

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 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 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»).

São jogados, em princípio, 16 jogos. Contudo, quando o jogo é ganho pelo banqueiro, este retém a banca («chóng») até o jogo ser ganho por outro parceiro, altura em que a banca é passada para o parceiro da direita.

Artigo 3.º

Como ganhar o jogo

Para ganhar um jogo, o jogador tem de ser o primeiro a apresentar 14 pedras formadas por 4 conjuntos de três, acrescidos de um par. Os conjuntos podem ser de 3 pedras iguais ou sequências de 3 pedras dum mesmo grupo.

Artigo 4.º

Modalidades de jogos

(1) Se, no começo do jogo, as pedras tiradas pelo banqueiro formarem 4 conjuntos de três e um par, o banqueiro ganhará de imediato esse jogo. Esta modalidade é designada por «*ganho natural*» («t'in vu»).

(2) Se qualquer dos jogadores, sem ser o banqueiro, puder formar 4 conjuntos de três e um par com a primeira pedra descartada pelo banqueiro, esse jogador ganhará de imediato o jogo. Esta modalidade é designada por «*ganho não natural*» («tei vu»).

(3) *Sequência* («Ch'i») — Sempre que um parceiro descarte uma pedra, só o que está à sua direita a pode aproveitar para fazer uma sequência («ch'i»); fazendo, deste modo, uma sequência, o parceiro perde o direito de adquirir outra pedra nessa jogada, sendo ainda obrigado a deixar aberta na mesa a sequência de 3 pedras do mesmo grupo e descartar uma pedra. Porém, aquela pedra não pode ser aproveitada para sequência se qualquer dos outros dois parceiros a quiser para fazer um «p'ông» (conjunto de 3 pedras iguais) ou «kóng» (conjunto de quatro pedras iguais).

(4) *Trio ou três pedras iguais* («P'ông») — Tendo um par na mão, o jogador pode fazer um «p'ông» com pedra igual descartada por qualquer dos outros parceiros. Fazendo «p'ông», o jogador tem de, por sua vez, descartar uma pedra e deixar o trio do «p'ông» aberto na mesa.

(5) *Quatro pedras iguais* («Kóng») — Tendo um trio ou 3 pedras iguais na mão, o jogador pode fazer um «kóng» com a quarta pedra igual descartada por qualquer dos outros parceiros, sendo este «kóng» chamado «kóng» aberto. Chamar-se-á «kóng» fechado se a quarta pedra igual for por ele comprada. O jogador que tenha já um «p'ông» feito na mesa e compre a quarta pedra igual, faz um «kóng» que também se chama aberto. Todo o jogador que faça um «kóng» (aberto ou fechado) tem de tirar mais uma pedra do fim da última fila dupla de pedras, a fim de continuar na posse de 13 pedras. Qualquer conjunto de 4 pedras iguais é considerado como sendo conjunto de 3.

(6) *Direito ao ganho* («Chit vu») — Sempre que uma pedra descartada sirva a mais de um jogador para ganhar o jogo, o direito de ficar com ela para ganhar cabe ao que estiver mais próximo (em sentido oposto ao do ponteiro do relógio) do jogador que descartou a pedra.

Artigo 5.º

Contagem

(1) *Jogo mínimo* («Kai vu») — É o jogo de graduação mais

baixa no Mah-Jong. Inclui um a três conjuntos de 3 pedras iguais sem valerem como «fán» nem como «fán» dobrado.

(2) *Jogos de 1 «fán»*

Conjunto de trunfo — A qualquer conjunto de 3 pedras iguais do grupo de trunfos (branca, verde ou amarela) é atribuído 1 «fán».

Conjunto de vento da roda — Ao conjunto de 3 ou 4 pedras iguais do grupo de ventos, desde que as pedras do conjunto correspondam ao vento da roda (por exemplo, trio de Este («tông»)) feito na roda Este) é atribuído 1 «fán».

Conjunto de vento do lugar — Ao conjunto de 3 ou 4 pedras iguais do grupo de ventos, desde que as pedras do conjunto correspondam ao lugar do jogador (por exemplo, trio de Oeste («sai»)) feito pelo jogador, ocupando o lugar Oeste) é atribuído 1 «fán».

Aproveitamento da pedra dum «Kóng» («Ch'eóng kóng») — Quando o jogador ganha com a pedra adquirida por outro parceiro que, com a mesma pedra, iria fazer um «kóng» aberto, dá-se um aproveitamento de «kóng». Ao jogo ganho deste modo é atribuído 1 «fán».

