

Portaria n.º 124/88/M**de 1 de Agosto**

Tendo a Associação de Escoteiros de Macau requerido ao Governo do Território autorização para instalar e utilizar uma rede de radiocomunicações, do serviço móvel terrestre;

Tendo em vista o artigo 6.º do Decreto-Lei n.º 48/86/M, de 3 de Novembro;

Ouvidas as Forças de Segurança de Macau;

Sob parecer favorável dos Serviços de Correios e Telecomunicações de Macau;

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 concedida à Associação de Escoteiros de Macau, sita na Avenida de Amizade, n.º 61, 2.º andar, edifício «Kam Fai Kok», uma autorização governamental para instalar e utilizar, no âmbito das actividades a que se dedica, uma rede de radiocomunicações, do serviço móvel terrestre.

Art. 2.º O titular, referido no artigo 1.º, fica sujeito à observância das condições a seguir enumeradas:

CONDIÇÕES

1. As características técnicas da rede ora autorizada serão fixadas pela Direcção dos Serviços de Correios e Telecomunicações de Macau.

2. A autorização governamental e a(s) licença(s) de estação(ões), a que se refere o artigo 13.º do Decreto-Lei n.º 18/83/M, de 12 de Março, devem ser apresentadas, sempre que os agentes de fiscalização credenciados as solicitem.

3. Em caso de extravio ou de inutilização dos documentos referidos na condição anterior, o seu titular deve requerer à Direcção dos Serviços de Correios e Telecomunicações de Macau a sua substituição, indicando a forma como se extraviaram ou inutilizaram.

4. A autorização governamental e a(s) licença(s) de estação(ões) são intransmissíveis.

5. A autorização governamental e a(s) licença(s) de estação(ões), em caso de desistência, caducidade ou de renovação, devem ser, no prazo de 30 dias, entregues ou enviadas sob registo à Direcção dos Serviços de Correios e Telecomunicações de Macau.

6. A(s) licença(s) de estação(ões) é(são) válida(s) por cinco anos, a contar da data da sua emissão, prorrogáveis, e quando acompanhada(s) do documento comprovativo da liquidação da correspondente taxa de utilização.

7. O Secretário-Adjunto para as Obras Públicas e Habitação, quando as circunstâncias o aconselhem pode proibir, no todo ou em parte, e durante o tempo que entenda conveniente, a detenção ou utilização de equipamentos emissores/receptores de radiocomunicações, sem que, por isso, os proprietários ou detentores tenham direito a qualquer indemnização.

8. O Secretário-Adjunto para as Obras Públicas e Habitação pode também determinar a selagem dos equipamentos ou o seu depósito em local determinado.

9. O Secretário-Adjunto para as Obras Públicas e Habitação, em situações de emergência ou de catástrofe, pode re-

quisitar e assumir o controlo de qualquer equipamento de radiocomunicações. A requisição é processada através das Forças de Segurança.

10. Sempre que os agentes fiscalizadores, devidamente credenciados e no cumprimento da sua missão, pretendam inspeccionar a(s) estação(ões) da rede ora autorizada, deve o seu titular permitir-lhes o seu livre acesso ao local onde se encontre(m).

11. O titular da autorização governamental deve, sempre que lhe seja solicitado por agentes fiscalizadores credenciados, permitir a execução de testes aos equipamentos autorizados, bem como submeter à sua apreciação os documentos que, nos termos da lei, lhe sejam de exigir.

12. É vedado ao titular duma autorização governamental, ou seus agentes, captar comunicações estranhas à sua actividade. Sempre que as capte involuntariamente, deve guardar sigilo e não revelar a sua existência.

13. Quaisquer alterações, quanto às características técnicas, localização das estações e constituição da rede ora autorizada ficam sujeitas à aprovação da Direcção dos Serviços de Correios e Telecomunicações de Macau.

14. A taxa de exploração é anual e cobrada, antecipadamente, durante o mês de Janeiro ou no prazo de 30 dias após a apresentação à cobrança da respectiva guia de pagamento. O seu valor é calculado de acordo com a Tabela Geral de Taxas e Multas aplicáveis aos Serviços Radioeléctricos, em vigor.

Governo de Macau, aos 20 de Julho de 1988.

Publique-se.

