

MINISTÉRIO DA ECONOMIA

Portaria n.º 1364/2001

de 6 de Dezembro

As regras de execução do jogo de fortuna ou azar denominado *black-jack/21* foram aprovadas, nos termos do disposto no artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de Dezembro, pela Portaria n.º 1441/95, de 29 de Novembro (título v).

Por sua vez, a Portaria n.º 461/2001, de 8 de Maio, no seu n.º 3.º, permitiu a utilização nos jogos de fortuna ou azar com baralhos de cartas de baralhadores automáticos, quando homologados pela Inspeção-Geral de Jogos.

A introdução deste equipamento automático implica a alteração de algumas normas previstas nas regras do *black-jack/21* para o baralhamento manual das cartas.

Nesta portaria estabelecem-se os procedimentos a adoptar quando seja utilizado baralhador automático de cartas.

As regras actuais não prevêem a atribuição de prémio acumulado no jogo do *black-jack/21*, o que vai passar a ser permitido a partir de agora, com vista a tornar este jogo mais atractivo.

Aproveita-se o ensejo para proceder à alteração de três das regras de execução da referida modalidade de jogo.

A regra 22 acrescenta-se uma norma segundo a qual o pagador de banca não deve tirar cartas, para além das duas iniciais, quando todos os jogadores já tenham perdido ou desistido.

Por estar omissão na regra 36 o momento em que o jogador pode desistir, esclarece-se que a desistência só é permitida antes de o pagador de banca distribuir qualquer carta adicional.

Finalmente, uniformizam-se duas expressões diferentes utilizadas nas regras 26 e 27 para significar a mesma realidade.

Para facilidade de consulta, republicam-se integralmente as regras de execução do *black-jack/21* com as alterações introduzidas;

Assim:

Ao abrigo do artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de Dezembro, sob proposta da Inspeção-Geral de Jogos, ouvidas as concessionárias:

Manda o Governo, pelo Secretário de Estado do Turismo, o seguinte:

1.º São aprovadas as regras de execução do jogo de fortuna ou azar *black-jack/21* e as relativas ao prémio acumulado, bem como os procedimentos a adoptar quando seja utilizado baralhador automático de cartas, constantes do anexo à presente portaria, da qual faz parte integrante.

2.º São revogadas as regras de execução da referida modalidade de jogo aprovadas pela Portaria n.º 1441/95, de 29 de Novembro (título v).

3.º A presente portaria entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.

O Secretário de Estado do Turismo, *Vitor José Cabrita Neto*, em 22 de Novembro de 2001.

ANEXO

Regras de execução do *black-jack/21* e do prémio acumulado, e procedimentos a adoptar quando se utilize baralhador automático de cartas.

I

Regras

1 — O *black-jack/21* é um jogo de fortuna ou azar bancado, cujo objectivo é alcançar por qualquer das duas partes (banqueiro ou cada um dos jogadores que contra ele aposta) consiste em:

- a) Fazer a combinação *black-jack* (se as duas cartas inicialmente distribuídas forem uma delas um ás e a outra uma figura ou um dez); ou
- b) Obter, mediante cartas adicionais (quando as duas primeiras de cada aposta inicial não hajam formado *black-jack*) a pontuação de 21 ou a que, sendo inferior, dela mais se aproxime.

2 — A mesa para a prática do jogo é de formato semi-circular, comportando seis ou sete lugares, marcados no pano e numerados por ordem iniciada à esquerda do pagador e seguindo no sentido dos ponteiros do relógio.

3 — São utilizados quatro ou seis baralhos de 52 cartas (excluídos os *jokers*) da mesma ou de diferente cor.

4 — É ainda utilizado um *sabot* com duas cartas especiais, de cor igual em ambos os lados, mas diferente das dos baralhos, de forma a não se confundir com elas.