Ganho derivado dum «Kóng» («Kóng seong fá») — Sempre que faça «kóng» (aberto ou fechado) o jogador tem de adquirir uma pedra do fim da última fila dupla. Ganhando esse jogador com a pedra assim adquirida, 1 «fán» é atribuído ao seu jogo ganho.

Trios («Tông-tôi vu») — É atribuído 1 «fán» ao jogo ganho com conjuntos de 3 pedras iguais e um par (sem qualquer sequência, isto é, somente «p'ôngs» ou «kóns»).

Sequências e par («P'êng vu») — É atribuído 1 «fán» a todo o jogo ganho, formado apenas com sequências e um par, desde que o par não seja de pedras trunfos, nem de pedras ventos, correspondendo ao vento da roda ou ao vento do lugar ocupado pelo jogador que ganha (sem qualquer conjunto de 3 pedras iguais).

«Wân iat sêk» — É atribuído 1 «fán» ao jogo ganho formado por pedras dum mesmo grupo (bambus ou números ou círculos) e pedras trunfos ou pedras ventos sem valerem «fán» ou «fán» dobrado.

Pedras trunfos («siu sam ün») — É atribuído 1 «fán» ao jogo ganho com dois conjuntos de pedras trunfos e um par da terceira pedra trunfo.

Pedras ventos («Siu sei hei») — É atribuído 1 «fán» ao jogo ganho com três conjuntos e um par de pedras, todos do grupo de ventos.

Conjunto de 1, 9, trunfos ou ventos («Fá iu-kau») — É atribuído 1 «fán» ao jogo ganho formado por conjuntos de pedras com marcação numérica 1 ou 9 e outras pedras dos grupos trunfos ou ventos.

(3) *«Fán» dobrado* («Leong fán») (*Graduação máxima*)

É atribuído «fán» dobrado:

Ao ganho natural («t'in vu»).

Ao ganho não natural («tei vu»).

Duplo «fán» («Seong fán») — Quando se ganha com conjunto de 3 pedras iguais do grupo de ventos, conjunto que corresponda, simultaneamente, tanto ao lugar do jogador em relação ao banqueiro, como à roda em que o jogo decorre. Exemplo: estando o jogador a ocupar o lugar Sul («nám») à direita

do banqueiro, o conjunto por ela feito mostra a pedra Sul e a roda do jogo é também Sul.

«Kóng» *sucessivos* («Kóng seong kóng») — Quando, num «kóng», a pedra que o jogador adquirir no fim da última fila dupla calhar ser a 4.ª doutro conjunto de 3 pedras iguais que tenha na mão, esse jogador fará novo «kóng», adquirindo, por conseguinte, nova pedra no fim da última fila dupla. Ganhando o jogo com esta pedra, o ganho é contado como «fán» dobrado.

«P'êng vu» *dum mesmo grupo* («Wân iat sêk p'êng vu») — Ao jogo ganho formado apenas com sequências de pedras dum mesmo grupo (bambus ou números ou círculos) e um par de pedras, mostrando vento que não corresponda ao nome da roda nem ao lugar do jogador em relação ao banqueiro.

Pedras dum mesmo grupo («Ch'êng iat sêk») — Ao jogo ganho que apresente todos os conjuntos (sejam sequências, sejam pedras iguais) de 3 pedras dum mesmo grupo (bambus ou números ou círculos) e um par do mesmo grupo.

Treze chamadas («Sap-sâm iu») — Ao jogo ganho formado com uma pedra de cada um dos números 1 e 9 de cada grupo, uma pedra de cada um dos 3 trunfos e uma de cada um dos 4 ventos (V. figura em abaixo), acrescidas de uma pedra que seja igual a qualquer das indicadas.

Conjuntos de trios fechados («Kan-kan vu») — Ao jogo ganho formado apenas por trios fechados e um par, sem ter aproveitado pedra descartada por qualquer dos parceiros e sem ter feito qualquer «kóng».

Conjuntos de trunfos («Tai sam ün») — Ao jogo que inclua 3 conjuntos de pedras trunfos.

Conjuntos de ventos («Tai sei hei») — Ao jogo ganho que inclua 4 conjuntos de pedras ventos e qualquer par.

Conjunto de 1 e 9 («Cheng iu») — Qualquer jogo ganho formado apenas por conjuntos de pedras com os números 1 e 9 (grupos de três pedras e um par).

Conjuntos de trunfos e ventos («Chün chü») — Qualquer jogo ganho formado apenas por conjuntos de pedras trunfos e ventos.

