

然而，按已完成工作的進度，須修改第215/2006號行政長官批示所定的分段支付，整體費用仍為\$21,454,680.00（澳門幣貳仟壹佰肆拾伍萬肆仟陸佰捌拾元整）。

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，並根據經第28/2009號行政法規修改的第6/2006號行政法規第二十條的規定，作出本批示。

一、許可將第215/2006號行政長官批示第一款所定的分段支付修改如下：

2006	\$ 6,436,404.00
2007	\$ 12,872,808.00
2010	\$ 2,145,468.00

二、二零一零年的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」內經濟分類07.03.00.00.03、次項目8.080.067.01之撥款支付。

二零一零年八月四日

行政長官 崔世安

Entretanto, por força do progresso dos trabalhos realizados, é necessário alterar o escalonamento previsto no Despacho do Chefe do Executivo n.º 215/2006, mantendo-se o montante global de \$ 21 454 680,00 (vinte e um milhões, quatrocentas e cinquenta e quatro mil, seiscentas e oitenta patacas).

Usando da faculdade conferida pelo artigo 50.º da Lei Básica da Região Administrativa Especial de Macau e nos termos do artigo 20.º do Regulamento Administrativo n.º 6/2006, na redacção que lhe foi conferida pelo Regulamento Administrativo n.º 28/2009, o Chefe do Executivo manda:

1. É autorizada a alteração do escalonamento definido no n.º 1 do Despacho do Chefe do Executivo n.º 215/2006, para o seguinte:

Ano 2006	\$ 6 436 404,00
Ano 2007	\$ 12 872 808,00
Ano 2010	\$ 2 145 468,00

2. O encargo referente a 2010 será suportado pela verba inscrita no capítulo 40.º «Investimentos do Plano», código económico 07.03.00.00.03, subacção 8.080.067.01, do Orçamento da Região Administrativa Especial de Macau para o corrente ano.

4 de Agosto de 2010.

O Chefe do Executivo, *Chui Sai On*.

經濟財政司司長辦公室

第 97/2010 號經濟財政司司長批示

鑑於經營幸運博彩的承批公司/獲轉批給人經營名為《Omaha撲克》的幸運博彩申請有關之許可及相關法定規章之核准；

考慮到博彩監察協調局的贊同意見以及對於施行上述博彩規則之建議；

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號法律第三條第四款及第五款的規定，作出本批示。

一、許可名為《Omaha撲克》之幸運博彩之經營。

二、核准載於附件內之《Omaha撲克法定規章》，此規章為本批示的組成部份。

三、本批示自公佈翌日起生效。

二零一零年七月二十九日

經濟財政司司長 譚伯源

GABINETE DO SECRETÁRIO PARA A ECONOMIA E FINANÇAS

Despacho do Secretário para a Economia e Finanças n.º 97/2010

Atendendo à solicitação das concessionárias/subconcessionárias da exploração dos jogos de fortuna ou azar no sentido da autorização e aprovação do regulamento oficial do jogo denominado «Omaha Poker»;

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 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 «Omaha Poker».

2. É aprovado o regulamento oficial do jogo «Omaha Poker», 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.

29 de Julho de 2010.

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

《Omaha 撲克》法定規章

第一條
用具

一、《Omaha撲克》用具包括：

- (一) 設有一塊檯證的博彩桌一張；
- (二) 指示器 (*dealer button*) 一個；
- (三) 五十二張牌的紙牌一副；
- (四) 派牌盒一個和作切牌之用的白咭一張；或
- (五) 洗牌機一部。

二、上一款(二)項中所述的指示器係放在莊荷左邊起首位博彩者的前方位置，每局結束後便順時針方向傳給下一位博彩者。

第二條
門數及博彩者人數下限

一、檯證上設有十門座位供博彩者使用，以及一門座位供莊荷使用。

二、場方可選擇使用設十門以上供博彩者使用之座位的檯證。

三、開始博彩局所需博彩者人數下限為二位。

第三條
開始程序

一、應按照以下任何一方式洗牌：

- (一) 莊荷以人手洗牌，用白咭切牌，接著將白咭放在整副紙牌的牌底，然後一併放入派牌盒內或莊荷手中；
- (二) 莊荷使用洗牌機，在這情況下無需切牌。

二、莊荷由放有指示器左邊起首位博彩者開始，順序派牌。

第四條
投注

一、所有投注以籌碼進行。

二、在比賽形式的博彩局中，博彩者進行博彩期間不得取去檯上用以進行有關博彩的籌碼及在有關博彩局贏取的籌碼。

REGULAMENTO OFICIAL DO JOGO
«OMAHA POKER»