5 — Os baralhos poderão ser utilizados em mais de uma sessão de jogo, devendo ser substituídas todas as cartas do baralho logo que deixe de ser perfeito o estado de alguma delas, podendo, no entanto, o serviço de inspeção autorizar, quando sejam invocados fundamentos relevantes, a substituição apenas das cartas danificadas.

6 — As cartas têm os seguintes valores de pontuação:

- Às — 1 ou 11, excepto para o jogo da banca, em que valerá sempre 11, se a pontuação dessa jogada for 17 ou superior, não excedendo 21, pois, se o ultrapassar, passará a valer 1;
Rei, dama e valete (figuras) — 10;
Todas as restantes — o indicado nelas.

7 — Antes de se iniciar o jogo, em cada banca, o pagador exhibirá as cartas a utilizar, espalhando-as em fiadas, faces para cima, sobre a mesa, devidamente ordenadas por cada baralho.

8 — As cartas, depois de baralhadas pelo pagador, serão «cortadas» mediante a utilização de uma das cartas especiais.

O direito de fazer o «corte» cabe, no início do jogo, ou no seu recomeço quando tenha havido interrupções, ao jogador ocupante do lugar com numeração mais baixa; o mesmo direito passará, nos *sabots* seguintes, aos demais jogadores pela respectiva ordem. Se nenhum deles quiser exercer o seu direito, o «corte» será efectuado pelo fiscal de banca, tudo se processando no *sabot* imediato como se do início do jogo se tratasse.

9 — Seguidamente, o pagador deve colocar uma carta, com as características da do «corte», mas de diferente cor (a chamada «carta-aviso»), o mais próximo possível da 50.^a carta a contar do fim do conjunto, ou, se apenas um só jogador estiver na mesa, o mais próximo

possível do meio do dito conjunto, sendo depois as cartas colocadas no *sabot*.

10 — Antes de se iniciar a distribuição das cartas, será retirada uma do *sabot* e colocada no «canto de descarte» (carta «queimada»).

11 — Saída a «carta-aviso», o pagador anunciará, com voz audível, que a jogada em curso será a última desse *sabot*, depois da qual nenhuma outra poderá efectuar-se sem que as cartas sejam novamente baralhadas e se proceda de harmonia com o estabelecido nos anteriores números deste artigo. Todavia, se a referida «carta-aviso» sair imediatamente antes de iniciada uma jogada, esta terá ainda de ser feita e só depois de concluída serão as cartas de novo baralhadas.

12 — Sempre que o jogo for interrompido por ausência de jogadores ou quando, embora algum permaneça na mesa, não faça aposta, o pagador poderá, mesmo que não se tenham esgotado as cartas do *sabot*, estendê-las todas sobre a mesa com as faces para cima.

13 — Cada jogador deve marcar a sua aposta antes de chegar o momento de, na respectiva ordem, lhe caber a distribuição da primeira carta.

14 — O valor de cada aposta tem de ser igual ao mínimo fixado para a respectiva banca, ou múltiplo dele, até atingir o máximo.

15 — Todo o jogador pode apostar também em qualquer dos outros lugares da mesa desde que o valor da aposta aí feita pelo jogador titular do lugar, ou o somatório da deste e das de outros, não atinja ainda o máximo aprovado para essa banca, caso em que poderá perfazê-lo ou juntar-lhe aposta, de valor igual ou múltiplo do mínimo, que naquele máximo possa ser comportada. Os jogadores que fizerem estas apostas complementares ficam sujeitos à decisão que for tomada pelo titular do lugar para a sua própria aposta. Se o titular do lugar fizer «seguro» da sua aposta, os donos das apostas complementares são livres de o fazer, ou não, nos casos em que for permitido o desdobramento de pares ou a duplicação ou elevação do valor da aposta, aquelas apostas complementares terão um regime especial, que adiante será definido nos preceitos que contemplem esses casos.

16 — Quando um dos lugares da mesa estiver vago, pode qualquer dos outros jogadores marcar nele aposta de valor igual ou múltiplo do mínimo até que seja atingido o máximo. A decisão do golpe para todas as apostas feitas nesse lugar cabe ao dono da de valor mais elevado; em caso de igualdade de valores ali apostados por dois ou mais jogadores, esse direito pertence, se a outro não couber, ao que ocupe lugar de numeração mais baixa.