Artigo 6.º

Pagamentos de jogos ganhos

O banqueiro paga sempre a dobrar a qualquer dos três parceiros que ganha o jogo, recebendo sempre a dobrar de todos quando calha ser ele a ganhar o jogo.

Artigo 7.º

Comissão da Casa

De todos os jogos ganhos a Casa cobra uma comissão de acordo com a seguinte tabela:

<i>Medalidade de aposta</i>	<i>Comissão a cobrar</i>
\$ 50,00/\$ 100,00	\$ 20,00
\$ 100,00/\$ 200,00	\$ 40,00
\$ 200,00/\$ 400,00	\$ 80,00
\$ 300,00/\$ 600,00	\$ 120,00
\$ 500,00/\$ 1 000,00	\$ 200,00
\$ 1 000,00/\$ 2 000,00	\$ 400,00
\$ 2 000,00/\$ 4 000,00	\$ 800,00
\$ 3 000,00/\$ 6 000,00	\$ 1 200,00
\$ 5 000,00/\$ 10 000,00	\$ 2 000,00
\$ 10 000,00/\$ 20 000,00	\$ 4 000,00

Artigo 8.º

Normas gerais

- 1) Uma vez descartada, a pedra não pode ser recolhida.
- 2) O parceiro que, numa jogada, anuncie «p'ông» e deista de o fazer perde o direito de ganhar o jogo em que tal aconteça.
- 3) Não é permitido ver as pedras de outros parceiros em qualquer altura do jogo. Porém, fazendo-o inadvertidamente, o parceiro não poderá, nesse jogo, fazer qualquer «kóng».
- 4) O parceiro que ganhe um jogo não pode receber montante superior ao do seu capital em jogo.

Artigo 9.º

Normas especiais

1) No caso de «Conjuntos dum mesmo grupo» ou seja «Ch'êng iat sêk», o jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros se a pedra por ele descartada servir para completar o jogo do quarto parceiro que tenha à vista sobre a mesa 3 ou 4 conjuntos de pedras do mesmo grupo.

2) Também no caso de «Conjuntos dum mesmo grupo» ou seja «Ch'êng iat sêk», o jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros se a pedra por ele descartada servir para o 4.º conjunto do quarto parceiro que tenha à vista sobre a mesa 3 conjuntos de pedras do mesmo grupo e se esse quarto parceiro, na jogada a seguir, adquirir pedra para ganhar.

3) No caso de «Conjuntos de trunfos» ou seja «Tai sam ün», ou no caso de «Conjuntos de ventos» ou seja «Tai sei hei», o jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros se a pedra trunfo ou pedra vento por ele descartada servir para completar o jogo do quarto parceiro.

4) O jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros se, tendo na mão a 4.ª pedra do grupo de trunfos ou do grupo de ventos, não a descartar, preferindo descartar outra pedra que venha a completar o jogo do quarto parceiro.

5) O jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros se, não estando a chamar, isto é, não estando à espera de pedra para ganhar, descartar uma pedra dum conjunto de 3 que tenha na mão e essa pedra servir para completar o jogo do quarto parceiro.

6) O jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros se, estando a chamar, isto é, estando à espera de pedra para ganhar, desfizer o seu jogo com o descarte duma pedra que venha a servir para completar o jogo do quarto parceiro.

7) Ao fazer uma sequência («ch'i») ou trio («p'ông»), se o jogador recolher pedra errada da mesa ou expuser, de entre as que tem na mão, pedras de conjunto diferente, o erro só pode ser rectificado antes de chegar a sua vez de comprar pedra. Se abrir as pedras para indicar que ganhou, sem ter corrigido o erro, esse jogo é considerado «nulo», sendo o jogador obrigado a indemnizar os restantes três parceiros.

8) O jogador, sendo banqueiro, que declare ganhar, mas com jogo considerado «nulo», é obrigado a indemnizar os restantes três parceiros, pagando-lhes importância equivalente a «fán» dobrado. Não sendo banqueiro, o jogador é obrigado a indemnizar o banqueiro com importância equivalente a «fán» dobrado e aos restantes dois parceiros com importância equivalente a 1 «fán».

9) O jogador não é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros ao descartar uma pedra que sirva para completar o jogo do quarto parceiro, se este jogo for «Ch'êng iu», isto é, formado apenas por conjuntos de pedras com os números 1 e 9, ou «Chün chü», isto é, formado apenas por conjuntos de pedras trunfos e ventos.

10) O jogador não é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros ao descartar uma pedra que sirva para completar o jogo do quarto parceiro, se a pedra descartada for pedra do grupo de trunfos ou ventos, que não esteja à vista na mesa.