Artigo 1.º

Material

1. O material do jogo «Omaha Poker» inclui:

- 1) Uma mesa de jogo de um tabuleiro;
- 2) Um marcador (*dealer button*);
- 3) Um baralho de cinquenta e duas cartas;
- 4) Um «shoe» e uma carta de corte; ou
- 5) Um baralhador de cartas.

2. O marcador mencionado na alínea 2) do número anterior é colocado em frente do jogador imediatamente à esquerda do «croupier» e, finda cada uma das jogadas, é deslocado para o jogador seguinte, no sentido dos ponteiros do relógio.

Artigo 2.º

Número de lugares e mínimo de jogadores

1. O tabuleiro de jogo tem 10 lugares sentados para os jogadores e um lugar sentado para o «croupier».

2. A casa pode optar por tabuleiros com mais de 10 lugares sentados para jogadores.

3. O número mínimo de jogadores para o início do jogo é de dois.

Artigo 3.º

Procedimentos iniciais

1. As cartas de jogo são baralhadas de acordo com uma das seguintes alternativas:

- 1) O «croupier» baralha manualmente as cartas, corta-as com uma carta de corte e coloca-as no «shoe» ou na mão, com a carta de corte no fim do baralho;
- 2) O «croupier» utiliza o baralhador de cartas. Neste caso não é necessário cortar as cartas.

2. O «croupier» inicia a distribuição de cartas pelo jogador imediatamente à esquerda do marcador.

Artigo 4.º

Apostas

1. Todas as apostas são feitas por meio de fichas de jogo.

2. Nos torneios, as fichas afectas ao jogo e as fichas ganhas em cada jogada não podem ser retiradas da mesa enquanto o jogador continuar a jogar.

三、檯上應擺放派牌前投注額（“盲注”）上限和下限的通知讓博彩者知悉。

第五條 派牌前投注

在派牌之前，位於指示器左邊的第一位及第二位博彩者應進行以下投注：

（一）位於指示器左邊的第一位博彩者下預先小投注（“小盲注”），有關金額一般相當於預先大投注（“大盲注”）金額之一半；

（二）位於指示器左邊的第二位博彩者則下預先大投注。

第六條 開始牌局

一、莊荷由放置指示器的左邊起首位博彩者開始順時針方向派發紙牌予每位博彩者，每次派牌一張，共派四張，牌面向下（*hole cards/pocket cards*）。

二、博彩者只可看自己的紙牌，且不得在博彩桌以外手持紙牌。

三、博彩者看過獲發的紙牌後，由第五條所載的兩位博彩者之左手邊者起，順時針方向，選擇作出下列決定：

- （一）投注；
- （二）加注；或
- （三）蓋牌（棄權）。

四、在首輪投注中，投注“大盲注”最高額的博彩者具有特權成為最後一位作出投注，其可蓋牌、加注或選擇（*check*）。

五、在接著的投注中則由持指示器之博彩者作出最後投注、加注或棄權。

第七條 公共牌及第二輪投注

一、完成上一條所述之程序後，莊荷先銷牌一張，再於博彩桌中央位置，派發三張牌，牌面向上（*the flop*）。

3. Os limites, máximo e mínimo, das apostas prévias à distribuição de cartas (*blind bets*) devem constar de aviso aos jogadores colocado na mesa.

Artigo 5.º

Apostas prévias à distribuição de cartas

Antes da distribuição das cartas, o primeiro e o segundo jogador do lado esquerdo do marcador devem colocar as seguintes apostas:

- 1) O primeiro jogador do lado esquerdo coloca a aposta prévia menor (*small blind*) correspondente, por regra, a metade do valor da aposta prévia maior (*big blind*);
- 2) O segundo jogador do lado esquerdo coloca a aposta prévia maior.