17 — Respeitando sempre a ordem de numeração dos lugares, o pagador dará, face para cima, uma carta a cada jogador que tenha oportunamente marcado aposta, após o que tirará uma para o jogo da banca, expondo-a à sua frente. Em seguida, dará pela mesma forma uma segunda carta a cada jogador e à banca, ficando esta de face para baixo.

18 — Terminada a distribuição de duas cartas para cada jogada, os jogadores que nelas não hajam obtido *black-jack* podem ficar-se (não pedir cartas) se tiverem a pontuação superior a 11, ou pedir cartas no número que desejarem com a finalidade de conseguirem, no total, a pontuação que mais lhes convenha, até à de 21, inclusive, sendo-lhes vedado pedir mais cartas logo que atinjam esta. Para isso, o pagador perguntará a cada um desses jogadores, pela ordem dos seus lugares, se querem receber mais cartas e actuará em conformidade com as respostas obtidas, que devem ser o mais claras

possível. Se, no decurso da entrega das cartas pedidas pelos jogadores, o pagador extrair uma carta do *sabot* em contrário do pedido do jogador por haver interpretado erradamente a vontade desse jogador, a carta em causa, se ainda não estiver vista, isto é, com a face virada, será atribuída ao mais próximo jogador que peça cartas; se nenhum vier a pedir cartas, a dita carta será para o jogo da banca. Caso a carta já tenha sido virada, será obrigatoriamente anulada, seguindo para o «canto de descarte».

19 — No caso de a pontuação obtida nas duas cartas da banca ser de 17 ou superior, é-lhe vedado tirar qualquer outra (se involuntariamente o fizer, essa carta não conta para o jogo, sendo logo colocada no «canto de descarte»). Na hipótese de esse total ser de 16 ou inferior, é obrigado a tirar tantas cartas quantas as necessárias para perfazer, no mínimo, a mencionada pontuação de 17.

20 — A combinação *black-jack* ganha sempre ao total 21.

Não se considera *black-jack*, mas sim o total de 21, se aquela combinação resultar do desdobramento de um par.

21 — Se o jogador fizer *black-jack*, ganha vez e meia (três para dois) o valor da sua aposta, salvo se a banca o tiver feito também, caso em que essa jogada é nula (não perde nem ganha). Se o jogador fizer *black-jack* e a carta aberta da banca não for uma das que possibilitem essa combinação (ás, figura ou dez), deverá ser-lhe pago logo o respectivo prémio, recolhendo-se-lhe as cartas.

22 — Se o jogador pedir cartas e se, somado o valor das suas primeiras cartas com o das adicionais que haja pedido, obtiver pontuação superior a 21, perde desde logo, devendo o pagador recolher de imediato a respectiva postura e as correspondentes cartas, que arrumará no «canto de descarte».

Quando todos os jogadores presentes na mesa tenham perdido ou já desistido e não haja mais ninguém em jogo, o pagador abstém-se de tirar a terceira carta, acabando naquele momento a jogada e devendo o pagador recolher imediatamente as duas cartas iniciais da banca.

23 — O jogador ganha importância igual à da sua aposta sempre que a pontuação do seu jogo estiver mais próximo de 21 que o da banca, perdendo a aposta na hipótese contrária.

24 — Se o jogador e a banca tiverem a mesma pontuação (empate), a jogada é nula (não perde nem ganha), podendo o jogador retirar a postura, mantê-la ou alterá-la para a jogada seguinte.

25 — Sempre que o jogador ganhe, pertence-lhe o valor da postura e o do correspondente prémio.

