

經濟財政司司長辦公室

第 53/2010 號經濟財政司司長批示

鑒於經營幸運博彩的承批公司/獲轉批給人請求更新五月十八日第97/85/M號訓令核准的《花旗骰法定規章》及許可在該規章規定的投注項目中增加新的項目；

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，作出本批示。

一、核准附於本批示並為其組成部份的《花旗骰法定規章》。

二、廢止因第16/2001號法律第五十五條（十三）項的效力而轉換為經濟財政司司長對外規範性批示的五月十八日第97/85/M號訓令。

三、本批示自公佈翌日起生效。

二零一零年二月二十六日

經濟財政司司長 譚伯源

《花旗骰法定規章》

第一條

用具

一、花旗骰的用具包括：

（一）四顆或五顆骰子，每顆骰子的每一面刻上一點至六點數目不同的點數；

（二）一張設有專用檯證及佈局的博彩桌；

（三）一個用作移動骰子的木製鉤子或相等的用具。

二、骰子須具備的要件如下：

（一）每顆具有長度相同的交叉線；

（二）每顆的每邊骰面與相反一面雙加之總和為七點；

（三）每面的直徑相同，每面點子要清晰易見；

（四）體積要絕對均等，重量要一致。

GABINETE DO SECRETÁRIO PARA A ECONOMIA
E FINANÇASDespacho do Secretário para a Economia
e Finanças n.º 53/2010

Atendendo ao exposto pelas concessionárias/subconcessionárias da exploração dos jogos de fortuna ou azar no sentido da actualização do regulamento oficial do jogo de fortuna ou azar «CRAPS», aprovado pela Portaria n.º 97/85/M, de 18 de Maio, e da autorização de novas modalidades de apostas para além das previstas neste regulamento oficial;

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 «CRAPS», em anexo ao presente despacho e que dele faz parte integrante.

2. É revogada a Portaria n.º 97/85/M, de 18 de Maio, convertida, por força da alínea 13) do artigo 55.º da Lei n.º 16/2001, em despacho regulamentar externo do Secretário para a Economia e Finanças.

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

26 de Fevereiro de 2010.

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

REGULAMENTO OFICIAL DO CRAPS

Artigo 1.º

Material

1. O material do CRAPS inclui:

1) Quatro ou cinco dados de faces gravadas com uma a seis pintas;

2) Uma mesa de jogo com tabuleiro e *lay out* próprios;

3) Um gancho de madeira ou material equiparado para a movimentação dos dados.

2. Os dados devem cumprir os seguintes requisitos:

1) Arestas com o mesmo comprimento;

2) A soma das pintas das faces opostas igual a sete;

3) Pintas bem visíveis e todas com igual diâmetro;

4) O mesmo peso e perfeitamente equilibrados.

