



DIÁRIO DA REPÚBLICA

SUMÁRIO

Presidência do Conselho de Ministros

Resolução do Conselho de Ministros n.º 144/2005:

Ratifica o Plano de Urbanização da Vila de Lousada ... 5516

Ministérios das Finanças e da Administração Pública e da Educação

Portaria n.º 814/2005:

Regula o regime de acumulação de funções e actividades públicas e privadas dos educadores de infância e dos professores dos ensinos básico e secundário 5526

Ministérios do Ambiente, do Ordenamento do Território e do Desenvolvimento Regional e da Agricultura, do Desenvolvimento Rural e das Pescas

Portaria n.º 815/2005:

Renova, por um período de 12 anos, a concessão da zona de caça turística de Vale de Vinagre (processo n.º 1843-DGRF), abrangendo vários prédios rústicos sítos nas freguesias de Safara e Santo Amador, município de Moura 5528

Portaria n.º 816/2005:

Concessiona, pelo período de seis anos, à Associação de Caça e Pesca Os Sanluzienses a zona de caça associativa de Vale de Estacas (processo n.º 4034-DGRF), englobando vários prédios rústicos sítos nas freguesias de Relíquias, Colos e São Luís, município de Odemira 5529

Ministério da Economia e da Inovação

Portaria n.º 817/2005:

Aprova as regras de execução dos jogos de fortuna ou azar designados por roleta americana, roleta francesa, banca francesa, *craps*, *cussec*, *blackjack/21*, póquer sem descarte, bacará ponto e banca, bacará ponto e banca/Macau, bacará *chemin de fer*, póquer sintético e máquinas automáticas 5529

Ministério do Trabalho e da Solidariedade Social

Portaria n.º 818/2005:

Aprova o regulamento de extensão das alterações dos CCT entre a ASCOOP — Associação das Adegas Cooperativas do Centro e Sul de Portugal e a FETESE — Federação dos Sindicatos dos Trabalhadores de Serviços e outros 5554

Ministérios do Trabalho e da Solidariedade Social e da Cultura

Portaria n.º 819/2005:

Aprova o Regulamento Arquivístico da Caixa de Abono de Família dos Empregados Bancários 5555

Ministério da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior

Portaria n.º 820/2005:

Fixa as vagas para a candidatura à matrícula e inscrição no ano lectivo de 2005-2006 nos cursos de complemento de formação em Enfermagem ministrados em estabelecimentos de ensino superior público 5560

PRESIDÊNCIA DO CONSELHO DE MINISTROS

Resolução do Conselho de Ministros n.º 144/2005

Sob proposta da Câmara Municipal, a Assembleia Municipal de Lousada aprovou, em 21 de Fevereiro de 2003, o Plano de Urbanização da Vila de Lousada.

A elaboração do Plano de Urbanização decorreu na vigência do Decreto-Lei n.º 69/90, de 2 de Março, tendo sido cumpridas todas as formalidades legais, designadamente quanto à discussão pública, que decorreu já ao abrigo do artigo 77.º do Decreto-Lei n.º 380/99, de 22 de Setembro.

Verifica-se a conformidade do Plano de Urbanização da Vila de Lousada com as disposições legais e regulamentares em vigor.

O município de Lousada dispõe de Plano Director Municipal, ratificado pela Resolução do Conselho de Ministros n.º 21/94, publicada no *Diário da República*, 1.ª série-B, n.º 82, de 9 de Abril de 1994.

O Plano de Urbanização da Vila de Lousada altera o Plano Director Municipal, nomeadamente quanto à ocupação, uso e transformação do solo.

Foi emitido parecer favorável pela extinta Direcção Regional do Ambiente e do Ordenamento do Território do Norte.

Considerando o disposto na alínea d) do n.º 3 e no n.º 8 do artigo 80.º do Decreto-Lei n.º 380/99, de 22 de Setembro, na redacção conferida pelo Decreto-Lei n.º 310/2003, de 10 de Dezembro:

Assim:

Nos termos da alínea g) do artigo 199.º da Constituição, o Conselho de Ministros resolve:

1 — Ratificar o Plano de Urbanização da Vila de Lousada, cujo Regulamento, planta de zonamento e planta de condicionantes se publicam em anexo à presente resolução, dela fazendo parte integrante.