26 — Sempre que as duas primeiras cartas distribuídas a um jogador, embora de naipes diferentes, tenham o mesmo valor, esse jogador poderá separá-las e fazer duas apostas independentes, desde que jogue em cada uma delas importância igual à da parada inicial, devendo, depois, pedir para qualquer das apostas uma ou mais cartas, no número que desejar, excepto se o par desdobrado for de ases, caso em que apenas poderá pedir uma carta para cada aposta.

27 — O jogador, depois de efectuado o desdobramento do par inicial poderá voltar a fazê-lo, se vier a obter uma ou mais cartas adicionais do mesmo valor, ainda que naipes diferentes.

28 — Se, na hipótese referida no n.º 26, o jogador fizer desdobramento de um par, fazendo duas apostas independentes, poderão os outros jogadores, que hajam feito apostas complementares nesse lugar, fazer tam-

bém, por seu lado, aposta igual à primeira e anexá-la à segunda aposta do titular do lugar. Se o não acompanharem no desdobramento, as suas apostas serão decididas pelo resultado alcançado para a primeira das duas apostas do titular do lugar.

29 — Quando os valores das duas primeiras cartas totalizarem 9, 10 ou 11, poderá o respectivo jogador duplicar a sua aposta, sendo-lhe então distribuída uma única carta.

30 — Da faculdade concedida no número anterior poderão usar também os apostadores complementares daquela aposta, aos quais é permitido duplicar o valor da sua aposta inicial.

31 — Os jogadores que perfizerem os totais de 9, 10 ou 11 com as cartas recebidas na sequência do desdobramento de cartas iguais poderão duplicar os valores das respectivas apostas.

32 — Sempre que for um ás uma das duas primeiras cartas distribuídas para uma aposta e o respectivo jogador haja duplicado o valor da mesma aposta por considerar ter nas duas ditas cartas a pontuação de 9 ou 10, em resultado de atribuir ao ás o valor de 1, nessa jogada é obrigado a manter-lhe esse valor até final.

33 — Quando a carta aberta da banca for um ás, os jogadores poderão, a convite do pagador e depois de distribuídas as segundas cartas, fazer o «seguro» da sua aposta, colocando, no lugar próprio demarcado no pano da banca, fichas cuja importância total não poderá exceder metade do valor da aposta já inicialmente feita. Se a banca vier a fazer *black-jack*, a aposta feita no «seguro» ganhará o dobro do seu valor, sendo perdida no caso contrário.

34 — Os jogadores que tenham feito *black-jack* poderão, quando a carta aberta da banca seja um ás, optar por receber o valor igual à sua aposta, antes de se saber qual é a segunda carta da banca.

35 — O jogador a quem forem distribuídas cartas com os valores «6-7-8» do mesmo naipe ou três «7» receberá, logo e sem prejuízo do prémio a que eventualmente venha a ter direito, um prémio especial correspondente a três vezes a importância da sua aposta.

36 — O jogador pode desistir da jogada, perdendo metade da importância apostada, desde que a carta aberta da banca não seja um ás.

Após a distribuição das duas primeiras cartas ao jogador e à banca, o jogador terá de decidir se deseja ou não desistir da sua jogada. A decisão, uma vez tomada, não pode ser alterada.

37 — O valor máximo de aposta é igual a 30 vezes o valor mínimo.

II

Regras do prémio acumulado

38 — O *black-jack*/21 pode ter prémio acumulado ou não, segundo opção da concessionária, comunicada à Inspeção-Geral de Jogos.

39 — No caso de haver prémio acumulado, existirá na mesa de jogo uma ranhura ou espaço próprio para a aposta nesse prémio (*jackpot*), que será opcional.

40 — Serão fixados pela Inspeção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária, o valor da aposta no acumulado, a percentagem de incremento e as condições respectivas.

41 — Na mesa de jogo com *jackpot*, a marcação deste poderá ser:

- a) Automática, em mesa já configurada para o efeito, com ranhura própria para a colocação da ficha do acumulado e incrementação auto-

mática do *display*. Neste modo de marcação, a recolha das apostas no acumulado processa-se automaticamente, sendo accionada pelo pagador;

- b) Manual, em mesa com local para colocação da ficha do acumulado, que será recolhida antes da distribuição das cartas, sendo a incrementação manualmente efectuada pelo pagador para um *display*. Neste modo de marcação, o pagador deverá, quando recolha as apostas no acumulado, proceder à sua substituição por uma marca, a fim de assegurar a posterior identificação dos apostadores.

