

- 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 Inspeção 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.

Art. 9.º — «Big 6 or 8» — Nesta marcação, aposta-se no 6 ou 8 contra o 7. O jogador empatará, se sair qualquer outro número, caso em que os dados terão de ser lançados novamente. Por uma aposta de \$6,00 caberá o prémio de \$7,00. Nas apostas inferiores a \$6,00, o prémio será igual ao seu valor.

Art. 10.º — «Big 5 or 9» — Nesta marcação aposta-se no 5 ou 9 contra o 7. O jogador empatará se sair qualquer outro número, caso em que os dados terão de ser novamente lançados. Por uma aposta de \$5,00, caberá o prémio de \$7,00. Nas apostas inferiores a \$5,00, o prémio será igual ao seu valor.

Art. 11.º — «Big 4 or 10» — Nesta marcação aposta-se no 4 ou 10 contra o 7. O jogador empatará se sair qualquer outro número, caso em que os dados serão novamente lançados. Por uma aposta de \$5,00 caberá o prémio de \$9,00.

Art. 12.º — Podem-se fazer apostas nas modalidades contempladas nos artigos 4.º a 11.º, em todas as jogadas.

CABINETE DO GOVERNO DE MACAU

Despacho n.º 100/85

Considerando o pedido de autorização apresentado pela STDM — Sociedade de Turismo e Diversões de Macau, S. A. R. L., concessionária da exploração dos jogos de fortuna ou azar, no sentido de passar a explorar o jogo do «poker de cinco cartas»;

Obtido o parecer da Inspeção dos Contratos de Jogos;

Determino:

1. É autorizada a S. T. D. M. a explorar, no âmbito do contrato de concessão vigente, o jogo do «poker de cinco cartas», nos termos do regulamento que sobre a matéria se encontra aprovado.

2. Este despacho produz efeitos na data da publicação no *Boletim Oficial* do regulamento a que se alude no n.º 1.

Residência do Governo, em Macau, aos 16 de Maio de 1985.
— O Governador, *Vasco de Almeida e Costa*.

Rectificações

À Portaria n.º 87/85/M, de 11 de Maio, publicada no *Boletim Oficial* n.º 19, de 11 do mesmo mês, é aditada uma alínea com a seguinte redacção:

g) As funções executivas delegadas no Secretário-Adjunto para os Assuntos Sociais, quando este se encontrar impedido ou ausente do Território.

Na Portaria n.º 88/85/M, de 11 de Maio, publicada no *Boletim Oficial* n.º 19, de 11 do mesmo mês, onde se lê, no artigo 5.º, n.º 1: «... com excepção da competência referida na alínea e) do mesmo artigo», deve ler-se: «... com excepção da competência referida na alínea d) do mesmo artigo».

Gabinete do Governo, em Macau, aos 18 de Maio de 1985.
— O Chefe do Gabinete, *Manuel de Seixas Serra*, capitão-de-mar-e-guerra.

SERVIÇO DE ASSUNTOS CHINESES

Declaração

Para os devidos efeitos se declara que a Junta de Saúde, em sua sessão ordinária de 9 de Maio do corrente ano, emitiu o seguinte parecer, confirmado em 15 de Maio, respeitante à intérprete-tradutora de 3.ª classe, Virgínia Fong de Noronha:

«Necessita de onze dias de licença para tratamento e repouso, com efeito a partir de 4 de Maio de 1985».

Direcção de Assuntos Chineses, em Macau, aos 18 de Maio de 1985. — Pel'O Director, *Belmiro de Sousa*, adjunto.

SERVIÇOS DE EDUCAÇÃO E CULTURA

Extractos de despachos

Por despachos de 18 de Abril de 1985, anotados pelo Tribunal Administrativo em 9 de Maio de 1985:

Teresa Osório Xavier, escriturária-dactilógrafa do 2.º escalão da carreira de escriturário-dactilógrafo da Direcção dos Serviços de Educação e Cultura — nomeada, definitivamente, no referido cargo, a partir de 15 de Maio de 1985, nos termos dos artigos 29.º e 30.º do Decreto-Lei n.º 86/84/M, de 11 de Agosto.

Maria do Carmo dos Santos Almeida, contínuo de 2.ª classe do quadro de serviços gerais da Direcção dos Serviços de Educação e Cultura — exonerada do referido cargo, a seu pedido, a partir de 1 de Maio de 1985, para que fora nomeada por despacho de 30 de Junho de 1982, visado pelo Tribunal Administrativo em 31 de Agosto de 1982 e publicado no *Boletim Oficial* n.º 36, de 4 de Setembro de 1982.

Declaração

Declara-se, para os devidos efeitos, que a Junta de Saúde, em sua sessão ordinária de 2 de Maio de 1985, emitiu o seguinte parecer, devidamente homologado em 9 de Maio de 1985, respeitante ao chefe da Repartição de Administração Escolar e Apoio Técnico da Direcção dos Serviços de Educação e Cultura, licenciado Mário Ribeiro Neves:

«Necessita de quinze dias de licença de Junta para tratamento e repouso».

Direcção dos Serviços de Educação e Cultura, em Macau, aos 18 de Maio de 1985. — O Director dos Serviços, *Manuel Coelho da Silva*.

SERVIÇOS DE SAÚDE

Extractos de despachos

Por despacho de 9 de Janeiro de 1985:

Rui Eduardo Bastos de Lacerda, chefe do Departamento de Administração, Contabilidade e Património — renovada a comissão de serviço, por mais um ano, nos termos dos n.ºs 1 e 2 do artigo 17.º do Decreto-Lei n.º 86/84/M, de 11 de Agosto, conjugado com o artigo único do Decreto-Lei n.º 45/84/M, de 19 de Maio, a partir de 21 de Março de 1985.