

(七)除非有適當解釋，否則不應因購置機關的辦公場所而從行政當局投資與發展開支計劃中或自治實體的本身預算內撥款；

(八)對二零零八年度行政當局投資與發展開支計劃之準備，應考慮預算從本年度轉移的責任款項，包括由法規延長的責任款項。

二零零七年七月三日

行政長官 何厚鏞

7) Não deverão ser previstas dotações no PIDDA ou nos orçamentos privativos das entidades autónomas que visem a aquisição de instalações para os Serviços, excepto em situações devidamente justificadas;

8) Na preparação do PIDDA/2008 deverá obrigatoriamente considerar-se o montante de responsabilidades que se preveja venham transitar do corrente ano, incluindo as que encontram suporte legal em diplomas de escalonamento.

3 de Julho de 2007.

O Chefe do Executivo, *Ho Hau Wah*.

### 經濟財政司司長辦公室

#### 第 67/2007 號經濟財政司司長批示

鑒於承批公司/獲轉批給人為了引入名為《萬家樂法定規章》的博彩新項目而作出的闡述；

考慮到博彩監察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、許可名為《萬家樂》之幸運博彩之經營。

二、核准載於附件內之《萬家樂法定規章》，此規章為本批示的組成部份。

三、本對外規範性批示自公佈之翌日起生效。

二零零七年七月三日

經濟財政司司長 譚伯源

#### 萬家樂法定規章

##### 第一條

##### 用具

萬家樂博彩用具包括：

(一) 六副至十二副紙牌，每副共 52 張；

(二) 一個派牌盒（“牌靴”）及一張或多張作割牌之用的紙牌；

### GABINETE DO SECRETÁRIO PARA A ECONOMIA E FINANÇAS

#### Despacho do Secretário para a Economia e Finanças n.º 67/2007

Atendendo ao exposto pelas concessionárias e subconcessionárias no sentido de ser introduzido um novo tipo de jogo de fortuna ou azar, denominado «Makccarat».

Considerando o parecer favorável da Direcção de Inspecção 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 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 «Makccarat».

2. É aprovado o regulamento oficial do jogo «Makccarat» 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.

3 de Julho de 2007.

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

#### Regulamento Oficial do Jogo «Makccarat»

##### Artigo 1.º

##### Material

O material do jogo «Makccarat» inclui:

1) Seis a doze baralhos de 52 cartas;

2) Um distribuidor de cartas («shoe») e uma ou mais cartas de corte;

(三) 一部自動洗派牌機；

(四) 一部洗牌機；

(五) 一張博彩檯，檯上設有一張或兩張檯證及七個或多於七個座位。

## 第二條

### 開始投注

一、開始時，莊荷先將牌洗勻，再由一位博彩者割牌或莊荷本人割牌，將白咭插入尾端約十二張牌之上，再將整套已洗勻的紙牌放入派牌盒（“牌靴”）內，牌面全部向下，然後莊荷按用牌多少副，銷去同數目之牌張，亦可選擇由第一張牌的牌面點數決定應銷去多少張牌方開始派牌。

二、場方可於每次使用一個派牌盒（“牌靴”）來開始派牌時進行示範，但最多只能開出示範三局。

三、如使用自動洗派牌機則牌張放入儀器後直接發牌而無須經過第一款規定之程序。

## 第三條

### 最後一局

一、牌派至白咭牌時，乃最後一局或只可多進行一局。將白咭取出後，待該局完畢，重新洗牌。牌張如有污損，應更換一套新牌。

二、在不妨礙上一款之規定下，場方保留在任何一局完結後更換派牌盒（“牌靴”）的權利。

## 第四條

### 陽反牌

牌局中途出自派牌盒（“牌靴”）或自動洗派牌機之牌張偶有陽反，陽反之牌及該局之投注仍然有效，牌局繼續進行。

## 第五條

### 紙牌點數

紙牌的點數按照下列標準計算：

(一) 人形紙牌，10及合計十點者，俱作零點。

3) Um baralhador-distribuidor automático de cartas;

4) Um baralhador de cartas;

5) Uma mesa de jogo de um ou dois tabuleiros, com sete ou mais lugares sentados.