Artigo 6.º

Início do jogo

1. O «croupier», começando pelo jogador imediatamente à esquerda do marcador e continuando no sentido dos ponteiros do relógio, distribui a cada jogador quatro cartas, uma de cada vez, de face para baixo (*hole cards/pocket cards*).

2. Os jogadores só podem ver as suas próprias cartas e não podem segurar as cartas fora da mesa de jogo.

3. Após leitura das cartas distribuídas, começando pelo lugar à esquerda dos dois jogadores mencionados no artigo 5.º e continuando no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador toma uma das seguintes decisões:

- 1) Apostar;
- 2) Subir a aposta; ou
- 3) Desistir (*fold*).

4. No primeiro turno de apostas, o jogador que colocou a aposta prévia mais elevada tem a prerrogativa de ser o último a decidir e pode desistir, subir a aposta ou preferir (*check*).

5. Nos turnos de apostas seguintes, o jogador indicado pelo marcador é o último a apostar, subir a aposta ou desistir da aposta.

Artigo 7.º

Cartas comuns e segundo turno de apostas

1. Concluído o procedimento descrito no artigo anterior, o «croupier», depois de inutilizar uma carta, coloca três cartas, no centro da mesa, de face para cima (*the flop*).

二、接著，莊荷從指示器左邊第一位博彩者起接受第二輪投注。

三、從第二輪投注開始，博彩局中每位參與者需作出以下一項決定：

- (一) 投注；
- (二) 選擇；
- (三) 棄權。

第八條 隨後投注

一、上一條所述的一輪投注結束後，莊荷銷牌一張，再於博彩桌中央位置放一張附加牌，牌面向上 (*the turn*)。

二、從指示器左邊的博彩者開始進行下一輪投注。

三、完成投注後，莊荷銷牌一張，然後於博彩桌中央位置再放一張附加牌，牌面向上 (*the river*)。

四、在博彩桌上放置上一款所述之附加牌後，進行最後一輪投注。

五、最後一輪投注結束後，博彩局的全部參與者揚開紙牌以定勝負。

第九條 錯誤派牌

一、不論是首紙牌或附加紙牌，派牌時發現的任何錯誤應即時作出糾正。

二、如無法糾正錯誤，則宣告博彩局無效並把投注款項退回予博彩者。

第十條 最後組合

一、博彩者可將獲發的首兩張紙牌與放置檯上中央位置的其中三張紙牌搭配，以組成最佳的五張紙牌組合。

二、組成五張最佳紙牌組合的博彩者贏得檯上全部投注額一彩池。

2. De seguida, o «croupier» dá início ao segundo turno de apostas, começando pelo jogador do lado esquerdo do marcador.

3. A partir do segundo turno de apostas, inclusive, cada um dos participantes em jogo toma uma das seguintes decisões:

- 1) Apostar;
- 2) Preferir;
- 3) Desistir.

Artigo 8.º

Apostas subsequentes

1. Findo o turno de apostas referido no artigo anterior, o «croupier» inutiliza uma carta e coloca uma carta adicional, no centro da mesa, de face para cima (*the turn*).

2. Realiza-se, então, outro turno de apostas, começando pelo jogador colocado à esquerda do marcador.

3. Findas estas apostas, o «croupier», inutiliza uma carta e coloca uma nova carta adicional no centro da mesa, de face para cima (*the river*).

4. Após a colocação na mesa da carta adicional mencionada no número anterior, tem lugar o último turno de apostas.

5. Findo o último turno, todos os participantes ainda em jogo devem exhibir as suas cartas para se proceder à composição final.

Artigo 9.º

Erro na distribuição

1. Qualquer erro detectado na distribuição das cartas, tanto das primeiras cartas como das adicionais, deve ser imediatamente rectificado.

2. Caso seja totalmente impossível corrigir o erro, o jogo é declarado inválido e os valores das apostas são devolvidos aos jogadores.

Artigo 10.º

Composição final

1. O jogador pode fazer qualquer combinação utilizando apenas duas cartas da sua mão e três das cartas colocadas no centro da mesa a fim de obter a melhor composição de cinco cartas.

