

2. Para contrapartida dos reforços de que trata o número anterior, são utilizadas as disponibilidades a retirar das seguintes verbas da mesma tabela orçamental de despesa:

**CAPÍTULO 6.º**

**Serviços de Saúde**

*Despesas correntes:*

Artigo 191.º — Vencimentos e salários:

1) Vencimentos ..... \$ 400 000,00

**CAPÍTULO 24.º**

**Forças de Segurança de Macau  
Polícia de Segurança Pública**

*Despesas correntes:*

Artigo 570.º — Vencimentos e salários:

1) Vencimentos ..... \$ 132 500,00

\$ 532 500,00

Governo de Macau, aos 28 de Fevereiro de 1983. — O Governador, *Vasco de Almeida e Costa*.

**Portaria n.º 56/83/M  
de 5 de Março**

De forma a permitir uma melhor equiparação dos cursos de formação, ministrados na Escola de Pilotagem, torna-se necessário criar o Curso de Motorista Prático, em substituição do de Condutores Marítimos.

Tendo em atenção o disposto no n.º 3 do artigo 19.º do Regulamento da Escola de Pilotagem de Macau, promulgado pelo Decreto-Lei n.º 6/80/M, de 8 de Março;

Considerando as alterações do citado Regulamento decorrentes da Portaria n.º 164/80/M, de 3 de Setembro;

Ouvido o Conselho Consultivo;

Usando da faculdade conferida pela alínea c) do n.º 1 do 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 O artigo 19.º do Regulamento da Escola de Pilotagem de Macau, promulgado pelo Decreto-Lei n.º 6/80/M, de 8 de Março, passa a ter a seguinte redacção:

**Artigo 19.º**

**(Cursos de Formação)**

1. ....;
- a) .....
- b) .....
- c) .....
- d) Curso de Motorista Prático;
- e) .....
2. ....;
3. ....;

Art. 2.º Os programas e regime do Curso de Motorista Prático rege-se pelo disposto no Decreto-Lei n.º 6/80/M, de 8 de Março.

Art. 3.º O Curso de Motorista Prático é constituído pelas disciplinas e instruções constantes do mapa anexo a esta portaria e terá a duração aproximada de quatro meses.

Governo de Macau, aos 3 de Março de 1983. — O Governador, *Vasco de Almeida e Costa*.

**Disciplinas e Instruções do Curso de Motorista Prático**

**I — DISCIPLINAS**

Designações	Disciplinas
D 1	Elementos de Matemática
D 10	Limitação de Avarias
D 17	Física Aplicada
D 18	Motores Marítimos
D 19	Máquinas Auxiliares
D 20	Tecnologia Mecânica
D 21	Electricidade

**II — INSTRUÇÕES**

Designações	Disciplinas
I 7	Limitação de Avarias (prática)
I 8	Conservação de navios e embarcações miúdas
I 9	Oficinas de Máquinas
I 12	Condução de Máquinas
I 13	Serralharia
I 14	Electricidade (prática)

**Portaria n.º 57/83/M  
de 5 de Março**

Considerando o exposto pela Sociedade de Turismo e Diversões de Macau, concessionária de jogos de fortuna ou azar neste território, quanto às regras do jogo «Black Jack» ou «Vinte e Um», cujo regulamento foi aprovado pela Portaria n.º 25/81/M, de 21 de Fevereiro.

Tendo em vista o disposto no artigo 106.º da Portaria n.º 7 461, de 1 de Fevereiro de 1964, e o parecer favorável da Inspeção dos Contratos de Jogos;

Ouvido o Conselho Consultivo;

Usando da faculdade conferida pela alínea c) do n.º 1 do 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 É aprovado o Regulamento Oficial do «Black Jack» ou «Vinte e Um», que faz parte integrante desta portaria e baixa assinado pelo delegado do Governo junto da Sociedade de Turismo e Diversões de Macau.

Art. 2.º É revogada a Portaria n.º 25/81/M, de 21 de Fevereiro.

Governo de Macau, aos 3 de Março de 1983. — O Governador, *Vasco de Almeida e Costa*.

### Regulamento Oficial do «Black Jack» ou «Vinte e Um»

#### Artigo 1.º

MATERIAL — a) Um ou mais baralhos de 52 cartas.

b) Caixa metálica com uma carta branca ou «sabot» com duas cartas brancas, conforme se use um ou mais baralhos de cartas.

#### Artigo 2.º

1. PROCEDIMENTO INICIAL — Serão utilizados um ou mais baralhos de cartas. Estas, que poderão servir para uma ou mais partidas, serão baralhadas pela banca e partidas com uma carta branca por qualquer jogador ou pela banca se nenhum jogador quiser partir. Quando estiver a ser utilizado mais de um baralho, uma segunda carta branca deverá ser introduzida entre as últimas 20 e 30 cartas. As cartas serão, em seguida, colocadas numa caixa ou «sabot». A primeira ou as primeiras cartas, em número correspondente ao número de baralhos utilizados, serão retiradas da caixa ou «sabot» e colocadas no recipiente junto da mesa, antes de as cartas serem distribuídas, uma de cada vez. Toda a carta que aparecer com a face voltada para cima será invalidada. Se, porventura, houver engano na distribuição, o erro, quando verificado, será rectificado, atribuindo-se a carta ou cartas ao jogador a quem elas deveriam caber. Na impossibilidade de se rectificar o erro, serão canceladas todas as cartas distribuídas para essa jogada.

