

Portaria n.º 51/89/M**de 20 de Março**

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 oficial do jogo de 13 cartas, cuja exploração foi autorizada ao abrigo do contrato em vigor;

Tendo em conta o parecer favorável da Direcção de Inspecção 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 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 Oficial do Jogo de 13 Cartas, em anexo, que faz parte integrante desta portaria.

Art. 2.º É revogada a Portaria n.º 125/88/M, de 1 de Agosto.

Governo de Macau, aos 10 de Março de 1989.

Publique-se.

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

Regulamento Oficial 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 do relógio. As cartas são distribuídas com a face voltada para baixo, também em sentido oposto ao do ponteiro do 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. Dar-se-á um empate se o banqueiro e o jogador obtiverem a mesma soma de pontos.

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

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.

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

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

Três sequências: sequências em todos os três escalões.

O lugar com *jogo feito* ou *natural* ganha sempre ao lugar sem *jogo feito* ou *natural*. Dar-se-á um empate se o banqueiro e o jogador tiverem ambos *jogo feito* ou *natural*, independentemente da sua composição. O lugar com *jogo feito* ou *natural* obtém 3 pontos.

II — Outras variantes de jogos

1. 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 colocada no terceiro escalão.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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 vencedor. À formação de «Flush» é atribuído 1 ponto, em qualquer escalão.

6. 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.

7. 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.

8. 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 duma 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.

9. Par: duas cartas de igual denominação e três outras indiferentes ou desiguais (10-10-9-7-6), tratando 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.

10. *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)

A formação do banqueiro ganha se todas as cartas do banqueiro e de jogador num mesmo escalão forem de igual gradação ou valor.

Artigo 11.º

(Pagamento de prémios)

O jogador poderá apostar em termos de 1, 2 ou 3 pontos.

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

Portaria n.º 52/89/M de 20 de Março

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 oficial do jogo de Mah-Jong, 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 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 Oficial do Jogo de Mah-Jong, em anexo, que faz parte integrante desta portaria.

Art. 2.º É revogada a Portaria n.º 133/88/M, de 22 de Agosto.

Governo de Macau, aos 10 de Março de 1989.

Publique-se.

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

Regulamento Oficial do Jogo de Mah-Jong

Artigo 1.º

1. Material

O material do jogo de Mah-Jong compõe-se de 136 cartas ou pedras, uma chapa com a inscrição dos quatro «ventos», correspondentes aos quatro pontos cardeais, 3 dados e uma mesa apropriada, de forma quadrangular.

2. Grupos de pedras

Cada baralho completo de pedras inclui 5 grupos distintos, a saber:

(1) 3 variedades de pedras «trunfos» (encarnada, «hong chông»; verde, «fát chói»; branca «pak pán»), cada uma com 4 peças iguais;

(2) 4 variedades de pedras «ventos» (Este, «tông»; Sul, «nám»; Oeste, «sai»; Norte, «pak»), cada uma com 4 peças iguais;

(3) 9 variedades de pedras chamadas «bambus» («sók chi»), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais;

(4) 9 variedades de pedras chamadas «números» («mán chi»), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais;

(5) 9 variedades de pedras chamadas «círculos» («t'ông chi»), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais.

Artigo 2.º

Procedimentos quanto ao jogo

O Mah-Jong joga-se com quatro jogadores ou parceiros. O lugar do banqueiro («chóng») é sempre designado por Este («tông»), sendo designado por Sul («nám») o lugar à direita do banqueiro, por Oeste («sai») o lugar oposto ao do banqueiro e por Norte («pak») o lugar à esquerda do banqueiro.

As pedras são arrumadas, com a face voltada para baixo, em 4 filas duplas formadas por 17 grupos de duas pedras cada um. Arrumadas as pedras, cada parceiro faz avançar a sua respectiva fila-dupla para o centro da mesa, formando, mais ou menos, um quadrado.

No começo de cada jogo, o banqueiro lança os dados no interior do quadrado, para determinar a fila-dupla donde as pedras devem começar a ser tiradas. Conta-se sempre da direita para a esquerda, em sentido oposto ao do ponteiro do relógio, a partir do lugar do banqueiro. Se a soma dos dados indicar, por exemplo, 13 pontos, o banqueiro separará da fila-dupla colocada à sua frente 13 grupos, contados da direita para a esquerda, e começará a tirar para si dois grupos (4 pedras) dos quatro restantes, sendo seguido, sucessivamente, pelos parceiros dos lugares Sul («nám»), Oeste («sai») e Norte («pak»). Os parceiros tiram três vezes (2 grupos ou sejam 4 pedras) até cada um ficar com 6 grupos (12 pedras). Em seguida, o banqueiro tira mais duas pedras, alternadamente, da fila de cima, tirando cada um dos restantes três parceiros, dentro da sua vez, mais uma pedra do extremo da fila. O banqueiro é sempre o primeiro a descartar uma pedra.

Cada roda de quatro jogos leva o nome de um dos «ventos» (pontos cardeais). A primeira é chamada roda Este («tông hin»), a segunda roda Sul («nám hin»), a terceira roda Oeste («sai hin») e a quarta roda Norte («pak hin»).