribuída ao jogador for inferior à do «croupier», a casa ganha o valor em jogo.