2 — É alterado o Plano Director Municipal da Vila de Lousada na área de intervenção do Plano de Urbanização da Vila de Lousada.

Presidência do Conselho de Ministros, 12 de Agosto de 2005. — O Primeiro-Ministro, *José Sócrates Carvalho Pinto de Sousa*.

REGULAMENTO DO PLANO DE URBANIZAÇÃO DA VILA DE LOUSADA

Nota justificativa

O presente Regulamento constitui parte integrante do Plano de Urbanização da Vila de Lousada. Este Plano foi aprovado e apreciado à luz do Decreto-Lei n.º 380/99, de 22 de Setembro, mas o período da sua elaboração coincidiu com a vigência do Decreto-Lei n.º 69/90, de 2 de Março, com as alterações introduzidas pelos Decretos-Leis n.ºs 211/92, de 8 de Outubro, e 155/97, de 24 de Junho.

O projecto apresentado assenta toda a sua concepção no desenvolvimento das orientações definidas no Plano Director Municipal, propondo algumas alterações significativas no que concerne à ocupação, uso e transformação do solo.

Justifica-se plenamente a necessidade de estabelecer um conjunto de regras que se pretende que disciplinem e uniformizem de uma forma criteriosa o pormenor de implantação, a volumetria e a relação com a envolvente das edificações.

Na verdade, na perspectiva de um correcto ordenamento, da melhoria do ambiente e da estética urbana, interessa também ao município de Lousada dispor de um documento normativo que regulamente o mais exaustivamente possível as situações omissas ou de remissão do Plano Director Municipal e da legislação aplicável na ocupação, uso e transformação do solo.

Importa, por fim, que estas disposições regulamentares tenham a flexibilidade adequada, sem que obstem à criatividade e às opções de modelo e de desenho urbano e arquitectónico moderno.

O presente Plano de Urbanização visa a consolidação do perímetro urbano de Lousada e tem também como objectivo alcançar padrões de vida mais elevados e maior conforto para o cidadão.

Nesta afirmação pela qualidade, o Plano será também a demonstração de uma resposta firme às exigências da sociedade moderna, num universo cada vez mais competitivo, cuja proximidade à área metropolitana do Porto é um paradigma.

Por outro lado, a estruturação do espaço deve acentuar as características próprias e únicas do património e das suas gentes e neste sentido surge a criação de um centro histórico, garantindo-se de forma eficaz, na realização de trabalhos, obras de conservação, ou manutenção nas suas diversas componentes, o espírito ambiental da malha urbana.

Por sua vez, o Regulamento, como um corpo normativo que é, faz o enquadramento jurídico do Plano, definindo as obrigações, limites e concessões para qualquer intervenção na área abrangida, quer seja com vista à salvaguarda e protecção do património arquitectónico e paisagístico quer seja atendendo às necessidades de novas edificações na área urbana ou urbanizável.

Visa-se assim com este instrumento de ordenamento e de gestão, mais que condicionar e proibir, dotar a autarquia de mais um mecanismo operativo alternativo aos instrumentos já existentes e em vigor, que nem sempre possuem a acuidade para o tratamento de casos específicos.

O projecto deste Regulamento foi submetido a inquérito público.

CAPÍTULO I

Disposições gerais

Artigo 1.º

Objecto

O presente Regulamento estabelece as principais regras a que deve obediência a concepção do espaço urbano, a ocupação, uso e transformação do solo, as condições gerais de edificação, do espaço público e dos espaços livres, os parâmetros urbanísticos e as orientações e critérios para a gestão urbanística da área objecto do Plano de Urbanização da Vila de Lousada, adiante designado por Plano.

Artigo 2.º

Âmbito de aplicação

O Plano abrange a área correspondente ao território da vila de Lousada, que integra as freguesias de Silvares, Cristelos, Boim e Pias, definida pelo seu perímetro urbano, tal como consta na planta de zonamento anexa a este Regulamento.