O Governador, *Carlos Montez Melancia*.

Portaria n.º 125/88/M**de 1 de Agosto**

Considerando o exposto pela Sociedade de Turismo e Diversões de Macau, concessionária da exploração de jogos de fortuna ou azar, neste território, respeitante ao regulamento provisório do jogo de 13 cartas, cuja exploração foi autorizada ao abrigo do contrato em vigor;

Tendo em conta o parecer favorável da Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos;

Ao abrigo do artigo 1.º da Portaria n.º 89/87/M, de 10 de Agosto, e usando da faculdade conferida pelo artigo 15.º, n.º 1, alínea a), do Estatuto Orgânico de Macau, promulgado pela Lei Constitucional n.º 1/76, de 17 de Fevereiro, o Secretário-Adjunto para os Assuntos Económicos manda:

Artigo 1.º É aprovado o regulamento provisório do jogo de 13 cartas, em anexo, que faz parte integrante desta portaria.

Art. 2.º O presente regulamento será revisto no prazo de 6 meses após o início do seu funcionamento.

Art. 3.º A DICJ poderá proceder a alterações ao presente regulamento sempre que as mesmas se mostrem necessárias, mediante despacho do director.

Governo de Macau, aos 20 de Julho de 1988.

Publique-se.

O Secretário-Adjunto para os Assuntos Económicos, *António A. Galhardo Simões*.

Regulamento Provisório do Jogo de 13 Cartas

Artigo 1.º

(Material)

- a) Um baralho de 52 cartas;
- b) Uma caixa metálica para as cartas e uma carta branca;
- c) Quatro dados e uma campânula para agitar os dados;
- d) Aparelho de baralhar cartas.

Artigo 2.º

(Procedimento inicial)

a) As cartas, que podem ser utilizadas em uma ou mais jogadas, são baralhadas, primeiramente, à mão pelo «dealer», que é o banqueiro, e, uma segunda vez, utilizando-se o aparelho de baralhar cartas. Em seguida, são partidas com a carta branca por qualquer jogador ou pelo «dealer», se nenhum jogador quiser partir. O jogador pode partir as cartas da maneira que entender, mas fazendo-o apenas com uma mão. Deve-se partir, de cada vez, um mínimo de dez cartas. Depois de partidas, as cartas são metidas na caixa metálica com as faces voltadas para baixo;

b) Cabe ao jogador ocupando lugar na mesa, que tenha efectuado aposta mais elevada, o direito de agitar os quatro dados cobertos pela campânula. A soma dos pontos revelada pelos dados determina o lugar que deve receber a primeira carta, contado a partir do banqueiro e em sentido oposto ao do ponteiro de relógio. As cartas são distribuídas com a face voltada para baixo, também em sentido oposto ao do ponteiro de relógio, uma a uma, a cada jogador, até perfazerem o total de 13 cartas para cada lugar;

c) Não é permitido a qualquer jogador adicionar pontos à soma revelada pelos dados, nem dela subtrair pontos. Independentemente do número de jogadores participando no jogo, as cartas são sempre distribuídas a todos os quatro lugares. Uma vez agitados os dados, não serão aceites mais apostas, nem poderão as já efectuadas ser retiradas ou transferidas dum lugar para outro. Os jogadores devem reter na memória os montantes das suas apostas. O banqueiro recolherá ou pagará as apostas, consoante o lugar onde elas tenham sido feitas, não obstante a possibilidade de ter havido engano na colocação das mesmas;

d) Não é permitido ao jogador pegar nas cartas ou vê-las antes do banqueiro ter acabado de formar o seu jogo e mostrar as suas cartas, colocando-as sobre a mesa. Ao banqueiro assiste o direito de tornar a formar o seu jogo, antes dos jogadores recolherem as suas cartas. Todo o jogador é obrigado a completar a arrumação das suas cartas dentro de cinco minutos, após o banqueiro mostrar as suas cartas. Para o que será emitido um sinal sonoro ou eléctrico, anunciando que passaram cinco minutos. O lugar que não completar a arrumação das suas cartas antes da emissão do sinal referido, perderá a jogada.

Artigo 3.º

(Lugares na mesa)

Haverá em cada mesa quatro lugares, incluindo o do «dealer»

banqueiro. O jogador pode apostar em mais de um lugar. Porém, nenhum jogador pode mudar de lugar a meio de uma jogada, nem segurar as cartas fora da mesa ou as cartas de outros lugares.