第二條

博彩參與和開始程序

一、任何博彩者都可以參與博彩，但骰子只可由作了最低金額投注的其中一位博彩者投擲。

二、每位博彩者都可以輪流投擲骰子，從莊荷——這裡被稱為*stickman*——提供的骰子中揀選二顆來投擲。

三、投擲骰子的次序由*stickman*的左手邊的博彩者開始，如其棄權則順序由下一位博彩者開始。

四、投擲骰子時，只須用一隻手以所須的力度向博彩桌反方向的盤壁同時擲出兩顆骰子，使骰子的落點越過桌子中央位置。

五、投擲骰子的方法應使擲出的骰子在檯上滾動。

第三條

投擲骰子時出現的不當事情

一、如擲出的骰子停止滾動後，沒有任何一塊骰面完全貼於檯上，則以朝上骰面中範圍較大者為準。

二、以下情況視作無效，必須重擲：

(一) 兩顆骰子或其中一顆落在檯證以外的位置；

(二) 骰子未越過桌子中間的距離，但兩顆骰子或其中一顆碰撞到檯上的任一盤壁除外。

三、擲出的骰子沒有在檯上滾動。

四、落在檯證以外位置的骰子在莊荷根據本規章第一條第二款規定的要件進行檢驗後，方可重新使用。

第四條

主客之替換

以下情況須替換主客：

(一) 不再下注；

(二) 首次擲骰得出的點數總和導致其輪掉所下的投注。

第五條

投注

一、博彩者可作的投注如下：

出場擲骰前所作出的投注；

Artigo 2.º

Participação no jogo e procedimentos iniciais

1. Qualquer jogador pode participar no jogo, mas só um jogador que tenha apostado o valor mínimo pode lançar os dados.

2. Cada jogador, à sua vez, lança dois dados escolhidos de entre os que lhe forem apresentados por um dos *croupiers* – o *stickman*.

3. Os lançamentos são iniciados pelo jogador à esquerda do *stickman* ou por um dos jogadores seguintes se aquele prescindir do lançamento.

4. O lançamento dos dois dados é feito, ao mesmo tempo, com uma só mão, na direcção da parede oposta da mesa de jogo, com a força necessária para ultrapassar, pelo menos, o meio da mesa.

5. Os dados devem ser lançados de forma a rolaem sobre a mesa.

Artigo 3.º

Irregularidades no lançamento dos dados

1. Quando algum dos dados, após o lançamento, não esteja completamente assente numa das suas faces, deve ser tida em consideração a face superior mais exposta.

2. O lançamento é nulo e deve ser repetido sempre que:

1) Um ou ambos os dados saiam do tabuleiro;

2) Os dados não ultrapassem o meio da mesa, excepto se um ou ambos os dados chocarem com qualquer das paredes da mesa;

3. Os dados sejam atirados para a mesa, sem rolamento.

4. Os dados saídos da mesa só podem ser reutilizados após verificação, por um *croupier*, dos requisitos previstos no n.º 2 do artigo 1.º

Artigo 4.º

Substituição do lançador dos dados

O lançador dos dados é substituído quando:

1) Deixar de colocar qualquer aposta;

2) Após o primeiro lançamento a soma dos dados implique a perda das apostas colocadas.

Artigo 5.º

Apostas

1. Os jogadores podem fazer as seguintes apostas:

Apostas de linha;

一次性擲骰的投注；

多次擲骰的投注。

二、下列者視為出場擲骰前所作出的投注：

(一) 《派司拉》——博彩者首次擲骰得出的點數總和為7點或11點 (*natural*) 則贏；點數總和為2點、3點或12點 (*craps*) 則輸。如出現有別於此等點數的總和時，亦即指4點、5點、6點、8點、9點或10點時，就在相關點數上做上標記——即稱為博彩者的點數。此時，博彩者繼續擲骰，直至被標記的點數再度出現或出現7點的總和以定輸贏。出現前者情況博彩者贏，後者則輸。

(二) 《派司拉》之附加投注。擲到博彩者點數者，可在《派司拉》上作附加投注，而有關之彩金係按照第六條第二款派出的。

(三) 《東派司》——博彩者首次擲骰得出的點數總和為2點或3點贏；點數總和為7點或11點輸，點數總和為12點則和 (即檯上佈局所指的 *bar*)。如出現有別於此等點數的總和時，亦即指4點、5點、6點、8點、9點或10點時，就在相關點數上做上標記——即稱為博彩者的點數。此時，博彩者繼續擲骰，直至被標記的點數再度出現或出現7點的總和以定輸贏。出現前者情況博彩者贏，後者則輸。

(四) 《東派司》之附加投注。擲到博彩者點數者，可在《東派司》上作附加投注，而有關之彩金係按照第六條第四款派出的。

(五) 《襟》——博彩者在《派司拉》擲到博彩者點數時，可在《襟》上投注。如博彩者投注《襟》，緊接的擲骰結果 (*come number*) 出現7點或11點的總和為贏，出現2點、3點或12點的總和為輸論。出現有別於此等點數的總和時，亦即指4點、5點、6點、8點、9點或10點時，莊荷不會收去投注，直至此點數重複出現或出現7點的總和以定輸贏。出現前者情況博彩者贏，後者則輸。