## Artigo 2.º

### Operação 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. De seguida, o «croupier» retira do distribuidor as primeiras cartas — consoante o número de baralhos — as quais são inutilizadas, ou em alternativa, o número de cartas a descartar para se iniciar a distribuição é determinado pelo valor facial da primeira carta.

2. A casa pode realizar jogadas de demonstração até ao limite máximo de três jogadas, no início da distribuição das cartas de cada distribuidor («shoe»).

3. 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 n.º 1.

## Artigo 3.º

### Final de cada partida

1. O aparecimento da carta branca indica ou o final da partida ou que apenas há mais uma jogada. Tirada aquela carta e decidido o último lance, as cartas são de novo baralhadas ou substituídos os baralhos, se estes não estiverem em condições de voltar a ser usados.

2. Sem prejuízo do disposto no número anterior, a casa reserva-se o direito de substituir o distribuidor («shoe») no final de cada partida.

## Artigo 4.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 5.º

### Valor das cartas

As cartas são valoradas de acordo com os seguintes critérios:

1) O rei, dama, valete e os dez, bem como as combinações de cartas totalizando dez pontos valem zero;

(二) 其餘的則照牌面點數計算，而牌面 9 點者為最大點數紙牌。

#### 第六條

##### 家數

祇限兩家參與博彩：

(一) “莊”家；

(二) “閒”家。

#### 第七條

##### 派牌

一、開始時，從“閒”家起以交替形式一次一張地派，每家派發兩張紙牌，閒家先開牌。

二、使用自動洗派牌機時，派發予閒家及莊家之牌張牌面必須朝上，每局結束後，牌張必須放回洗派牌機內。

#### 第八條

##### 銷牌

場方保留於每局開始時是否銷去派牌盒（“牌靴”）上的紙牌的權利，但第二條規定程序除外。

#### 第九條

##### 增牌

一、每家在獲派首兩張紙牌後，只限增牌一張。

二、場方可從下列兩種增牌方法中選其一，如下：

方法一：

(一) 當“莊家”及“閒家”首兩張紙牌合計點數為 9 點或 8 點（例牌），即定勝負，點數較高者勝。如兩家持有點數相同的紙牌則該局作和；

(二) 當“莊家”及“閒家”首兩張紙牌合計點數相同，且為 7、6、5、4、3、2、1 或 0 點，雙方各須增牌一張，閒家先獲增牌。增牌後合計點數較高者勝。如兩家持有點數相同的紙牌則該局作和；

2) Todas as demais cartas são contadas de acordo com os seus valores faciais, sendo a carta com o valor facial de 9, a carta de maior valor.

#### Artigo 6.º

##### Grupo de jogadores

O jogo é limitado a dois grupos:

1) O grupo banqueiro («banker»);

2) O grupo jogador («player»).

#### Artigo 7.º

##### Distribuição de cartas

1. A cada grupo são, inicialmente, distribuídas duas cartas, uma de cada vez e alternadamente, começando-se pelo grupo jogador («player») que é sempre o primeiro a mostrar as cartas.

2. Quando seja utilizado o baralhador-distribuidor automático, as cartas são distribuídas ao grupo jogador («player») e ao grupo banqueiro («banker»), sempre de face para cima e colocadas novamente no aparelho depois de cada jogada.

#### Artigo 8.º

##### Carta a retirar

Com excepção do procedimento previsto no artigo 2.º, a casa reserva-se o direito de retirar, ou não, uma carta do distribuidor («shoe») no início de cada lance.