2. FINAL DE CADA PARTIDA — Quando se usa o «sabot», o aparecimento da segunda carta branca indicará que se está a jogar a última jogada da partida. Retirada aquela carta e decidido o último golpe, as cartas serão de novo baralhadas ou substituídas por novos baralhos se não estiverem em condições de voltarem a ser usadas. A banca poderá baralhar as cartas no final de qualquer jogada, independentemente do aparecimento da segunda carta branca. Quando se usa a «caixa metálica» com um só baralho, será feita apenas uma jogada, após a qual se considera terminada a partida, sendo as cartas de novo baralhadas.

3. LUGARES NA MESA — Haverá em cada banca seis ou sete lugares, de acordo com o número de lugares indicado no tabuleiro. Quando são utilizados mais de um baralho de cartas, o jogador ocupando um dos lugares na mesa pode apostar em mais de um lugar, desde que nos lugares em que deseja apostar estejam os respectivos ocupantes a fazer apostas. Porém, o jogador que não esteja a ocupar lugar na mesa só pode apostar num lugar. Quando se utiliza um só baralho o jogador só pode apostar num único lugar. Nenhum

jogador pode mudar de lugar a meio de uma jogada, nem segurar as cartas fora da mesa ou as cartas de outros lugares.

4. CARTAS RETIRADAS — Quando se usa o «sabot», além das cartas retiradas antes da primeira jogada, indicadas no n.º 1 deste artigo, será retirada uma carta no início de cada uma das jogadas seguintes e outra antes de a banca receber a sua segunda carta aberta.

#### Artigo 3.º

1. DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS — a) Quando se utiliza «sabot» cada lugar recebe, primeiramente, duas cartas com a face voltada para baixo, recebendo a banca uma carta apenas, com a face voltada para cima. A segunda carta da banca, também aberta, só lhe é distribuída depois de os jogadores haverem pedido cartas adicionais ou resolvido prescindir destas. Porém, se a primeira carta da banca for um ás, a banca receberá a sua segunda carta com a face voltada para baixo, para efeitos de aposta de seguro, antes dos jogadores receberem cartas adicionais. A banca não poderá ver esta segunda carta, enquanto todos os jogadores não tiverem pedido cartas adicionais ou resolvido prescindir destas. Depois de virada a carta com a face voltada para baixo, se se verificar que a banca possui menos de 17 pontos, a banca retirará uma carta do «sabot» antes de receber a sua primeira carta adicional;

b) Quando se utiliza «caixa metálica», cada lugar recebe duas cartas com a face voltada para baixo, recebendo a banca também duas cartas, a primeira aberta e a segunda com a face voltada para baixo, antes de os jogadores pedirem cartas adicionais.

2. CARTAS ADICIONAIS — a) A banca é obrigada a tomar cartas quando o total dos seus pontos for 16 ou inferior e não poderá tomar mais cartas quando tiver 17 ou mais pontos. Se a banca, por engano, tomar inadvertidamente carta adicional, esta será considerada nula;

b) O jogador pode ou não tomar cartas, segundo o seu critério, excepto quando «rebenta», caso em que terá de mostrar imediatamente as suas cartas. O jogador que «rebenta» perde a sua aposta ainda que o mesmo suceda à banca;

c) O jogador que tiver colocado o montante da sua aposta no primeiro lugar da banca, contado a partir da esquerda, depois de ter pedido cartas adicionais ou prescindido destas, terá de tomar decisão final sobre a sua jogada, anunciando-a à banca, de viva voz, antes de esta atender o segundo jogador, adoptando-se o mesmo procedimento para os seguintes jogadores, até o último tomar a sua decisão final.

#### Artigo 4.º

VALOR DAS CARTAS — O ás vale 1 ou 11 pontos, à escolha do jogador, as figuras valem 10 pontos e as demais cartas têm o valor correspondente ao número de pintas.

#### Artigo 5.º

GANHO OU PERDA — Como regra geral ganha o lugar que tiver maior número de pontos do que a banca e perde o que tiver menos do que esta.