Artigo 3.º

Composição do Plano

1 — O Plano é constituído pelo presente Regulamento e pelas plantas de zonamento e de condicionantes à escala de 1:5000.

2 — O Plano é acompanhado, designadamente, pelo relatório fundamentando as soluções adoptadas e pelo programa contendo disposições indicativas sobre a execução das intervenções municipais previstas, bem como sobre os meios de financiamento das mesmas, e ainda pelo extracto da planta de ordenamento do Plano Director Municipal à escala de 1:10 000.

Artigo 4.º

Objectivos

O presente Regulamento define as formas de utilização do território desta área de acordo com os seguintes objectivos:

- a) Definir e estabelecer os princípios e regras para a ocupação, uso e transformação do solo de modo a promover a sua adequação às potencialidades de cada local;
- b) Estabelecer a disciplina da edificabilidade que permita preservar os valores urbanísticos, paisagísticos e patrimoniais;
- c) Servir de enquadramento à elaboração de planos de actividades do município:
 - i) Racionalizando a gestão urbanística;
 - ii) Salvaguardando o património arquitectónico, histórico ou tradicional local, levando a efeito acções

de reabilitação do património edificado com especial valor, bem como a promoção de uma arquitectura integrada no ambiente urbano;

- iii) Promovendo o desenvolvimento económico e o bem-estar das populações de forma segura e harmoniosa.

Artigo 5.º

Vinculação

1 — A elaboração, apreciação e aprovação de qualquer plano de pormenor, programa ou projecto, bem como o licenciamento ou autorização de qualquer operação de loteamento, obra de urbanização, obra de construção civil, ou acção que implique a ocupação, uso ou transformação do solo, com carácter definitivo ou precário, na área abrangida pelo Plano rege-se pelo disposto no presente Regulamento e demais legislação aplicável.

2 — Sem prejuízo das demais sanções previstas na legislação em vigor, são nulos os actos administrativos praticados em violação do presente Plano.

Artigo 6.º

Definições

Para efeitos de interpretação e de aplicação do presente Regulamento, são adoptadas as seguintes definições:

- a) «Área total do terreno» — somatório das áreas de um prédio, ou prédios, qualquer que seja o uso preconizado do solo sobre o qual incide a operação urbanística;
- b) «Área de implantação (a. i.)» — valor expresso em metros quadrados proveniente do somatório das áreas resultantes da projecção no plano horizontal de todos os edifícios (residenciais e não residenciais), incluindo anexos, mas excluindo varandas e platibandas;
- c) «Área bruta de construção (a. b. c.)» — valor expresso em metros quadrados resultante do somatório das áreas de todos os pavimentos, acima e abaixo do solo, medidas pelo extradorso das paredes exteriores, com exclusão de:
- i) Sótãos não habitáveis;
 - ii) Áreas destinadas a estacionamento e serviços técnicos instalados nas caves dos edifícios;
 - iii) Áreas técnicas instaladas nas caves dos edifícios (PT, central térmica, compartimentos de recolha de lixo, etc.);
 - iv) Terraços descobertos;
 - v) Galerias exteriores, arruamentos e outros espaços livres de uso público cobertos pela edificação;
- d) «Anexo» — qualquer construção destinada a uso complementar da construção principal, como por exemplo garagens, arrumos, etc.;
- e) «Cércea» — dimensão vertical da construção medida a partir do ponto da cota média do terreno marginal no alinhamento da fachada até à linha superior do beirado, platibanda ou guarda do terraço, incluindo andares recuados, mas excluindo acessórios (chaminés, casa de máquinas de ascensores, depósitos de água, etc.); quando for indicada em número de pisos acima do solo, consideram-se os seguintes parâmetros de conversão, entendidos como valores máximos a considerar:
- i) Piso térreo ou rés-do-chão: 4 m a contar da cota de soleira;
 - ii) Andares em elevação: 3 m entre pisos;
- f) «Colmatação» — preenchimento de parcelas confinantes com a via pública, situadas entre edificações confinantes com a mesma via e cuja distância entre si não seja superior três vezes a altura média das duas edificações confinantes, quando esta for superior a 10 m;
- g) «Cota de soleira» — demarcação altimétrica do nível do ponto médio do primeiro degrau da entrada principal, relativamente ao arruamento de acesso;
- h) «Equipamentos de utilização colectiva» — edificações destinadas à prestação de serviços à colectividade, nomeadamente nas áreas de saúde, educação, assistência social, segurança, protecção civil e culto religioso, e à prática pela colectividade de actividades culturais;
- i) «Equipamentos desportivos e recreativos de ar livre» — edificações destinadas à prática do desporto e lazer, nomeadamente piscinas, pavilhões, ginásios e pequenos equipamentos de apoio às actividades recreativas e de ar livre;
- j) «Habitação tipo colectiva ou multifamiliar» — imóvel destinado a alojar mais de dois agregados familiares, independentemente do número de pisos, e servido por circulações comuns entre os vários fogos e a via pública;
- k) «Habitação bifamiliar» — imóvel destinado a alojar dois agregados familiares;
- l) «Habitação unifamiliar» — imóvel destinado a alojar um agregado familiar;
- m) «Índice de construção (i. c.)» — multiplicador urbanístico correspondente ao quociente entre o somatório das áreas brutas de construção e a área total do terreno objecto de intervenção;
- n) «Índice de implantação» — multiplicador urbanístico correspondente ao quociente entre o somatório da área de implantação das construções e a área total do terreno objecto de intervenção;
- o) «Indústria» — actividade como tal considerada na Classificação Portuguesa das Actividades Económicas (CAE), conforme legislação vigente;
- p) «Logradouro» — área de terreno livre de um lote ou parcela adjacente à construção nele implantada;
- q) «Lote» — área de terreno resultante de uma operação de loteamento licenciada ou autorizada nos termos da legislação vigente;
- r) «Loteamento» — toda a acção que tenha por objecto ou por efeito a constituição de um ou mais lotes destinados imediata ou subsequentemente à edificação urbana e que resulte da divisão de um ou vários prédios, ou do seu emparcelamento ou reparcelamento;
- s) «Número de pisos acima do solo» — corresponde à demarcação do número de pisos acima da cota média do terreno ou da cota de soleira;
- t) «Obras de construção» — obras de criação de novas edificações;
- u) «Obras de reconstrução» — obras de construção subsequentes à demolição total ou parcial de uma edificação existente das quais resulte a manutenção ou a reconstituição da estrutura das fachadas, da cércea e do número de pisos;
- v) «Obras de alteração» — obras de que resulte a modificação das características físicas de uma edificação existente ou sua fracção, designadamente a respectiva estrutura resistente, o número de fogos ou divisões interiores, ou a natureza e cor dos materiais de revestimento exterior, sem aumento da área de pavimento ou de implantação ou da cércea;
- w) «Obras de ampliação» — obras de que resulte o aumento da área de pavimento ou de implantação, da cércea ou do volume de uma edificação existente, incluindo anexos;
- x) «Obras de conservação» — obras destinadas a manter uma edificação nas condições existentes à data da sua construção, reconstrução, ampliação ou alteração, designadamente as obras de restauro, reparação ou limpeza;
- y) «Obras de restauro» — obras de conservação destinadas à valorização de elementos estruturais e decorativos de um imóvel, independentemente da época em que foi construído;
- z) «Operações urbanísticas» — os actos jurídicos ou as operações materiais de urbanização, de edificação ou de utilização do solo e das edificações nele implantadas para fins não exclusivamente agrícolas, pecuários, florestais, mineiros ou de abastecimento público de água;
- aa) «Parcela» — área de território física ou juridicamente autonomizada não resultante de uma operação de loteamento;
- bb) «Pé-direito» — altura de um compartimento medida entre o pavimento e o tecto;
- cc) «Plano de pormenor» — plano municipal de ordenamento do território definido com esta designação na legislação vigente;
- dd) «Profundidade máxima da construção» — dimensão horizontal do afastamento máximo entre a fachada principal e a fachada de tardoz de um edifício;
- ee) «Topo da fachada» — beirado, bordo superior da cornija, bordo superior da platibanda, ou capeamento da guarda do terraço.