Artigo 4.º

(Cartas mal distribuídas)

Se, durante a distribuição, aparecerem cartas com a face voltada para cima, tais cartas serão consideradas válidas, devendo prosseguir a jogada. Do mesmo modo, se uma ou mais cartas forem inadvertidamente mal distribuídas, o erro, quando verificado, será rectificado, dando-se a carta ou cartas mal distribuídas ao jogador ou jogadores a quem elas deveriam caber, segundo a ordem normal da distribuição. Na impossibilidade de se rectificar o erro, serão canceladas todas as cartas já distribuídas. O baralho de cartas deverá ser de novo baralhado pelo banqueiro, depois pelo aparelho de baralhar e cortado pela carta branca, antes de ser colocado de novo na caixa metálica.

Artigo 5.º

(Jogadores apostando no mesmo lugar)

Quando dois ou mais jogadores apostarem no mesmo lugar, o direito de segurar as cartas pertence àquele que tiver efectuado aposta mais elevada. Porém, só poderá segurar as cartas o jogador, ocupando lugar na mesa. Outros jogadores, apostando no mesmo lugar, poderão apresentar ao que segura as cartas, sugestões quanto ao modo de melhor formar o jogo do seu lugar.

Artigo 6.º

(Valor das cartas)

O valor das cartas é graduado pela seguinte ordem decrescente: Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2.

Artigo 7.º

(Arrumação das cartas)

As 13 cartas de cada lugar são arrumadas em três escalões, o primeiro formado com três cartas, o segundo com cinco e o terceiro (o de maior valor) também com cinco. A graduação dos três escalões terá de obedecer à ordem ascendente; caso contrário, considera-se que houve «falta», perdendo o lugar infractor, automaticamente, as apostas feitas.

Artigo 8.º

(Ganho ou perda)

Os três escalões do jogador são apostados contra os respectivos escalões do banqueiro. Como regra geral, ganha o jogador que, nos três escalões, somar mais pontos que o banqueiro; perde se a soma dos pontos for inferior à do banqueiro.

Artigo 9.º

(Graduação de jogos)

Todo o jogo de graduação superior bate qualquer outro de graduação inferior. Os jogos são graduados conforme a seguinte ordem decrescente dos valores:

I — *Jogo feito* ou *natural*

1. *Dragão*: 13 cartas em sequência numérica, isto é, num conjunto formado por Ás, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valete, Dama e Rei.

2. *Seis pares e meio*: seis pares de cartas e uma carta desigual. Quatro cartas do mesmo valor podem formar dois pares.

3. *Três cores*: Cores (cartas do mesmo naipe) em todos os três escalões.

4. *Três sequências*: sequências em todos os três escalões.

O lugar com *jogo feito* ou *natural* ganha sempre ao lugar sem *jogo feito* ou *natural*. *Jogo feito* ou *natural* de graduação superior ganha ao de graduação inferior. Dar-se-á um empate, se o banqueiro e o jogador tiverem *jogo feito* ou *natural* de igual graduação.

II — *Outras variantes de jogos*

5. *Naipe real (Royal Flush)*: jogo com as cinco maiores cartas, isto é, Ás-Rei-Dama-Valete-Dez, de qualquer um dos naipes. À formação de Naipe Real são atribuídos 10 pontos, quando colocada no segundo escalão, e 5 pontos, quando colocados no terceiro escalão.

6. *Sequência de Naipe («Straight Flush»)*: quaisquer cinco cartas de um mesmo naipe, em sequência numérica, como, por exemplo, 10-9-8-7-6 de espadas. Esta sequência de naipe é designada por sequência de dez. Havendo duas ou mais sequências de naipe no mesmo escalão, ganha aquela com carta de cima de maior graduação. O Ás pode ser utilizado para valer como 1 na sequência de Ás-2-3-4-5, que é a sequência de naipe de maior valor, seguida de R-D-V-10-9 e assim por diante. À formação de sequência de naipe são atribuídos 10 pontos, quando colocada no segundo escalão, e 5 pontos, quando colocada no terceiro escalão.

