

- 20 — Três com duas figuras (duas figuras + 3);  
雙公三
- 21 — Três com uma figura (uma figura + cartas que dêem a soma de 3); 單公三
- 22 — Três sem figura (três cartas que dêem a soma de 3);  
無公三
- 23 — Dois com duas figuras (duas figuras + 2);  
雙公二
- 24 — Dois com uma figura (uma figura + cartas que dêem a soma de 2); 單公二
- 25 — Dois sem figura (três cartas que dêem a soma de 2);  
無公二
- 26 — Um com duas figuras (duas figuras + 1);  
雙公一
- 27 — Um com uma figura (uma figura + cartas que dêem a soma de 1); 單公一
- 28 — Um sem figura (três cartas que dêem a soma de 1);  
無公一
- 29 — Zero com duas figuras (duas figuras + 0);  
雙公密
- 30 — Zero com uma figura (uma figura + cartas que dêem a soma de 0); 單公密
- 31 — Zero sem figura (três cartas que dêem a soma de 0).  
無公密

## Portaria n.º 15/96/M

de 29 de Janeiro

Considerando o exposto pela Sociedade de Turismo e Diversões de Macau, S.A.R.L., concessionária da exploração de jogos de fortuna ou azar neste território, respeitante ao Regulamento Oficial do Jogo «Mahjong Bacará», cuja exploração foi autorizada nos termos do n.º 2 da cláusula 3.ª do contrato de concessão em vigor;

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

Usando da faculdade conferida pela alínea a) do n.º 1 do artigo 16.º do Estatuto Orgânico de Macau, e nos termos da alínea j) do artigo 1.º da Portaria n.º 84/91/M, de 20 de Maio, o Secretário-Adjunto para a Economia e Finanças manda:

Artigo único. É aprovado o Regulamento Oficial do Jogo «Mahjong Bacará», que constitui anexo à presente portaria.

Governo de Macau, aos 8 de Novembro de 1995.

Publique-se.

O Secretário-Adjunto para a Economia e Finanças, *Vitor Rodrigues Pessoa*.

REGULAMENTO OFICIAL DO JOGO  
«MAHJONG BACARÁ»Artigo 1.º — *Material*

1) Um baralho de 20 pedras de formato igual às do dominó chinês, formando 10 pares (rei, nove, oito, sete, seis, cinco, quatro, três, dois e ás);

2) Quatro dados e um recipiente para os agitar.

Ao casino assiste o direito de substituir o baralho periodicamente.

Artigo 2.º — *Procedimento inicial*

1) As pedras são baralhadas pelo «croupier», com as pintas voltadas para baixo. Depois de baralhadas, as pedras são colocadas duas a duas, uma em cima da outra e em fila;

2) O banqueiro agita os quatro dados no recipiente. A contar do banqueiro, no sentido oposto ao dos ponteiros do relógio, a soma dos pontos dos dados determina o lugar a receber as primeiras pedras. Os dados só podem ser agitados pelo banqueiro;

訓令 第15/96/M號

一月二十九日

鑑於為本地區經營博彩被特許人之澳門旅遊娛樂有限公司就“麻雀百家樂”法定博彩規則提出之建議，而該博彩之經營係根據現行之特許合同第三條第二款之規定獲許可。

經聽取博彩監察暨協調司之贊同意見後；

經濟暨財政政務司行使《澳門組織章程》第十六條第一款 a 項所賦予之權能及根據五月二十日第84/91/M號訓令第一條 j 項之規定，下令：

獨一條 核准附於本訓令之“麻雀百家樂”法定博彩規則。

一九九五年十一月八日於澳門政府

命令公布。

經濟暨財政政務司

貝錫安

## “麻雀百家樂”法定博彩規則

## 第一條 設備

1. 一副與牌九形狀和大小相同之二十隻牌，分成十對(K, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A)。
2. 四粒骰及一個骰盅。場方有權定期更換膠牌。

## 第二條 開始程序

1. 庄荷將牌洗勻後，把牌兩隻兩隻疊起，排成一列。
2. 庄家用骰盅搖骰，骰規定為四粒，搖出之點數，由庄家起按逆時針方向數，以決定先派給那一門，其他人士不可代庄家搖骰。