42 — Apenas contarão para o *jackpot* as primeiras duas, três ou quatro cartas originariamente distribuídas ao jogador, incluindo as correspondentes a pares divididos.

43 — As combinações e proporções do *jackpot*, que são pagas independentemente de o jogador ter perdido, desistido ou empatado na jogada principal, são as seguintes:

- a) Se as primeiras quatro cartas forem todas ases vermelhos ou todas ases pretos: 100 % do acumulado ou do respectivo remanescente, após pagos os prémios menores;
- b) Se as primeiras três cartas forem ases do mesmo naipe: 2500 vezes o valor da aposta;
- c) Se as primeiras três cartas forem ases de naipes diferentes: 250 vezes o valor da aposta;
- d) Se as primeiras duas cartas forem ases do mesmo naipe: 100 vezes o valor da aposta;
- e) Se as primeiras duas cartas forem ases de naipes diferentes: 25 vezes o valor da aposta.

44 — O valor de arranque do *jackpot* será, no mínimo, de 10 mil vezes o valor da aposta no acumulado.

45 — Os jogadores que pretendam jogar para o *jackpot* deverão colocar a ficha correspondente no local respectivo. Apenas poderão jogar para o *jackpot* os jogadores que tenham feito a sua aposta no jogo principal.

46 — A aposta no *jackpot* é sempre tratada como uma aposta adicional, cuja decisão depende unicamente das primeiras duas, três ou quatro cartas do jogador.

47 — Em cada mão, a aposta no *jackpot* é constituída apenas por uma ficha por cada jogador, no montante previamente definido.

48 — As apostas no *jackpot* deverão ser colocadas antes de o pagador iniciar a distribuição das cartas. De seguida, o pagador pronuncia jogo feito, nada mais e retira, sendo caso disso, as fichas correspondentes às apostas no *jackpot*, iniciando de seguida a distribuição das cartas.

49 — Quando um jogador tenha apostado no *jackpot* e tiver uma combinação ganhadora, as suas cartas permanecerão descobertas na mesa até que o respectivo pagamento seja efectuado, só depois sendo recolhidas.

50 — Caso exista, na mesma jogada, mais de uma combinação ganhadora, seguem-se as regras seguintes:

- a) Os prémios são pagos do menor para o maior, pagando-se o remanescente do *jackpot* ao jogador que tenha a combinação máxima do acumulado;
- b) Caso mais de um jogador obtenha a combinação máxima do acumulado, o valor do *jackpot*, ou o respectivo remanescente, nos termos da alínea a), é dividido entre os ganhadores.

III

Procedimentos a adoptar quando se utilize
baralhador automático de cartas

51 — No caso de alguma carta sair danificada do *sabot* baralhador automático, será a mesma de imediato substituída por um fiscal-chefe, devendo o facto ser comunicado ao serviço de inspecção pela chefia da sala de jogos.

Em caso de encravamento de alguma carta no *sabot* baralhador automático, e accionada pelo mecanismo a correspondente luz de aviso, deverá ser imediatamente chamado um fiscal-chefe, a quem competirá abrir a tampa do baralhador e solucionar o problema ou, não o conseguindo, requisitar a presença de um técnico qualificado para prestar a necessária assistência.

52 — A utilização do *sabot* baralhador automático implica que não se proceda ao corte do baralho, não tendo portanto aplicação, nesse caso, o disposto no n.º 8, nem havendo lugar à colocação da «carta-aviso» a que se refere o n.º 9.

53 — Antes de se iniciar o jogo, o pagador exhibe as cartas a utilizar, pela forma prescrita no n.º 7. As cartas serão depois misturadas, procedendo-se às habituais passagens de baralhamento manual, após o que serão introduzidas no *sabot* baralhador automático.