出現如上一段所載的4點、5點、6點、8點、9點或10點時，博彩者還可以在《襟》上作附加投注。此項投注的規定跟《派司拉附加投注》的無異。

(六) 《東襟》——此項博彩與上一項博彩的投注前提條件無異。博彩者投注《東襟》後，緊接的擲骰結果 (*come number*) 須按照《東派司》的規定定輸贏，出現2點或3點的總和為贏；出現7點或11點的總和為輸，出現12點的總和為和。

出現有別於此等點數的總和時，則適用上一項規定的操作程序。同時，博彩者還可以在《東襟》上作附加投注。此項投注的規定跟《東派司附加投注》的無異。

Apostas de um único lançamento;

Apostas de múltiplos lançamentos.

2. As apostas de linha, são as seguintes:

1) «*Pass Line*» – O jogador ganha se, no primeiro lançamento, a soma dos dados for 7 ou 11 (*natural*) e perde se for 2, 3 ou 12 (*craps*).

Se a soma dos dados for um número diferente destes, ou seja, 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, é feita uma marcação no número correspondente – número ponto do jogador (*point number*). Neste caso, o jogador continua a lançar os dados até que este número ponto seja repetido ou surja uma soma de 7. Na primeira hipótese, o jogador ganha a aposta, na segunda, perde.

2) *Aposta adicional «Pass Line»* – O jogador que faça um número ponto pode colocar uma aposta adicional à aposta «*Pass Line*» que é paga de acordo com o n.º 2 do artigo 6.º

3) «*Don't Pass Line*» – O jogador ganha se, no primeiro lançamento, a soma dos dados for 2 ou 3, perde se for 7 ou 11 e empata se for 12 («*bar*» no *lay out* da mesa). Neste último caso o jogador não ganha nem perde.

Se a soma dos dados for um número diferente destes, ou seja, 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, é feita uma marcação no número correspondente – número ponto do jogador. Neste caso, o jogador continua a lançar os dados até que este número ponto seja repetido ou surja uma soma de 7. Na primeira hipótese, o jogador perde a aposta, na segunda, ganha.

4) *Aposta Adicional «Don't Pass Line»* – O jogador que faça um número ponto pode colocar uma aposta adicional à aposta «*Don't Pass Line*» que é paga de acordo com o n.º 4 do artigo 6.º

5) «*Come*» – O jogador depois de, na aposta «*Pass Line*», fazer um número ponto, pode colocar a aposta «*Come*». A aposta é ganha se, no lançamento imediato, a soma dos dados (*come number*) for 7 ou 11 e considera-se perdida se for 2, 3 ou 12.

Se a soma dos dados for um número diferente destes, ou seja, 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, o *croupier* mantém a aposta na mesa até que este número se repita ou surja uma soma de 7. Na primeira hipótese, o jogador ganha, na segunda, perde.

Caso a soma dos dados seja 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, como previsto no parágrafo anterior, o jogador pode ainda colocar uma aposta adicional à aposta «*Come*», sujeita às mesmas regras da *Aposta adicional «Pass Line»*.

6) «*Don't Come*» – Esta aposta é colocada nos mesmos pressupostos da aposta anterior. O jogador ganha, se no lançamento imediato, a soma dos dados (*come number*) for 2 ou 3, perde se for 7 ou 11 ou empata se for 12, nos exactos termos da aposta «*Don't Pass*».

Se a soma dos dados for um número diferente aplica-se o procedimento previsto na alínea anterior.

Neste último caso, o jogador pode colocar ainda uma aposta adicional à aposta «*Don't Come*», sujeita às mesmas regras da *Aposta adicional «Don't Pass Line»*.