3) Não é permitido ao banqueiro adicionar nem subtrair qualquer número de pontos ao total resultante da soma das pintas dos dados. A distribuição das pedras e a sequência da recolha ou pagamento das importâncias devidas processam-se no sentido oposto ao dos ponteiros do relógio;

4) Independentemente do número de jogadores participantes, são sempre distribuídas pedras a 10 lugares, recebendo cada lugar duas pedras;

5) Se um ou mais dados aparecerem mal assentes ou saírem do recipiente, o banqueiro terá de os agitar novamente;

6) Antes de os dados serem agitados, tanto o banqueiro como os jogadores podem mudar a ordem em que as pedras se encontram dispostas, utilizando para isso apenas uma mão. Os jogadores são sempre os primeiros a fazer a mudança e o banqueiro o último. Porém, a mudança da ordem das pedras é limitada a dois jogadores em cada jogada. Depois de o banqueiro ter mudado, ninguém mais poderá repetir a operação;

7) Os jogadores devem colocar as suas apostas na mesa antes do banqueiro agitar os dados. Uma vez agitados os dados, não serão aceites novas apostas, nem poderão ser adicionadas, retiradas ou transferidas as mesmas dum lugar para outro. É da responsabilidade dos jogadores a vigilância das respectivas apostas;

8) O «croupier» recolherá ou pagará as importâncias devidas, conforme os lugares em que as apostas tiverem sido colocadas, independentemente da circunstância de qualquer delas poder ter sido colocada em lugar errado.

#### Artigo 3.º — Número de lugares

1) Há em cada banca um total de dez lugares, incluindo o do banqueiro;

2) Os jogadores podem colocar as apostas em mais de um lugar, podendo também mais de um jogador apostar no mesmo lugar. O jogador que houver apostado importância mais elevada num lugar terá o direito de segurar as pedras;

3) À excepção do banqueiro, em cada lugar apenas um jogador poderá segurar as pedras. No decurso de uma jogada nenhuma pedra poderá ser manuseada fora da mesa do jogo.

#### Artigo 4.º — Pedras expostas

Se, na distribuição das pedras, algumas delas se virarem casualmente, ficando expostas, essas pedras continuarão válidas e a jogada prosseguirá.

#### Artigo 5.º — Banqueiro

1) É permitido a cada um dos dez lugares ficar com a banca, por turno. Salvo se todos os jogadores dos restantes lugares acordarem em contrário, cada lugar só pode ficar com a banca num máximo de duas jogadas de cada vez;

2) Os jogadores a quem couber a vez de ficar com a banca podem recusar-se a aceitá-la, passando a banca para o que lhe fica mais próximo no sentido oposto ao dos ponteiros do relógio. Porém, o jogador a quem a banca é deste modo passada só pode ficar com ela se tiver apostado na jogada anterior;

3. 庄家搖骰所得之點數，不得加減。派牌及殺賠均依逆時針方向進行。

4. 不論閒家之數目多少，每局均派足十門，每門得牌兩隻。

5. 如有橋骰或骰跌出盅外，庄家均須重新搖骰。

6. 搖骰之前，庄、閒家均可拈牌，方式隨意，但祇限用一手。閒家先拈牌，每局不得超過二人，庄家最後拈牌，庄家拈牌後，閒家不得再拈。

7. 閒家須在庄家搖骰前下注，庄家搖骰後，不得接受投注、加減注或移注，閒家下注跟眼。

8. 庄荷按投注進行殺賠，如有買錯照做。

#### 第三條 門數

1. 每臺連庄家共分十門。

2. 閒家可投注於一門或多門，每門亦可受搭注，投注最高者之閒家揸牌。

3. 除庄家外，每門只限一人揸牌。在一局進行中，不得離臺看牌。

#### 第四條 陽開牌

在派牌時，偶然將某一隻牌陽開，該陽開之牌仍然有效，該局繼續進行。

#### 第五條 庄家

1. 每門可輪流打庄。每次打庄祇限兩局，但其餘各門有相反協定者除外。

2. 閒家可不打庄而以逆時針方向讓給下一門閒家打庄，唯打庄之閒家必須在上一局有投注。

3) O banqueiro é obrigado a colocar o seu capital em fichas na mesa e anunciar o modo da distribuição das pedras antes de agitar os dados. Em caso algum poderá o ganho ou perda do banqueiro exceder o montante do seu capital em cada jogada;