Portaria n.º 53/89/M

de 20 de Março

Tendo a Companhia de Construção Macau-Taipa-Coloane, Lda., solicitado o cancelamento da autorização governamental, concedida pela Portaria n.º 166/83/M, de 15 de Outubro, 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;

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, e tendo em atenção a Portaria n.º 91/87/M, de 10 de Agosto, o Secretário-Adjunto para as Obras Públicas e Habitação manda:

Artigo único. É revogada a Portaria n.º 166/83/M, de 15 de Outubro.

Governo de Macau, aos 14 de Março de 1989.

Publique-se.

O Secretário-Adjunto para as Obras Públicas e Habitação,
Joaquim Leitão da Rocha Cabral.

GABINETE DO GOVERNADOR

Despacho n.º 40/GM/89

Considerando o interesse que reveste para o Território a fórmula de cooperação acordada entre o Leal Senado e a Fundação Oriente no que respeita à recuperação do edifício designado por «Casa Garden», bem como do edifício anexo e área contígua, a redacção dos pontos 1 e 2 do Despacho n.º 115/GM/88, de 8 de Novembro, alterar-se-á em função de proposta para o efeito a apresentar pelo Leal Senado, explicitando-se, ainda, no ponto 3 do mesmo despacho, a afectação ao Leal Senado dos novos Museus integrados no Complexo Cultural.

Gabinete do Governador, em Macau, aos 8 de Março de 1989. — O Governador, *Carlos Montez Melancia.*

Extractos de despachos

Por despacho de S. Ex.ª o Governador, de 25 de Outubro de 1988:

Vítor Ng — exonerado, a seu pedido, das funções de membro da Comissão Executiva do Conselho Permanente de Concertação Social, para que fora nomeado por Despacho n.º 98/GM/87, de 26 de Outubro.

Por despachos de 9 de Janeiro de 1989, visados pelo Tribunal Administrativo de Macau em 15 de Março do mesmo ano:

Diamantino Betencourt Gregório Madeira, segundo-oficial, 3.º escalão, do quadro administrativo da Secretaria do Gabinete do Governador de Macau, único candidato classificado no concurso a que se refere a lista de classificação final, publicada no *Boletim Oficial* n.º 1/89, de 2 de Janeiro — promovido, definitivamente, à categoria de primeiro-oficial, 1.º escalão, do mesmo Gabinete, nos termos do n.º 3 do artigo 28.º do Decreto-Lei n.º 86/84/M, de 11 de Agosto, com a nova redacção dada pelo artigo 3.º do Decreto-Lei n.º 15/88/M, de 29 de Fevereiro, conjugado com o n.º 4 do artigo 15.º do Decreto-Lei n.º 87/84/M, de 11 de Agosto, vaga resultante da promoção de Beatriz dos Remédios Valoma Marques à categoria de chefe de secção.

(É devido o emolumento de \$ 24,00).

Maria Eugénia Fernandes Estorninho, terceiro-oficial, 3.º escalão, do quadro administrativo da Secretaria do Gabinete do Governador de Macau, candidata classificada em primeiro lugar no concurso a que se refere a lista de classificação final, publicada no *Boletim Oficial* n.º 1/89, de 2 de Janeiro — promovida, definitivamente, à categoria de segundo-oficial, 1.º escalão, do mesmo Gabinete, nos termos do n.º 3 do artigo 28.º do Decreto-Lei n.º 86/84/M, de 11 de Agosto, com a nova redacção dada pelo artigo 3.º do Decreto-Lei n.º 15/88/M, de 29 de Fevereiro, conjugado com o n.º 4 do artigo 15.º do Decreto-Lei n.º 87/84/M, de 11 de Agosto, indo ocupar um dos lugares criados pela Portaria n.º 201/85/M, de 28 de Setembro, e ainda não provido.

(É devido o emolumento de \$ 24,00).

Por despacho n.º 3-I/GM/89, de 12 de Janeiro:

Dr. José Júlio Pereira Gomes — rescindido, por conveniência de serviço, a partir de 31 de Janeiro de 1989, o contrato além do quadro, celebrado ao abrigo do despacho n.º 63-I/GM/87, de 12 de Agosto, para exercer as funções de assessor diplomático do Gabinete do Governador de Macau.

De harmonia com o despacho n.º 24-I/GM/89, de 7 de Março, a rescisão do contrato além do quadro do licenciado José Júlio Pereira Gomes, nas funções de assessor diplomático de S. Ex.ª o Governador, a que se refere o despa-