## Artigo 6.º

«BLACK JACK» — A combinação de um ás com uma figura ou um dez recebidas nas duas primeiras cartas, é considerada «Black Jack». O jogador que consiga um «Black Jack», ganha uma vez e meia a importância da sua aposta, caso a banca não tenha também um «Black Jack». É facultado ao jogador com «Black Jack» na mão, pedir o pagamento de importância igual ao valor da aposta se a carta da banca for um ás, mas tal pedido terá de ser feito antes da banca mostrar a sua carta fechada. O total de 21 pontos com mais de duas cartas não se considera «Black Jack» e será pago com importância igual ao valor da aposta, se a banca não tiver «Black Jack» ou 21 pontos. Se o jogador tiver um «Black Jack» e a banca 21 pontos com mais de duas cartas, ganhará o jogador, recebendo o prémio de uma vez e meia. No caso contrário, isto é, se a banca tiver um «Black Jack» e o jogador 21 pontos com mais de duas cartas, ganhará a banca. O total de 21 pontos nas apostas desdobradas não é considerado «Black Jack».

## Artigo 7.º

EMPATES — As jogadas são consideradas empatadas quando:

- a) O jogador e a banca tiverem na mesma jogada um «Black Jack»;
- b) O jogador e a banca tiverem o mesmo número de pontos.

## Artigo 8.º

APOSTA DE SEGURO — Quando a carta aberta da banca for um ás, o jogador poderá fazer uma aposta adicional, denominada «aposta de seguro», cujo valor não pode exceder metade da aposta original. Se, já depois de todos os jogadores terem pedido cartas adicionais ou prescindido destas, se verificar que a banca possui um «Black Jack», a aposta de seguro será premiada com o dobro da sua importância. Neste caso, a banca recolherá as apostas dos jogadores que não tiverem também um «Black Jack». A banca receberá todas as apostas de seguro quando não possuir um «Black Jack».

## Artigo 9.º

PRÉMIOS ESPECIAIS — O jogador que tiver «6-7-8» do mesmo naipe ou três «7» receberá, imediatamente, um prémio especial correspondente a três vezes a importância da sua aposta, mesmo que a carta aberta da banca seja um ás.

## Artigo 10.º

SEPARAÇÃO DE PARES — Os jogadores cujas duas primeiras cartas tenham o mesmo número de pintas pode desdobrá-las em duas apostas distintas. A importância de cada aposta separada será igual ao valor da aposta inicial. Ao jogador que separar dois ases será apenas atribuída uma carta para cada um dos ases. Quando as cartas separadas forem de outra denominação, poderá o jogador tomar qualquer número de cartas, salvo se rebentar.

## Artigo 11.º

APOSTA DOBRADA — O jogador cujas duas primeiras cartas totalizem 11 pontos poderá dobrar a sua aposta, sendo-lhe então distribuída apenas uma única carta.

## Artigo 12.º

DESISTÊNCIA — O jogador pode desistir da jogada, perdendo metade da importância apostada, desde que a carta aberta da banca não seja um ás. Nas jogadas de cartas desdobradas não pode haver desistência parcial, isto é, ou o jogador desiste, perdendo metade em ambas, ou mantém as duas jogadas. O jogador terá de decidir, se deseja ou não desistir da sua jogada, antes da banca distribuir qualquer carta adicional. A decisão, uma vez tomada, não poderá ser alterada.

## Artigo 13.º

JOGADORES APOSTANDO NO MESMO LUGAR — Quando dois ou mais jogadores apostarem no mesmo lugar, aquele que tiver efectuado aposta mais elevada tomará todas as decisões sobre a jogada, mas só poderá segurar as cartas o jogador ocupando esse lugar. Quando as apostas feitas num lugar forem de igual valor, o direito de tomar decisões sobre a jogada cabe ao jogador que ocupa o lugar. Os jogadores ocupando lugares diferentes na mesma banca não podem influenciar outros no sentido de tomarem ou não cartas adicionais.

Inspeção dos Contratos de Jogos, em Macau, aos 3 de Março de 1983. — O Delegado do Governo junto da Sociedade de Turismo e Diversões de Macau, S. A. R. L., *Luis Filipe Ferreira Simões*.

## Portaria n.º 58/83/M

de 5 de Março

Tendo em atenção o pedido de constituição de uma sociedade financeira em Macau, apresentado pelo Banco Nam Tung, pelo Banco Nacional Ultramarino e pelo Banque Nationale de Paris, instituições de crédito autorizadas a operar no Território e com reconhecida capacidade de intervenção nos mercados financeiros externos;

Ponderadas as vantagens que da sua autorização poderão advir para o Território, dado o interesse em dotar o sistema financeiro interno com intermediários financeiros especialmente vocacionados para os financiamentos a médio e longo prazos;

Verificados pelo Instituto Emissor de Macau, E. P., os pressupostos legais enunciados no artigo 6.º do Decreto-Lei n.º 15/83/M, de 26 de Fevereiro;

Usando da faculdade conferida pelos n.ºs 1 e 2 do 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 É autorizada, ao abrigo do disposto no artigo 2.º do Decreto-Lei n.º 15/83/M, de 26 de Fevereiro, a constituição no Território da sociedade anónima que usará a denominação de SOFIDEMA — Sociedade Financeira para o Desenvolvimento de Macau, S. A. R. L. — para a realização de operações financeiras e a prestação de serviços afins, no quadro das disposições reguladoras da actividade das sociedades financeiras.