

第八條  
和局

和局是指博彩者下注的某一個或某幾個號碼沒有贏出也沒有輸去。出現和局時博彩者則有權取回其原有注碼。

第九條  
抽水

場方抽取賠率百分之五作抽水。

Artigo 8.º

**Empate**

Considera-se que há empate quando, num determinado número ou números, o jogador não ganha nem perde, havendo, neste caso, direito à recuperação do valor da aposta.

Artigo 9.º

**Comissão**

Cinco por cento dos prémios revertem a favor da banca.

**第 59/2004 號經濟財政司司長對外規範性批示**

考慮到在澳門經營幸運博彩的承批公司及轉承批公司為了更新經二月十二日第 21/96/M 號訓令核准的幸運博彩《魚蝦蟹骰寶法定博彩規則》而作出的闡述；

考慮到博彩監察協調局的建議；

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，並根據第16/2001號法律第三條第五款的規定作出本對外規範性批示。

一、核准載於附件內《魚蝦蟹骰寶法定規章》，此規章為本對外規範性批示的組成部份。

二、廢止二月十二日第 21/96/M 號訓令，並按照第 16/2001 號法律第五十五條（三十三）項之約束，將之改為對外規範性批示。

三、本對外規範性批示自公佈之翌日起生效。

二零零四年五月十二日

經濟財政司司長 譚伯源

**“魚蝦蟹骰寶”法定規章**

第一條  
用具

“魚蝦蟹骰寶”博彩用具包括：

（一）三粒骰子，各骰平面上分別刻有：

圖案	顏色	點數
魚	紅色	一點
蝦	綠色	二點
葫蘆	藍色	三點
金錢	藍色	四點

**Despacho Regulamentar Externo do Secretário para a Economia e Finanças n.º 59/2004**

Atendendo ao exposto pelas concessionárias e subconcessionária da exploração dos jogos de fortuna ou azar em Macau no sentido de ser actualizado o regulamento oficial do jogo de fortuna ou azar «Peixe-camarão-caranguejo», aprovado pela Portaria n.º 21/96/M, de 12 de Fevereiro;

Considerando a proposta da Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos;

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

1. É aprovado o regulamento oficial do jogo «Peixe-camarão-caranguejo», em anexo ao presente despacho regulamentar externo e que dele faz parte integrante.

2. É revogada a Portaria n.º 21/96/M, de 12 de Fevereiro, convertida por força da alínea 33) do artigo 55.º da Lei n.º 16/2001, em despacho regulamentar externo.

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

12 de Maio de 2004.

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

**REGULAMENTO OFICIAL DO  
«PEIXE-CAMARÃO-CARANGUEJO»**

Artigo 1.º

**Material**

O material do jogo «peixe-camarão-caranguejo» inclui:

1) Três dados, com as seguintes faces gravadas:

Figura	Cor	Número
Peixe	Vermelha	Um
Camarão	Verde	Dois
Cabaço	Azul	Três
Moeda	Azul	Quatro

圖案	顏色	點數
蟹	綠色	五點
雞	紅色	六點

(二) 三粒骰子重量相等，全然均衡，各正反兩面之點數皆共為七點；

(三) 一個特別骰盅，結構如下：

(1) 一個黑色不透明材料圓底盅座，玻璃底板下與一個把手或一電子啟動裝置相連，底板之上鑲有一個透明玻璃罩，三粒骰子放在玻璃罩內；

(2) 另有一可揭式盅蓋，顏色、質料與盅座相同，能吻合地蓋着玻璃罩，盅蓋之兩邊用扣與盅座相繫。

(四) 一張或多張檯證，上面印有三粒骰子之各種投注方式。

## 第二條 開始投注

一、下注前，莊荷須用可揭式盅蓋蓋好玻璃罩，用扣將盅蓋與盅座繫牢，然後連續按下把手三次或啟動電動搖骰裝置，隨後開始下注。

二、啟動把手或電動裝置可將置放於特別骰盅前之燈牌在投注開始前自動亮着。

三、除上款規定程序外，莊荷亦可高聲宣佈下注開始。

## 第三條 博彩方式

一、莊荷按響鐘表示投注停止後高聲宣佈開骰。

二、開骰結果由莊荷於揭開可揭式盅蓋後宣佈，而中彩各瓣可於燈牌中以亮燈顯示。

三、可揭式盅蓋被揭開後發現有骰子相疊或斜靠不平時，莊荷宣佈該局無效，隨即進行另一局。

四、遇上款之情況時，博彩者不得取銷下注，但可從新投注。

## 第四條 賠注

莊荷未將各中彩注賠畢前，不得將玻璃罩蓋上。

Figura	Cor	Número
Caranguejo	Verde	Cinco
Galo	Vermelha	Seis

2) Três dados com o mesmo peso, perfeitamente equilibrados e cuja soma das faces opostas é igual a sete;