2. O jogador que consegue a melhor composição de cinco cartas ganha todas as apostas da mesa - o pote.

三、博彩者之間不得協議分享彩池，故各門應繼續進行博彩直至產生最後結果為止。

四、兩位或兩位以上的博彩者持有相同紙牌組合，則平均分享彩池，有關金額以除法的可分割下限為止。

五、剩下不可分割的金額則歸於在莊荷左手邊首位維持進行牌局的博彩者。

第十一條

博彩的適用規則

第六條第三款（一）項所規定的投注決定，按照以下規則進行：

（一）博彩者可以口頭作投注或將相應籌碼放在檯上位於其正前方的位置投注。口頭投注為有效的投注而作出口頭投注的博彩者受約束；

（二）在設有投注限額的牌局上，博彩者得：

1. 以檯上持有的籌碼作任何投注，但金額不得高於彩池之值；
2. 跟隨上一位博彩者所作之投注金額；或
3. 把投注金額增加至彩池加注之值，以此值作為金額之限制。

（三）在未設定投注限額的牌局上，博彩者得以檯上持有的籌碼作相等於或高於投注下限金額的投注，且不妨礙博彩者將餘下籌碼下注於一門的結果上（“全押”）。

第十二條

加注之適用規則

第六條第三款（二）項所規定的加注決定，按照以下規則進行：

（一）加注金額須至少相等於一局中上一次投注或加注金額；

（二）在設有限額的牌局上，在每一輪投注中加注次數最多為三次；

（三）在未設有限額的牌局上，投注或加注金額並無限制；

（四）如只有兩位博彩者進行牌局（*head up*），則加注的金額不設限制。

3. O pote não pode ser repartido, por acordo, entre os jogadores pelo que todas as mãos devem manter-se em jogo até ao desfecho final.

4. Quando dois ou mais jogadores detenham mãos iguais, o pote será dividido em partes iguais até ao valor mínimo susceptível de divisão.

5. O valor remanescente, não divisível, acresce à mão do participante ainda em jogo imediatamente à esquerda do «croupier».

Artigo 11.º

Regras aplicáveis às apostas

A decisão de apostar, prevista na alínea 1) do n.º 3 do artigo 6.º, obedece às disposições seguintes:

1) Os jogadores podem apresentar, verbalmente, as suas apostas ou colocar as fichas correspondentes em cima da mesa, no espaço à sua frente. A aposta verbal é válida e vincula o jogador que a apresenta;

2) Nos jogos sujeitos a limite, os jogadores podem:

(1) Apostar qualquer valor, em fichas detidas na mesa, até ao limite representado pelo valor do pote;

(2) Igualar a aposta do jogador precedente; ou

(3) Subir a aposta até ao limite do valor acrescido do pote.

3) Nos jogos sem limite, os jogadores podem apostar um valor, em fichas detidas na mesa, igual ou superior ao valor mínimo das apostas, sem prejuízo da aposta de todas as fichas remanescentes no resultado da mão (*all-in*).

Artigo 12.º

Regras aplicáveis à subida das apostas

A decisão de subir a aposta, prevista na alínea 2) do n.º 3 do artigo 6.º, obedece às seguintes disposições:

1) O montante de subida da aposta deve ser, pelo menos, equivalente à aposta ou subida anterior na mesma jogada;

2) Nos jogos sujeitos a limite, a aposta pode subir três vezes, no máximo, por turno;

3) Nos jogos sem limite, o montante da aposta ou da subida da aposta é ilimitado;

4) Caso estejam em jogo apenas dois jogadores (*head up*), não há limite para o montante de subida da aposta.