54 — A introdução das cartas no *sabot* baralhador automático deverá ser feita com cuidado e deverá ser executada no mínimo em dois pacotes. A esta operação de carregamento, que será efectuada apenas uma vez em cada partida, deverá estar sempre presente um fiscal-chefe.

55 — No final da partida e após indicação de encerramento da mesa, a extracção das cartas do baralhador deverá ser feita na presença de um fiscal-chefe. De seguida, o pagador ordena as cartas por cada baralho, no sentido de confirmar a regularidade dos baralhos utilizados durante a partida.

56 — A utilização de um baralhador automático contínuo dispensa o anúncio de «última jogada do *sabot*», previsto no n.º 11.

57 — As cartas mantêm-se ao longo da partida dentro do *sabot* baralhador automático contínuo, só sendo retiradas quando do encerramento da mesa, não havendo lugar, portanto, à aplicação do n.º 12.

58 — No decurso da jogada, o pagador deverá colocar imediatamente as cartas saídas de jogo no canto de descarte.

59 — Terminada a jogada, o pagador recolhe as cartas, junta-as às que se encontram no canto de descarte e, caso a tampa do *sabot* baralhador automático se encontre aberta, introduz-las conjuntamente na janela do aparelho, com a face voltada no sentido da parte posterior do mesmo e assegurando-se que ficam correctamente colocadas.

60 — Logo após a introdução das cartas na janela do baralhador, o pagador deverá fechar a tampa, iniciando-se automaticamente o baralhamento das cartas introduzidas. A tampa é de abertura automática, pelo que nunca poderá ser aberta manualmente pelo pagador.

61 — Sempre que, no final de uma jogada, a tampa do baralhador contínuo não se tenha aberto automaticamente, as cartas dessa jogada serão deixadas no canto de descarte, procedendo o pagador à sua introdução no baralhador juntamente com as da jogada seguinte em que a tampa do *sabot* baralhador automático se tenha aberto.

62 — As reclamações de frequentadores, nomeadamente as referentes a erro de contagem, só serão atendíveis desde que apresentadas antes de as cartas serem introduzidas no baralhador.

MINISTÉRIO DA AGRICULTURA,
DO DESENVOLVIMENTO RURAL E DAS PESCAS

Portaria n.º 1365/2001

de 6 de Dezembro

Com fundamento no disposto na alínea a) do n.º 1 do artigo 36.º do Decreto-Lei n.º 227-B/2000, de 15 de Setembro;

Ouvido o Conselho Cinegético Municipal de Odemira:

Manda o Governo, pelo Ministro da Agricultura, do Desenvolvimento Rural e das Pescas, o seguinte:

1.º Pela presente portaria é concessionada, pelo período de 10 anos, renovável automaticamente por um único e igual período, à Associação de Caçadores de São Martinho das Amoreiras, com o número de pessoa colectiva 505346664 e sede em São Martinho das Amoreiras, Odemira, a zona de caça associativa da Perlinha (processo n.º 2687-DGF), englobando vários prédios rústicos sítos na freguesia de São Martinho das Amoreiras, município de Odemira, com a área de 386,8705 ha, conforme planta anexa à presente portaria e que dela faz parte integrante.

2.º A zona de caça associativa será obrigatoriamente sinalizada com tabuletas do modelo n.º 4 e sinal do modelo n.º 10, definidos na Portaria n.º 1103/2000, de 23 de Novembro.

3.º A eficácia da concessão está dependente de prévia sinalização, de acordo com as condições definidas na Portaria n.º 1103/2000.

4.º A presente portaria produz efeitos a partir de 1 de Março de 2002.

Pelo Ministro da Agricultura, do Desenvolvimento Rural e das Pescas, *Victor Manuel Coelho Barros*, Secretário de Estado do Desenvolvimento Rural, em 15 de Outubro de 2001.

