98 — Cheóng P'ai Iat (terno/terno + ás/quadra)
99 — Pán Táng Iat (duque/duque + terno/quadra)
100 — Fu T'au Iat (quina/sena + quadra/sena)
101 — Ling Lám Lôk Iat (ás/quina + duque/terno)
102 — Ngó P'ai Mât (ás/terno + terno/terno)
103 — Mui P'ai Mât (quina/quina + quadra/sena)
104 — Cheóng P'ai Mât (terno/terno + duque/duque)
105 — Pán Táng Mât (duque/duque + ás/quina)
106 — Fu T'au Mât (quina/sena + quadra/quina)

Portaria n.º 97/85/M

de 18 de Maio

Considerando o exposto pela Sociedade de Turismo e Diversões de Macau, concessionária dos jogos de Fortuna ou Azar neste Território, quanto às regras do jogo do CRAPS, cujo regulamento foi aprovado pela Portaria n.º 7 461, de 1 de Fevereiro de 1964;

Tendo em conta o disposto no artigo 106.º do citado Regulamento e o parecer favorável da Inspecção dos Contratos de Jogos;

Ouvido o Conselho Consultivo;

Usando da faculdade conferida pelo artigo 15.º do Estatuto Orgânico de Macau, promulgado pela Lei Constitucional n.º 1/76, de 17 de Fevereiro, o Governador de Macau manda:

Artigo 1.º — Os artigos 99.º a 103.º do Regulamento dos Jogos Chineses e Europeus, aprovado pela Portaria n.º 7 461, de 1 de Fevereiro de 1964, que contém as regras do jogo do «CRAPS», passam a ter a numeração e redacção constante do Regulamento anexo, que faz parte integrante desta portaria.

Art. 2.º É revogado o artigo 104.º do Regulamento dos jogos a que se alude no artigo 1.º

Governo de Macau, aos 17 de Maio de 1985.

Publique-se.

O Governador, *Vasco de Almeida e Costa.*

Regulamento Oficial do CRAPS

Art. 1.º — *Lançamento de dados:* É obrigatório que os dados sejam lançados em direcção da extremidade oposta da mesa. Em caso de qualquer dos dados não ficar completamente assente numa face conta-se sempre a face superior mais exposta. Quando um ou ambos os dados saírem do tabuleiro o lançamento não é válido, devendo ser repetido. Pode participar no jogo qualquer número de jogadores, mas o lançamento dos dados só pode ser feito por um deles.

Art. 2.º — 1. «*Pass Line*» — Ganhará o jogador, no primeiro lançamento, se a soma dos dois dados for 7 ou 11, perdendo se sair qualquer dos Craps (2, 3 ou 12), mas se, neste primeiro lançamento, sair qualquer outro número (4, 5, 6, 8, 9, ou 10), será este o ponto do jogador que terá de continuar a lançar os dados até que saia o seu ponto, caso em que ganhará, ou até que lance um 7, caso em que perderá. O prémio é igual à importância da aposta.

2. «*Pass Line*» — Aposta adicional — enquanto tentar obter o seu ponto o jogador poderá fazer uma aposta adicional que lhe proporcionará um prémio adicional a seguir indicado:

Números 4 e 10 — prémio, 2 para 1
« 5 e 9 — « 3 para 2
« 6 e 8 — « 6 para 5

O ganho adicional nunca poderá exceder a importância da aposta inicial, cujo prémio continuará a ser igual ao seu valor.

3. «*Come*» — Obtido o seu ponto, o jogador poderá fazer nova aposta nesta marcação, ganhando ou perdendo tal como na marcação «Pass Line», n.º 1 e poderá efectuar uma aposta adicional nas condições estipuladas na marcação «Pass Line» n.º 2.

Art. 3.º — 1. «*Don't Pass*» — Ganhará o jogador, no primeiro lançamento, se a soma dos dois dados, for 2 ou 3, empatando se for 12 e perdendo se for 7 ou 11; mas se, neste primeiro lançamento, surgir qualquer outro número (4, 5, 6, 8, 9, ou 10), será este o ponto em desfavor do jogador que terá de continuar a lançar os dados até que esse ponto volte a aparecer, caso em que perderá, ou até que apareça um 7, caso em que ganhará. O prémio é igual à importância da aposta.

2. «*Don't Pass*» — Aposta Adicional — Enquanto estiver a lançar os dados contra o ponto em seu desfavor, o jogador poderá fazer uma aposta adicional que lhe proporcionará um prémio adicional a seguir indicado:

Números 4 e 10 — prémio, 1 para 2
« 5 e 9 — « 2 para 3
« 6 e 8 — « 5 para 6

3. «*Don't Come*» — Depois de marcado o ponto em seu desfavor, o jogador poderá fazer nova aposta nesta marcação, ganhando ou perdendo tal como na marcação «Don't Pass», n.º 1, e poderá efectuar uma aposta adicional nas condições estipuladas na marcação «Don't Pass», n.º 2.

Art. 4.º — «*Field*» — O jogador ganhará o valor da aposta se sair o 3, 4, 9, 10 e 11 e perderá com qualquer outro número, excepto os números 2 ou 12 que seriam premiados com o dobro da importância apostada.

Art. 5.º — «*Hard Ways*» — Nesta marcação o jogador fará a sua aposta num número que represente a soma de dois dados iguais, e. g. 3-3 para perfazer 6, perdendo se sair o 7 ou quando o número 6 for formado com dados diferentes como 1-5 ou 2-4. Se saírem outros números, far-se-á novo lançamento. As mesmas regras se aplicam às hipóteses de dados iguais: 2-2, 4-4 e 5-5. O prémio é igual a 9 vezes a importância da aposta nas combinações 3-3 e 4-4 e a 7 vezes nas combinações 2-2 e 5-5.

Art. 6.º — «*Big 7*» — O jogador ganhará 4 vezes e meia o valor da aposta, se sair o 7, e perderá se sair qualquer outro número.

Art. 7.º — «*11*» — O jogador ganhará 15 vezes o valor da aposta, se sair o 11 e perderá se sair qualquer outro número.

Art. 8.º — «*Any Craps*» — O jogador ganhará 7 vezes o valor da aposta, se sair o 2, 3 ou 12 e perderá, se sair qualquer outro número.