三、一次性擲骰的投注，主要如下：

(一) «*Any Craps*» —— 擲骰點數總和出現2點、3點或12點為博彩者贏，出現其他點數為博彩者輸；

(二) «*Any 7/Big Red/Big 7*» —— 擲骰點數總和出現7點為博彩者贏，出現其他點數為博彩者輸；

(三) «*Eleven/11*» —— 擲骰點數總和出現11點為博彩者贏，出現其他點數為博彩者輸；

(四) «*Ace/deuce/3*» —— 擲骰點數總和出現3點為博彩者贏，出現其他點數為博彩者輸；

(五) «*Aces/2*» —— 擲骰點數總和出現2點為博彩者贏，出現其他點數為博彩者輸；

(六) «*Boxcars/12*» —— 擲骰點數總和出現12點為博彩者贏，出現其他點數為博彩者輸；

(七) «*Horn*» —— 博彩者同時投注在2點、3點、11點及12點四個項目上。如果擲骰點數總和出現這四個投注點數中之任何一個，則相關投注項目為贏，其餘三個項目為輸。彩金按擲出的點數而定；

(八) «*Field*» —— 擲骰點數總和出現3點、4點、9點、10點及11點為博彩者贏，出現其他點數為博彩者輸，但2點或12點除外；

(九) «*Big or small*» —— 擲骰點數總和出現8點、9點、10點、11點或12點之任一個點數為博彩者贏«*Big*»投注；出現2點、3點、4點、5點或6點之任一個點數為博彩者贏«*Small*»投注。

四、多次擲骰的投注，主要如下：

(一) «*Hard Way*» —— 指博彩者投注的4點、6點、8點或10點，是兩顆骰子出現點數所得的結果，如：3點、3點之總和為6點。出現所投點數的雙骰時為贏；點數總和為7點時為輸，由不同點數得出的總和如1點、5點或2點、4點得出的6點，也為輸；

(二) «*Big 6 or Big 8*» —— 博彩者投注於點數總和為6或點數總和為8對點數總和為7，即是說，點數總和為6或點數總和為8在點數總和為7之前得出。如得出其他點數則視為和局，在此情況下博彩者無輸贏；

(三) «*Big 5 or 9*» —— 博彩者投注於點數總和為5或點數總和為9對點數總和為7，即是說，點數總和為5或點數總和為9在點數總和為7之前得出。如得出其他點數則視為和局，在此情況下博彩者無輸贏；

3. As principais apostas de um único lançamento, são as seguintes:

1) «*Any Craps*» – O jogador ganha se a soma dos dados for 2, 3 ou 12 e perde se for qualquer outro número;

2) «*Any 7/Big Red/Big 7*» – O jogador ganha se a soma dos dados for 7 e perde se for qualquer outro número;

3) «*Eleven/11*» – O jogador ganha se a soma dos dados for 11 e perde se for qualquer outro número;

4) «*Ace/deuce/3*» – O jogador ganha se a soma dos dados for 3 e perde se for qualquer outro número;

5) «*Aces/2*» – O jogador ganha se a soma dos dados for 2 e perde se for qualquer outro número;

6) «*Boxcars/12*» – O jogador ganha se a soma dos dados for 12 e perde se for qualquer outro número;

7) «*Horn*» – O jogador coloca quatro apostas simultâneas, nos números 2, 3, 11 e 12 e, se a soma dos dados for um destes números, ganha a aposta correspondente ao número saído, mas perde as apostas nos outros três números. O prémio depende do número que sair;

8) «*Field*» – O jogador ganha se a soma dos dados for 3, 4, 9, 10 e 11 e perde se for qualquer outro número, excepto 2 ou 12;

9) «*Big or small*», o jogador ganha a aposta «*Big*» – correspondente às somas 8, 9, 10, 11 ou 12 – se sair um destes números e ganha a aposta «*Small*» se sair uma soma de 2, 3, 4, 5 ou 6.