第十三條
蓋牌之適用規則

第六條第三款（三）項所規定的蓋牌決定，按照以下規則進行：

- （一）博彩者在任何一輪投注中皆可蓋牌；
- （二）選擇蓋牌的博彩者須將紙牌放在檯上並推向莊荷的位置，牌面向下；
- （三）選擇蓋牌的博彩者所作的投注金額納入勝出博彩者的彩池裡。

第十四條
紙牌的大小

- 一、紙牌的大小不計花色。
- 二、紙牌點數大小依次排列為：A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3及2。
- 三、5、4、3、2及A組成“順”時，A牌作最小點數計。

第十五條
紙牌組合的大小

在不妨礙第十條所訂定的“最後組合”規則的情況下，紙牌組合大小依次排列為：

- （一）“黃袍麒麟”：花色相同的最大五張牌，即：A、K、Q、J和10；
- （二）“同花順”：五張花色相同且順序的紙牌，當中以K、Q、J、10和9為最大組合；以5、4、3、2和A為最小組合。如兩門的博彩者持有點數相同的五張紙牌，則該局作和；
- （三）“四條”：四張點數相同的紙牌。另一張不計且對於牌面點數並無影響。如一門以上持有“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紙牌。如一門以上持有“夫盧”，則以三張點數相同的牌定勝負，點數較大者勝。如“夫盧”點數相同，則以兩張點數相同的紙牌定勝負，點數較大者勝。如五張紙牌點數都相同，則該局作和；
- （五）“同花”：五張花色相同的紙牌（例如：10、9、7、5和2）。如一門以上的博彩者持有“同花”，則以五張牌中點數最大一張定勝負，持有點數較大者勝；

Artigo 13.º

Regras aplicáveis à decisão de desistir

A decisão de desistir, prevista na alínea 3) do n.º 3 do artigo 6.º, obedece às disposições seguintes:

- 1) O jogador pode desistir em qualquer turno de apostas;
- 2) O jogador que desiste deve colocar na mesa as cartas, de face para baixo, e empurrá-las na direcção do «croupier»;
- 3) O montante das apostas do jogador que desiste integra o pote devido ao jogador vencedor.

Artigo 14.º

Valor das cartas

1. Todos os naipes têm a mesma graduação.
2. A graduação de cada uma das cartas, por ordem decrescente, é: Ás (A), Rei (K), Dama (Q), Valete (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2.
3. O Ás (A) quando forma sequência (*straight*) com 5, 4, 3, 2 tem a graduação mais baixa.

Artigo 15.º

Graduação das mãos

Sem prejuízo das regras estabelecidas no artigo 10.º para a composição final, a graduação das mãos, por ordem decrescente, é a seguinte:

- 1) «Naipes reais» (*royal flush*): as cinco maiores cartas do mesmo naipe, isto é, Ás (A), Rei (K), Dama (Q), Valete (J) e 10;
- 2) «Sequência de naipe» (*straight flush*): cinco cartas de um mesmo naipe em sequência numérica — Rei (K), Dama (Q), Valete (J), 10 e 9 é a maior e 5, 4, 3, 2 e Ás (A) é a menor. Quando duas mãos tenham cinco cartas com a mesma graduação, verifica-se um empate;
- 3) «Quatro cartas iguais» (*four of a kind*): quatro cartas com igual denominação. A outra carta não conta para qualquer efeito nem afecta a graduação da mão. Quando haja mais de uma mão com «quatro cartas iguais», ganha a mão com maior graduação;
- 4) «Trio-par» (*full house*): três cartas de uma denominação e duas de outra. Quando haja mais de uma mão com um «trio-par», ganha a mão com a maior graduação das três cartas iguais. Se as três cartas iguais tiverem a mesma graduação ganha a mão com o par de maior graduação. Se as cinco cartas forem da mesma graduação, verifica-se um empate;
- 5) «Naipes ou cores» (*flush*): cinco cartas do mesmo naipe, (v.g.: 10, 9, 7, 5 e 2). Quando haja mais de uma mão com um «naipe ou cor», ganha a mão com a carta de maior graduação de entre as cinco cartas;

如點數較大一張牌的點數相同則以次大點數紙牌定勝負，持有點數較大者勝，如此類推，直至定出勝負。如五張紙牌點數都相同，則該局作和；

(六) “順”：五張順序而花色不同的紙牌（例如：6、7、8、9和10）。如一門以上持有“順”，則以五張牌中點數最大一張定勝負，持有點數較大者勝；A、K、Q、J和10為最大，5、4、3、2和A為最小。如五張紙牌點數相同，則該局作和；