4) O banqueiro que ganhar na primeira jogada e pretender reter a banca na jogada seguinte terá de manter na mesa todo o dinheiro ganho, mais o seu capital inicial, constituindo a soma das duas importâncias o seu novo capital para a segunda jogada. Entretanto, o banqueiro poderá aumentar, querendo, o seu capital. Em caso algum poderá reduzir a importância do novo capital;

5) O casino pode associar-se ao banqueiro com capital previamente determinado. Jogadores ocupando outros lugares podem apostar também no lugar do banqueiro, sendo, porém, as suas apostas pagas ou recolhidas conforme a ordem em que são colocadas, depois do banqueiro. O jogador que pretenda, em determinada jogada, associar-se ao banqueiro terá de lhe confiar o seu capital, deixando assim de poder apostar separadamente noutros lugares;

6) Depois de todos os jogadores terem visto as suas respectivas pedras e colocado as mesmas na mesa, o banqueiro abrirá as suas pedras. As pedras dos jogadores serão abertas pelo «croupier».

#### Artigo 6.º — Valores

1) O valor individual das pedras, pela ordem decrescente, é a seguinte: Rei, Nove, Oito, Sete, Seis, Cinco, Quatro, Três, Dois e Ás. O Rei e o Ás valem, respectivamente, zero (0) e um (1) pontos;

2) A soma numérica do valor facial das duas pedras determina o valor da combinação sendo nove (9) a pontuação mais elevada. Se esta soma for superior a dez (10), a sua pontuação é determinada subtraindo 10 à soma numérica.

#### Artigo 7.º — Ganho ou perda

1) Para ganhar, o valor da combinação das 2 pedras do jogador terá de ser superior à do banqueiro;

2) Quando o banqueiro e o jogador tiverem nas suas combinações o mesmo número de pontos, ganha aquele que tiver a carta de valor mais elevado.

#### Artigo 8.º — Vantagem do banqueiro

Ganha o banqueiro quando a sua pontuação como a do jogador forem zero, independentemente do valor individual das pedras ou, em caso de igualdade de pontuação, se o valor das pedras forem iguais.

#### Artigo 9.º — Comissão do casino

O casino cobra uma comissão de 5% de todas as jogadas ganhas.

### Portaria n.º 16/96/M de 29 de Janeiro

Tendo em atenção o pedido de autorização formulado pela «Manulife (International) Limited», com sede nas Bermudas, para o exercício da actividade seguradora em Macau, no ramo vida;

3. 庄家須將打庄籌碼放在席面，並聲明牌門方式，然後搖骰。庄家於每局中祇可贏取或輸去不超過其庄本之數額。

4. 庄家在第一局有贏錢，欲在下一局繼續做庄家，便須將庄本及所贏取之金額當作第二局之新庄本，祇可加多，不可減少。

5. 場方可以幫庄，金額另訂。閒家亦可幫庄，並按次序將投注放在庄注後面。輸贏均按次序做。幫庄閒家不得投注於其他門。

6. 各門閒家睇牌放好後，庄家才睇牌及將牌陽開，然後由庄荷逐門開牌。

#### 第六條 牌之大小

1. 牌之大小順次序為K, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A, K作為無點, A作一點。

2. 兩牌點數之和，是為該門之點數，九點最大。如兩牌點數之和超過十點，則只計尾數。

#### 第七條 贏輸

1. 閒家兩牌相加之點數大過庄家兩牌相加之點數者贏。

2. 庄、閒兩家之點數相同，則以其中較大之一牌相比，點數大者贏。

#### 第八條 庄家先贏

如庄、閒均為密拾，則不論牌之大小或組合完全一樣，均算庄家贏。

#### 第九條 場方抽水

場方向贏家抽水，為其所贏得金額之百分之五。

訓令 第16/96/M號

一月二十九日

鑑於總部設在百慕達之宏利人壽保險（國際）有限公司請求給予在澳門從事有關人壽保險項目之保險業務許可；