4. As principais apostas de múltiplos lançamentos, são as seguintes:

1) «*Hard Way*» – O jogador aposta nos números 4, 6, 8 ou 10 quando constituam a soma de dois lados iguais dos dados, v. g. 3-3 para perfazer 6. Ganha quando sai o par apostado e perde se sair o 7 ou se o número for formado com lados diferentes, tal como 1-5 ou 2-4 para o número 6;

2) «*Big 6 or Big 8*» – O jogador aposta na soma 6 ou 8 contra a soma 7, ou seja, que o 6 ou 8 saem antes do 7. Se a soma dos dados for qualquer outro número verifica-se um empate. Neste caso, o jogador não ganha nem perde;

3) «*Big 5 or 9*» – O jogador aposta na soma 5 ou 9 contra a soma 7, ou seja, que o 5 ou 9 saem antes do 7. Se a soma dos dois dados for qualquer outro número verifica-se um empate. Neste caso, o jogador não ganha nem perde;

(四) «*Big 4 or 10*» — 博彩者投注於點數總和為4或點數總和為10對點數總和為7，即是說，點數總和為4或點數總和為10在點數總和為7之前得出。如得出其他點數則視為和局，在此情況下博彩者無輸贏；

五、第三款和第四款所載的投注項目可在博彩局進行中的任何時候作出。

六、投注金額須為投注下限設定的倍數。

第六條 彩金

博彩者贏取上一條所載中的投注項目時，有權收取彩金，如下：

(一) 《派司拉》和《襟》的彩金相等於投注金額的款額 (1:1)。

(二) 《派司拉附加投注》和《襟附加投注》的彩金發放如下：

點數總和為4及點數總和為10的賠率為1賠2；

點數總和為5及點數總和為9的賠率為2賠3；

點數總和為6及點數總和為8的賠率為5賠6。

(三) 《東派司拉》和《東襟》的彩金相等於投注金額的款項 (1:1)。

(四) 《東派司拉附加投注》和《東襟附加投注》的彩金發放如下：

點數總和為4及點數總和為10的賠率為2賠1；

點數總和為5及點數總和為9的賠率為3賠2；

點數總和為6及點數總和為8的賠率為6賠5。

(五) «*Any Craps*»的彩金為投注金額的七倍 (1:7)。

(六) «*Any 7/Big Red/Big 7*»的彩金為投注金額的四倍 (1:4)。

(七) «*Eleven/11*»的彩金為投注金額的十五倍 (1:15)。

(八) «*Ace/deuce/3*»的彩金為投注金額的十五倍 (1:15)。

(九) «*Aces/2*»的彩金為投注金額的三十倍 (1:30)。

(十) «*Boxcars/12*»的彩金為投注金額的三十倍 (1:30)。

(十一) «*Horn*»項目中點數總和為2或點數總和為12的彩金賠率為4賠27 (4:27)；點數總和為3或點數總和為11的彩金賠率為1賠3 (三倍)。

4) «*Big 4 or 10*» – O jogador aposta na soma 4 ou 10 contra a soma 7, ou seja, que o 4 ou 10 saem antes do 7. Se a soma dos dados for qualquer outro número verifica-se um empate. Neste caso, o jogador não ganha nem perde;

5. As apostas previstas nos números 3 e 4 podem ser feitas em qualquer momento do jogo.

6. O valor das apostas deve ser um múltiplo dos mínimos fixados.

Artigo 6.º

Prémios

O ganho de uma das apostas descritas no artigo anterior atribui o direito aos prémios seguintes:

1) Os prémios das apostas «*Pass Line*» e «*Come*» são iguais ao valor apostado (1:1).

2) Os prémios das *Apostas adicionais* «*Pass Line*» e «*Come*» são pagos:

Na proporção de 2 para 1, relativamente às somas 4 e 10;

Na proporção de 3 para 2, relativamente às somas 5 e 9;

Na proporção de 6 para 5, relativamente às somas 6 e 8.

3) Os prémios das apostas «*Don't Pass*» e «*Don't Come*» são iguais ao valor apostado (1:1).

4) Os prémios das *Apostas adicionais* – «*Don't Pass*» e «*Don't Come*» são pagos:

Na proporção de 1 para 2, relativamente às somas 4 e 10;

Na proporção de 2 para 3, relativamente às somas 5 e 9;

Na proporção de 5 para 6, relativamente às somas 6 e 8.