7. *Quatro cartas iguais («Four of a Kind»)*: quaisquer quatro cartas de igual denominação (Ás-Ás-Ás-Ás-5). A carta desigual não é contada para nenhum efeito e não afecta a graduação do jogo. À formação de quatro cartas iguais são atribuídos 8 pontos, quando colocada no segundo escalão, e 4 pontos, quando colocada no terceiro escalão.

8. *Trio-Par («Full House»)*: três cartas de uma denominação e duas de outra (8-8-8-5-5). Estando em disputa dois ou mais «full houses», ganha aquele com o maior trio, independentemente da graduação do par. À formação de «full house» são atribuídos 2 pontos, quando colocada no segundo escalão; é-lhe atribuído 1 ponto, quando colocada no terceiro escalão.

9. *Naipe ou Cor («Flush»)*: quaisquer cinco cartas de um mesmo naipe, sem estarem em sequência numérica (10-9-8-7-5). Estando em disputa dois ou mais «flush», ganha o que tiver a carta de maior graduação. Se as cartas de maior graduação de uma jogada em disputa forem de igual denominação, as cartas de valor mais elevado que se lhes seguirem em ordem decrescente de graduação, determinarão o vence-

dor. À formação de «flush» é atribuído 1 ponto, em qualquer escalão.

10. *Sequência («Straight»)*: cinco cartas em sequência, sem serem de um mesmo naipe (6-7-8-9-10). Estando em disputa mais de uma sequência, ganha aquela com carta de maior graduação. O Ás pode ser utilizado para valer como carta de graduação mais baixa, para formar sequência de A-2-3-4-5. Esta sequência é a segunda mais elevada, depois de A-R-D-V-10. À formação de sequência é atribuído 1 ponto.

11. *Três cartas iguais ou Trio («Three of a Kind»)*: todas as três cartas do primeiro escalão de igual valor numérico, ou, no caso do segundo ou terceiro escalões, três cartas de igual valor numérico, com outras duas diferentes sem formarem par (R-R-R-6-5). Quando dois ou mais lugares têm tríos, ganha aquele com maior trio, independentemente do valor das cartas diferentes. À formação de trio no primeiro escalão são atribuídos 3 pontos; à formação de trio no segundo ou terceiro escalões é atribuído 1 ponto.

12. *Dois pares*: dois pares diferentes de cartas e uma carta desigual (10-10-6-6-5; esta formação é chamada dois pares a dez). Estando em disputa duas ou mais formações de dois pares, ganha aquela de maior par. Se o maior par dum a e doutra for de igual denominação, ganhará aquela com o segundo par de maior denominação. Se os segundos pares forem também de igual denominação então ganhará aquela com carta desigual de maior valor. À formação de dois pares é atribuído 1 ponto.

13. *Par*: duas cartas de igual denominação e três outras indiferentes ou desiguais (10-10-9-7-6), tratando-se do segundo ou terceiro escalões, e uma carta indiferente, no caso do primeiro escalão. Estando em disputa duas ou mais formações de par, ganha aquela com maior par. Sendo os pares de igual denominação, ganha a formação com carta de valor mais elevado de entre as três indiferentes. Sendo essa também de igual denominação, a que se lhe seguir determinará a formação vencedora, etc. À formação de par é atribuído 1 ponto.

14. *Maior carta («High Card»)*: formação com cinco cartas desiguais — não sendo de um mesmo naipe nem estando em sequência numérica, nem tão pouco formando qualquer das combinações atrás descritas (Ás-10-7-6-5 de naipes diferentes). Se a maior carta de duas formações for de igual denominação, o valor da carta que se lhe seguir determinará a formação vencedora; se o valor desta for também igual, comparar-se-á o da seguinte, e assim por diante. À formação com a maior carta é atribuído 1 ponto.

Artigo 10.º

(Vantagem para o banqueiro)

Dar-se-á um empate se o banqueiro («dealer») e o jogador tiverem igual graduação de *jogo feito* ou *natural*. Fora disso, a formação do banqueiro ganha se todas as cartas do banqueiro e do jogador num mesmo escalão forem de igual graduação ou valor.

Artigo 11.º

(Pagamento de prémios)

Ao jogador que ganhar serão pagos prémios equivalentes a metade do valor da sua aposta, menos uma comissão de 2% para a Casa.