#### Artigo 9.º

##### Carta adicional

1. Apenas uma carta pode ser adicionada às duas inicialmente distribuídas a cada grupo.

2. Na distribuição da carta adicional a casa pode optar por uma das duas alternativas seguintes:

##### Primeira alternativa

1) Se o resultado da soma das duas primeiras cartas do grupo jogador («player») e do grupo banqueiro («banker») for 9 ou 8 («natural»), a jogada termina e ganha o grupo com a pontuação mais elevada. Se os dois grupos detiverem a mesma pontuação, verifica-se um empate («draw» ou «tie»);

2) Se o resultado da soma das duas primeiras cartas do grupo jogador («player») e do grupo banqueiro («banker») for 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 ou 0 (zero) e ambos detiverem a mesma pontuação, cada grupo deve receber uma carta adicional, a começar pelo grupo jogador («player»). Ganha o grupo com a pontuação mais elevada no final da jogada. Se os dois grupos detiverem a mesma pontuação, verifica-se um empate («draw» ou «tie»);

(三) 當“莊家”及“閒家”首兩張紙牌合計之點數不同，且為7、6、5、4、3、2、1或0點，則點數較小的一方須先增牌一張。

(1) 如增牌後之合計點數依然小於對家的，則對家無須增牌並勝出該局；

(2) 如增牌後之合計點數大於或等於對家的，則對家必須增牌一張，增牌後合計點數較高者勝。如點數相同則該局作和。

方法二：

(一) 當“莊家”及“閒家”首兩張紙牌合計點數為9點或8點(例牌)，即定勝負，點數較高者勝。如兩家持有點數相同的紙牌則該局作和；

(二) 當“莊家”及“閒家”首兩張紙牌合計點數相同，且為7、6、5、4、3、2、1或0點，雙方各須增牌一張，閒家先獲增牌。增牌後合計點數較高者勝。如兩家持有點數相同的紙牌則該局作和；

(三) 當“莊家”及“閒家”首兩張紙牌合計之點數不同，且為7、6、5、4、3、2、1或0點，則點數較小的一方須先增牌一張。

(1) 如增牌後合計之點數依然小於對家的，則對家無須增牌並勝出該局；

(2) 如增牌後合計之點數等於對家的，則對家無須增牌，該局作和；

(3) 如增牌後合計之點數大於對家的，則對家必須增牌一張，增牌後合計點數較高者勝。如兩家持有點數相同的紙牌則該局作和。

#### 第十條 錯誤派牌

派牌時如出現錯誤，或增牌不依規例，應即時更正，至無法更正時，該局取消作廢。

3) Se o resultado da soma das duas primeiras cartas do grupo jogador («player») e do grupo banqueiro («banker») for 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 ou 0 (zero) e as pontuações de cada grupo forem diferentes, o grupo com a pontuação mais baixa deve receber uma carta adicional.

Se, após a recepção desta carta,

(1) A pontuação do grupo que recebeu a carta adicional continuar inferior à do grupo oposto, este grupo não recebe carta adicional e ganha;

(2) A pontuação do grupo que recebeu a carta adicional for superior ou igual à do grupo oposto, este grupo deve receber, por sua vez, uma carta adicional e ganha o grupo com a pontuação mais elevada no final da jogada. Se os dois grupos detiverem a mesma pontuação, verifica-se um empate («draw» ou «tie»);

#### Segunda alternativa

1) Se o resultado da soma das duas primeiras cartas do grupo jogador («player») e do grupo banqueiro («banker») for 9 ou 8 («natural»), a jogada termina e ganha o grupo com a pontuação mais elevada. Se os dois grupos detiverem a mesma pontuação, verifica-se um empate («draw» ou «tie»);

2) Se o resultado da soma das duas primeiras cartas do grupo jogador («player») e do grupo banqueiro («banker») for 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 ou 0 (zero) e ambos detiverem a mesma pontuação, cada grupo deve receber uma carta adicional, a começar pelo grupo jogador («player»). Ganha o grupo com a pontuação mais elevada no final da jogada. Se os dois grupos detiverem a mesma pontuação, verifica-se um empate («draw» ou «tie»);

3) Se o resultado da soma das duas primeiras cartas do grupo jogador («player») e do grupo banqueiro («banker») for 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 ou 0 (zero) e as pontuações de cada grupo forem diferentes, o grupo com a pontuação mais baixa deve receber uma carta adicional.