(七) “三條”：三張點數相同的牌配兩張散牌。如一門以上持有“三條”，則以點數相同的三張牌定勝負，持點數較大者勝。如“三條”相同，則以兩張散牌的點數定勝負，點數較大者勝；如五張紙牌點數都相同，則該局作和；

(八) “兩對”：兩對點數不同的紙牌配一張散牌（例如：10、10、6、6和5）。如一門以上持有“兩對”，則以點數較大的一對定勝負，點數較大者勝；

如較大一對的點數相同，則以另一對牌定勝負，點數較大者勝；兩對牌點數均相同，則以散牌的點數定勝負，點數較大者勝。如五張紙牌點數都相同，則該局作和；

(九) “一對”：兩張點數相同的牌配三張散牌（例如：10、10、9、7和6）。如一門以上持有“一對”，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，如此類推直至定出勝負；如各牌點數都相同，則該局作和；

(十) “五張散牌”：五張不成“對”、不成“順”、不成“同花”的牌。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；如五張散牌點數都相同，則該局作和。

第十六條

佣金

場方在每局彩池中抽取百分之三（3%）至百分之五（5%）作佣金，但最多只可抽取相等於預先大投注（大盲注）的五倍。

Se as cartas de maior graduação forem iguais, a mão vencedora determina-se pela segunda carta de maior graduação e assim sucessivamente até se encontrar o vencedor da jogada. Se as cinco cartas forem da mesma graduação, verifica-se um empate;

6) «Sequência» (*straigh*): cinco cartas de diferentes naipes em sequência, (v.g.: 6, 7, 8, 9 e 10). Quando haja mais de uma mão com uma «sequência», ganha a mão com a carta de maior graduação de entre as cinco cartas. O Ás (A), Rei (K), Dama (Q), Valete (J) e um 10 é a maior graduação, enquanto que 5, 4, 3, 2 e Ás (A) é a menor. Se as cinco cartas forem da mesma graduação, verifica-se um empate;

7) «Três cartas iguais ou trio» (*three of a kind*): três cartas iguais e duas diferentes sem formarem par. Quando haja mais de uma mão com um «trio», ganha a mão com a maior graduação das três cartas iguais. Se as três cartas iguais tiverem a mesma graduação ganha a mão com as duas cartas diferentes de maior graduação. Se as cinco cartas forem da mesma graduação verifica-se um empate;

8) «Dois pares» (*two pairs*): dois pares de cartas diferentes e uma carta desigual (v.g.: 10, 10, 6, 6 e 5). Quando haja mais de uma mão com «dois pares», ganha a mão com o par de maior graduação.

Se os pares de maior graduação forem iguais, comparam-se os outros pares e ganha aquele que tiver o par com maior graduação. Se os dois pares forem da mesma graduação, a mão vencedora determina-se pela carta diferente com maior graduação. Se as cinco cartas forem da mesma graduação, verifica-se um empate;

9) «Par» (*one pair*): duas cartas de igual valor e três desiguais (v.g.: 10, 10, 9, 7 e 6). Quando haja mais de uma mão com um «par», ganha a mão com o par de maior graduação.

Se os pares forem de igual graduação, a mão vencedora é determinada pela carta de maior graduação de entre as três cartas diferentes. Se a carta de maior graduação de entre as três cartas diferentes também for igual, a mão vencedora determina-se pela segunda carta de maior graduação e assim sucessivamente até se encontrar o vencedor da jogada. Se as cinco cartas forem da mesma graduação, verifica-se um empate;

10) «Cinco cartas diferentes» (*five odd cards*): cinco cartas que não podem formar um «par», «sequência», ou «naipe ou cor». As cartas de maior graduação de entre as cinco determinam o vencedor e ganha a mão com a maior graduação de cartas. Se as cartas de maior graduação forem iguais, a mão vencedora determina-se pelas segundas cartas de maior graduação e assim sucessivamente até se encontrar o vencedor da jogada. Se as cinco cartas forem da mesma graduação, verifica-se um empate.

Artigo 16.º

Comissão

A casa tem o direito de cobrar uma comissão de três a cinco por cento sobre o valor do pote de cada jogada até ao limite correspondente ao quántuplo da aposta prévia maior (*big blind*).