3) Um copo especial que se compõe de:

(1) Uma peanha de base circular, de material opaco, cor preta e com a superfície de vidro, ligada, por baixo, a uma alavanca ou a um dispositivo de accionamento electrónico, sobre o qual se fixa uma redoma de vidro transparente dentro da qual se encontram os dados;

(2) Uma outra redoma móvel do mesmo material e com a mesma cor da peanha que cobre, de forma ajustada, a redoma de vidro e se prende por dois fechos, diametralmente opostos, fixados à peanha.

4) Um ou mais tabuleiros de jogo com todas as combinações dos três dados.

## Artigo 2.º

### Operação inicial

1. Antes das apostas, o «croupier» cobre a redoma de vidro com a redoma móvel, prende-a com os fechos e carrega a alavanca por três vezes consecutivas ou acciona electronicamente o mecanismo de agitação dos dados, dando, de seguida, início às apostas.

2. O accionamento da alavanca ou do mecanismo electrónico pode fazer acender, automaticamente, antes do início das apostas, um quadro colocado em frente do copo especial.

3. Para além dos procedimentos previstos nos números anteriores, o «croupier» pode ainda anunciar, em voz alta, o início das apostas.

## Artigo 3.º

### Do jogo

1. As apostas terminam quando o «croupier» toca a campainha e anuncia, em voz alta, a abertura da jogada.

2. O resultado da jogada é anunciado pelo «croupier», após levantamento da redoma móvel, podendo as combinações premiadas aparecer iluminadas no tabuleiro.

3. Se, após o levantamento da redoma móvel, forem encontrados dados sobrepostos ou inclinados, o «croupier» declara a jogada nula e a operação é repetida.

4. No caso previsto no número anterior os jogadores não podem retirar as apostas mas podem fazer novas apostas.

## Artigo 4.º

### Pagamento dos prémios

A redoma de vidro não pode ser coberta enquanto o «croupier» não pagar todos os prémios da respectiva jogada.

## 第五條

## 下注

博彩者可在下列各瓣下注：

- (一) “小” 三粒骰子之點數總和由4點至10點；
- (二) “大” 三粒骰子之點數總和由11點至17點；
- (三) “三軍” 任何骰子平面之圖案；
- (四) “指定單色” 三粒骰子中只出現一粒與選定顏色一致  
(註：如出現一粒、三粒或無所投注之顏色均作輸)；
- (五) “指定雙色” 三粒骰子中出現兩粒與選定顏色一致；
- (六) “指定三色” 三粒骰子俱與選定顏色一致；
- (七) “任何三色” 三粒骰子之顏色皆相同；
- (八) “指定圍骰” 三粒骰子俱與選定圖案一致；
- (九) “任何圍骰” 三粒骰子之圖案皆相同；
- (十) “點數” 由4點至17點，三粒骰子平面點數之總和。

## 第六條

## 賠率

本規章第五條各式投注之賠率如下：

- (一) “小” 一賠一；
- (二) “大” 一賠一；
- (三) “三軍”：  
“投中一粒骰子與選定圖案相同” 一賠一；  
“投中兩粒骰子與選定圖案相同” 一賠二；  
“投中三粒骰子與選定圖案相同” 一賠三。
- (四) “指定單色” 一賠一；
- (五) “指定雙色” 一賠三；
- (六) “指定三色” 一賠二十；
- (七) “任何三色” 一賠七；
- (八) “指定圍骰” 一賠一百五十；

## Artigo 5.º

## Apostas

Os jogadores podem fazer as seguintes apostas:

- 1) Pequeno — pontuação total nos três dados de 4 a 10 inclusive;
- 2) Grande — pontuação total nos três dados de 11 a 17 inclusive;
- 3) Quaisquer dados com figuras;
- 4) Um dado com a cor facial escolhida — no conjunto dos três dados um e só um dado tem a cor escolhida;
- 5) Dois dados com a cor facial escolhida — no conjunto dos três dados dois e só dois dados têm a mesma cor escolhida;
- 6) Três dados com a cor facial escolhida — os três dados têm a mesma cor escolhida;
- 7) Três dados com a mesma cor facial — os três dados têm a mesma cor;
- 8) Três dados com uma figura escolhida — os três dados têm a mesma figura escolhida;
- 9) Três dados com igual figura — os três dados têm a mesma figura;
- 10) Números — num dos números de 4 a 17, correspondentes à soma dos números faciais dos três dados.