Se, após a recepção desta carta,

(1) A pontuação do grupo que recebeu a carta adicional continuar inferior à do grupo oposto, este grupo não recebe carta adicional e ganha;

(2) A pontuação do grupo que recebeu a carta adicional for igual à do grupo oposto, este grupo não recebe carta adicional e verifica-se um empate («draw» ou «tie»);

(3) A pontuação do grupo que recebeu a carta adicional for superior à do grupo oposto, este grupo deve receber, por sua vez, uma carta adicional e ganha o grupo com a pontuação mais elevada no final da jogada. Se o resultado final dos dois grupos for o mesmo, verifica-se um empate («draw» ou «tie»);

#### Artigo 10.º

#### Erro na distribuição

Quando, durante a distribuição, inicial ou adicional, se verificar um erro, este deve ser imediatamente corrigido. O lance, porém, é considerado nulo se for de todo impossível corrigir o erro.

第十一條  
和局

出現第九條所載的任何和局時，應進行新牌局定勝負，而先前的注則可：

- (一) 取消；或
- (二) 維持不變；或
- (三) 按下列選項更改投注：
  - (1) 在減注或不減原注的情況下更改投注；
  - (2) 從投注“閒家”改為投注“莊家”，或從投注“莊家”改為投注“閒家”。

第十二條  
投注項目

博彩者可選擇下列投注項目：

- (一) 投注於“閒家”；
- (二) 投注於“莊家”；
- (三) 投注於“和局”；
- (四) 博彩者可附加作“莊對子”和/或“閒對子”投注。“莊對子”或“閒對子”是指當任何一門的首兩張紙牌組成一對（不管何種顏色或花色，兩張紙牌點數相同湊成一對，如兩張J牌成一對，但J牌和Q牌則不成一對）。

第十三條  
注額不均

“莊”、“閒”兩家注額不均等時，場方接受限紅至規定數額。

第十四條  
下注

企位博彩者不得在檯證上劃給坐位博彩者專用位置上下注。

第十五條  
持牌

一、場方保留是否容許博彩者持牌之權利。

Artigo 11.º  
**Empate**

Em qualquer situação de empate («draw» ou «tie») identificada no artigo 9.º deve realizar-se nova jogada para apurar o vencedor, e as apostas iniciais, podem ser:

- 1) Retiradas; ou
- 2) Mantidas; ou
- 3) Alteradas, nas seguintes modalidades alternativas:
  - (1) Alterar com ou sem diminuição das apostas iniciais;
  - (2) Alterar as apostas do grupo jogador («player») para no grupo banqueiro («banker») ou vice-versa.

Artigo 12.º

**Modalidades de apostas**

Os jogadores podem seleccionar as seguintes modalidades de apostas:

- 1) Aposta no grupo jogador («player»);
- 2) Aposta no grupo banqueiro («banker»);
- 3) Aposta no empate («draw» ou «tie»);
- 4) Adicionalmente, os jogadores podem apostar no par de banca («banker pair») e/ou par de jogador («player pair»). Verifica-se um par de banca («banker pair») ou um par de jogador («player pair») se as duas cartas iniciais de qualquer «mão» formarem um par (duas cartas de idêntico valor, independentemente das suas cores ou naipes, ou seja, um valete (J) e outro valete (J) formam um par, mas não um Valete (J) e uma Dama (Q)).

Artigo 13.º

**Paradas desiguais**

Se não for igual o montante das apostas dos dois grupos («banker» e «player»), a casa cobre a diferença, ressalvados os limites máximos estabelecidos para as apostas.