5) O prémio da aposta «*Any Craps*» é sete vezes o valor apostado (7:1).

6) O prémio da aposta «*Any 7/Big Red/Big 7*» é quatro vezes (4:1) o valor apostado;

7) O prémio da aposta «*Eleven/11*» é quinze vezes o valor apostado (15:1).

8) O prémio da aposta «*Ace/deuce/3*» é quinze vezes o valor apostado (15:1).

9) O prémio da aposta «*Aces/2*» é trinta vezes o valor apostado (30:1).

10) O prémio da aposta «*Boxcars/12*» é trinta vezes o valor apostado (30:1).

11) Os prémios da aposta «*Horn*» são pagos na proporção de 27 para 4 (27:4) relativamente às somas 2 ou 12 e de 3 para 1 (triplo) relativamente às somas 3 ou 11.

(十二) «*Field*»項目中點數為3點、4點、9點、10點和11點的賠率相等於投注金額的款額(1:1);點數為2點的彩金賠率為投注金額的雙倍(1:2)。

至於點數總和為12點的彩金賠率,可以是投注金額的雙倍(1:2)或三倍(1:3),視乎承批公司/獲轉批給人的選擇。

(十三) «*Big or small*»的彩金相等於投注金額的款額(1:1)。

(十四) «*Hard Way*»項目中雙3點(3、3)和雙4點(4、4)的彩金賠率為投注金額的九倍(1:9);雙2點(2、2)和雙5點(5、5)的彩金賠率為投注金額的七倍(1:7)。

(十五) «*Big 6 or Big 8*»、«*Big 5 or 9*»和«*Big 4 or 10*»的彩金賠率分別是6賠7(6:7)、5賠7(5:7)和5賠9(5:9)。

第七條

博彩其他項目或不同的彩金

一、應承批公司/獲轉批給人之申請,博彩監察協調局得許可有別於本規章規定的新項目或彩金金額。

二、上一款所指的申請書須附上新項目的準確說明、相關賠率(*odds*)、將派出的彩金金額、娛樂場利益的計算以及如有的博彩桌之佈局。

三、上述之許可批示得就有別於本規章規定的新項目或彩金金額設定有關之經營及向博彩者作出公佈的特定條件。

12) O prémio da aposta «*Field*» é igual ao valor apostado (1:1) relativamente aos números 3, 4, 9, 10 e 11. Relativamente ao número 2, o prémio é o dobro do valor apostado (2:1).

Quanto à soma 12, as concessionárias/subconcessionárias podem optar por pagar o dobro (2:1) ou o triplo (3:1) do valor da aposta.

13) O prémio da aposta «*Big or small*» é igual ao valor apostado (1:1);

14) O prémio da aposta «*Hard Way*» é nove vezes o valor apostado (9:1) relativamente às combinações 3-3 e 4-4 e sete vezes o valor apostado (7:1) relativamente às combinações 2-2 e 5-5.

15) O prémio das apostas «*Big 6 or Big 8*», «*Big 5 or 9*» e «*Big 4 or 10*» são pagas na proporção de 7 para 6 (7:6), 7 para 5 (7:5) e 9 para 5 (9:5), respectivamente.

Artigo 7.º

Outras apostas ou diferentes prémios

1. A requerimento das concessionárias/subconcessionárias, a Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos pode autorizar novas apostas ou prémios diferentes dos previstos neste Regulamento.

2. O requerimento previsto no número anterior deve ser instruído, designadamente, com a descrição precisa das novas apostas, respectivas probabilidades (*odds*), prémios a pagar, cálculos sobre a vantagem do casino e «*layout*» da mesa de jogo, se for o caso.

3. O despacho de autorização pode estabelecer condições específicas de exploração e de publicitação, junto dos jogadores, das novas apostas ou prémios diferentes dos previstos neste Regulamento.



印務局
Imprensa Oficial

每份價銀 \$29.00

PREÇO DESTE NÚMERO \$ 29,00