## Artigo 6.º

## Prémios

Os prémios para as apostas referidas no artigo 5.º deste regulamento são os seguintes:

- 1) Pequeno — uma vez a importância da aposta;
- 2) Grande — uma vez a importância da aposta;
- 3) Figuras:  
«Um dado com a figura escolhida» — uma vez a importância da aposta;  
«Dois dados com a figura escolhida» — duas vezes a importância da aposta;  
«Três dados com a figura escolhida» — três vezes a importância da aposta.
- 4) Um dado de uma cor escolhida — uma vez a importância da aposta;
- 5) Dois dados de uma cor escolhida — três vezes a importância da aposta;
- 6) Três dados de uma cor escolhida — vinte vezes a importância da aposta;
- 7) Três dados da mesma cor — sete vezes a importância da aposta;
- 8) Três dados com uma figura escolhida — cento e cinquenta vezes a importância da aposta;

- (九) “任何圍骰” 一賠二十四；
- (十) “點數”：
- 4 點及 17 點：一賠五十；
- 5 點及 16 點：一賠十八；
- 6 點及 15 點：一賠十四；
- 7 點及 14 點：一賠十二；
- 8 點及 13 點：一賠八；
- 9 點、10 點、11 點及 12 點：一賠六。

#### 第七條

##### 全骰

若三粒骰子之圖案相同，通吃“大”、“小”各注。

#### 第八條

##### 許可

場方決定採用本規章第一條及第二條規定的選項時，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。

### 第 60/2004 號經濟財政司司長對外規範性批示

考慮到在澳門經營幸運博彩的承批公司及轉承批公司為了更新經第30/2003號經濟財政司司長對外規範性批示核准的幸運博彩《輪盤法定規章》而作出的闡述：

考慮到博彩監察協調局的建議；

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，並根據第16/2001號法律第三條第五款的規定作出本對外規範性批示。

一、核准載於附件內《輪盤法定規章》，此規章為本對外規範性批示的組成部份。

二、廢止第 30/2003 號經濟財政司司長對外規範性批示。

三、本對外規範性批示自公佈之翌日起生效。

二零零四年五月十二日

經濟財政司司長 譚伯源

9) Três dados de igual figura não escolhida — vinte e quatro vezes a importância da aposta;

10) Números:

4 ou 17 — cinquenta vezes a importância da aposta;

5 ou 16 — dezoito vezes a importância da aposta;

6 ou 15 — catorze vezes a importância da aposta;

7 ou 14 — doze vezes a importância da aposta;

8 ou 13 — oito vezes a importância da aposta;

9, 10, 11 ou 12 — seis vezes a importância da aposta.

#### Artigo 7.º

##### Figuras iguais

As apostas efectuadas no «Pequeno» ou no «Grande» perdem quando os três dados tiverem figuras iguais.

#### Artigo 8.º

##### Autorização

A determinação, pela casa, das opções previstas em alternativa nos artigos 1.º e 2.º estão sujeitas 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.

### Despacho Regulamentar Externo do Secretário para a Economia e Finanças n.º 60/2004

Atendendo ao exposto pelas concessionárias e subconcessionária da exploração dos jogos de fortuna ou azar em Macau no sentido de ser actualizado o regulamento oficial do jogo de fortuna ou azar «Roleta», aprovado pelo Despacho Regulamentar Externo do Secretário para a Economia e Finanças n.º 30/2003;

Considerando a proposta da Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos;

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

1. É aprovado o regulamento oficial da «Roleta», em anexo ao presente despacho regulamentar externo e que dele faz parte integrante.

2. É revogado o Despacho Regulamentar Externo do Secretário para a Economia e Finanças n.º 30/2003.

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

12 de Maio de 2004.

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