Artigo 14.º

**Marcação de apostas**

Os jogadores de pé não podem colocar as suas apostas no espaço reservado, no tabuleiro de jogo, aos jogadores sentados.

Artigo 15.º

**Manuseio das cartas**

1. A casa reserva-se o direito de permitir ou não o manuseio das cartas pelo jogador.

二、如場方容許，則由投注額最高而且為坐在博彩桌座位上的博彩者持牌，但不得離桌看牌。如要看增得的紙牌，則博彩者不得把這張紙牌連同先前獲派的紙牌放在一起看。

#### 第十六條 彩金

一、場方選擇第九條規定的方式一時，賠率如下：

- (1) “閒”家、“莊”家投注中彩彩金賠率為一賠一；
- (2) “和局”投注中彩彩金賠率為一賠十四；
- (3) “莊對子”和“閒對子”投注中彩彩金賠率為一賠十一。

二、場方選擇第九條規定的方式二時，賠率如下：

- (1) “閒”家、“莊”家投注中彩彩金賠率為一賠一；
- (2) “和局”投注中彩彩金賠率為一賠九；
- (3) “莊對子”和“閒對子”投注中彩彩金賠率為一賠十一。

#### 第十七條 抽水

一、場方在每局“莊”家或“閒”家以9點、8點或7點勝出時，在彩金中抽取百分之五（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”家或“閒”家以4點勝出時，則場方獲該彩金之百分之五十（50%）的款額。

#### 第十八條 許可

場方決定採用本規章第二條、第三條、第七條、第九條、第十一條、第十六條及第十七條規定的選項時，須先獲得博彩監察協調局的許可，且應於預定採用日期前三個工作天提交申請書。

2. Caso o permita, em cada grupo, o jogador com a aposta mais elevada, desde que ocupe o respectivo lugar à mesa, tem o direito a manusear as cartas, para as ver, sem, contudo, as retirar da mesa. Para ver a carta adicional, o jogador não pode juntá-la às cartas inicialmente distribuídas.

#### Artigo 16.º

##### Prémios

1. Quando a casa optar pela primeira alternativa prevista no artigo 9.º, são pagos os seguintes prémios:

- 1) Nas apostas no grupo jogador («player») e no grupo banqueiro («banker»), os prémios são pagos na proporção de 1 para 1;
- 2) No empate («draw» ou «tie»), os prémios são pagos na proporção de 14 para 1;
- 3) Nas apostas no par de banca («banker pair») e no par de jogador («player pair»), os prémios são pagos na proporção de 11 para 1.

2. Quando a casa optar pela segunda alternativa prevista no artigo 9.º, são pagos os seguintes prémios:

- 1) Nas apostas no grupo jogador («player») e no grupo banqueiro («banker»), os prémios são pagos na proporção de 1 para 1;
- 2) No empate («draw» ou «tie»), os prémios são pagos na proporção de 9 para 1;
- 3) Nas apostas no par de banca («banker pair») e no par de jogador («player pair»), os prémios são pagos na proporção de 11 para 1.

#### Artigo 17.º

##### Comissão

1. Em cada lance ganho pelo grupo banqueiro («banker»), ou pelo grupo jogador («player»), com 9, 8 ou 7 pontos, a casa cobra uma comissão de 5 % (cinco por cento) sobre o montante dos prémios.

2. Quando a casa opte por não cobrar a comissão de 5 % (cinco por cento) prevista no número anterior, tem direito a receber 50% dos prémios quando o grupo banqueiro («banker») ou o grupo jogador («player») ganhe com 4 pontos.

#### Artigo 18.º

##### Autorização

A determinação, pela casa, das opções previstas em alternativa nos artigos 2.º, 3.º, 7.º, 9.º, 11.º, 16.º e 17.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.



印務局

Imprensa Oficial

每份價銀 \$35.00

PREÇO DESTE NÚMERO \$ 35,00