CAPÍTULO II

Zonamento e actividades

Artigo 7.º

Classificação do solo

1 — São classificadas como solo urbano as áreas contidas dentro da linha limite do perímetro urbano estabelecida na planta de zonamento, englobando a totalidade das zonas de ocupação urbana e os elementos pertencentes à estrutura ecológica situados dentro do referido perímetro.

2 — As restantes áreas abrangidas pelo presente Plano são classificadas como solo rural, as quais são áreas complementares do espaço urbano merecendo uma intervenção de planeamento.

Artigo 8.º

Categorias e uso do solo

Para efeitos de aplicação deste Regulamento, a área objecto deste Plano, com cerca de 851 ha, é constituída pelas seguintes categorias em função do uso dominante do solo, conforme delimitação constante na planta de zonamento:

a) Zonas de ocupação urbana:

- i) Zona mista de média densidade — nível 1 (Um1);
- ii) Zona mista de média densidade — nível 2 (Um2);
- iii) Zona mista de média densidade — nível 3 (Um3);
- iv) Zona habitacional de média densidade — Uhb;
- v) Zona habitacional dispersa — Uhd;
- vi) Zona industrial e de actividades económicas;
- vii) Zona mista;
- viii) Zona de equipamentos de utilização colectiva;
- ix) Zona de equipamentos desportivos e recreativos de ar livre;
- x) Zona de mercados e feiras;

b) Estrutura ecológica:

- i) Reserva Agrícola Nacional (RAN);
- ii) Reserva Ecológica Nacional (REN);
- iii) Floresta condicionada;
- iv) Terrenos agrícolas complementares;
- v) Zona verde de recreio e lazer;
- vi) Recursos hídricos — linhas de água.

Artigo 9.º

Rede viária

1 — A rede viária da vila de Lousada é constituída por troços de estradas da rede rodoviária nacional e da rede rodoviária municipal, sendo que, para efeitos de organização e estrutura do Plano, a rede viária hierarquiza-se em:

a) Rede rodoviária nacional, composta por:

- i) Estradas nacionais — pertencentes à rede nacional complementar, são as vias que asseguram a ligação entre a rede nacional fundamental e os centros urbanos de influência concelhia ou supraconcelhia, mas infradistrital (no Plano a estrada nacional existente é a variante EN 106);
- ii) Estradas regionais — estradas com interesse supra-municipal que complementam a rede rodoviária nacional, assumindo várias funções, como sejam o desenvolvimento e serventia das zonas fronteiriças, costeiras e outras de interesse turístico, e permitem a ligação entre agrupamentos de concelhos, constituindo unidades territoriais (no Plano a estrada regional existente é a ER 207);

b) Rede rodoviária municipal, composta por:

- i) Vias estruturantes — vias que garantem as ligações viárias da rede arterial aos vários sectores urbanos e que integram as principais avenidas e vias urbanas;
- ii) Vias municipais — têm a função de distribuição e colecta entre as vias de hierarquia superior e os diversos tipos de pólos de geração e atracção de tráfego;

- iii) Vias de distribuição local e vias de acesso local — vias que permitem a ligação dos centros urbanos e subcentros entre si, bem como a colecta e distribuição do tráfego às estradas municipais e nacionais, permitindo ainda o acesso local às actividades e funções urbanas, integrando ruas partilhadas por veículos e peões.

2 — As vias deverão obedecer, no que respeita a condicionantes e a parâmetros de dimensionação, ao estipulado no presente Regulamento e demais legislação aplicável.

SECÇÃO I

Zonas de ocupação urbana

Artigo 10.º

Caracterização e edificabilidade

1 — As zonas de ocupação urbana são áreas destinadas preferencialmente à habitação, comércio, serviços, equipamentos de utilização colectiva e equipamentos desportivos e recreativos de ar livre.

2 — Nestas zonas, com excepção da zona mista de média densidade — nível 1 (Um1) e da zona mista de média densidade — nível 2 (Um2), é permitida a localização de unidades industriais e de armazenagem cuja actividade seja compatível com a função residencial, nos termos da legislação aplicável, e que não dêem lugar a vibrações, ruídos, mau cheiro, fumos ou resíduos poluentes ou que agravem as condições de salubridade, perturbem as condições de trânsito ou de estacionamento ou acarretem riscos de toxicidade, incêndio ou explosão e não se localizem a menos de 5 m dos terrenos confinantes.

3 — Não é permitida a ocupação mista do lote com habitações e indústria em anexos.

4 — Só são passíveis de construção os lotes ou as parcelas que sejam confinantes com a via pública, com capacidade de trânsito automóvel, tendo as novas edificações de ser implantadas dentro da área da parcela compreendida entre o limite confinante com a via pública e uma linha paralela àquele, traçada à distância de 30 m do mesmo.

Artigo 11.º

Zona mista de média densidade — Nível 1 (Um1)

1 — A zona do centro abrange o núcleo central da vila de Lousada, considerado núcleo de interesse histórico-arquitectónico, e compreende os monumentos, conjuntos que pelas suas características se assumem como valores de assinalável interesse histórico, arqueológico, arquitetónico, artístico, científico, comercial ou social, cujo património interessa manter, recuperar e valorizar, independentemente da sua classificação.

2 — As obras a levar a efeito nos imóveis desta zona devem realizar-se de acordo com as previsões da planta de zonamento do centro da vila de Lousada, à escala de 1:2000.

3 — Permite-se, além de obras de conservação e ampliação, novas edificações, devendo ainda ficar condicionadas à qualidade do projecto, ao espírito ambiental da malha urbana, à definição dos quarteirões, à sua fluência rítmica e à sua morfologia.

4 — Nesta zona a natureza da ocupação e da utilização do solo destina-se a:

- a) Habitação tipo colectiva, admitindo-se habitação bifamiliar (isolada, geminada e em banda) e habitação unifamiliar (isolada, geminada e em banda), nos casos de colmatação ou continuidade com áreas em que sejam claramente predominantes estas tipologias;
- b) Serviços, comércio e escritórios;
- c) Equipamentos de utilização colectiva;
- d) Equipamentos desportivos e recreativos de ar livre.

5 — Nesta zona é proibida a instalação de novas indústrias de toda e qualquer natureza, devendo-se estimular a sua transferência para outra zonas.

6 — Nesta zona deverão ser aplicados os seguintes indicadores urbanísticos:

- a) Índice de construção — o índice máximo de construção é de 1,90 m²/m²;
- b) Número de pisos — o número de pisos nesta zona não deve ultrapassar a cêrcea máxima dos edifícios envolventes de construção recente ou cinco pisos (rés-do-chão mais quatro), tendo em consideração a colmatação de empenas e em especial o espírito ambiental da malha urbana na definição do quarteirão e na revitalização urbana.

Artigo 12.º

Zona mista de média densidade — Nível 2 (Um2)

1 — Na zona mista de média densidade — nível 2 (Um2) a natureza da ocupação e da utilização do solo destina-se a:

- a) Habitação tipo colectiva;
- b) Habitação bifamiliar isolada, geminada e em banda;
- c) Habitação unifamiliar isolada, geminada e em banda;
- d) Serviços, comércio e escritórios — no piso térreo e no 1.º andar no caso de habitação tipo colectiva e no piso térreo na habitação bifamiliar e unifamiliar;
- e) Equipamentos de utilização colectiva;
- f) Equipamentos desportivos e recreativos de ar livre.

2 — Nesta zona é proibida a instalação de novas indústrias de toda e qualquer natureza, devendo-se estimular a sua transferência para outra zonas.

3 — Nesta zona deverão ser aplicados os seguintes indicadores urbanísticos:

- a) Índice de construção — o índice máximo de construção é de 1,90 m²/m² e o índice mínimo de construção é de 1 m²/m²;
- b) Número de pisos — o número máximo de pisos permitido é de cinco (rés-do-chão mais quatro) e o número mínimo de pisos permitido é de quatro (rés-do-chão mais três).

Artigo 13.º

Zona mista de média densidade — nível 3 (Um3)

1 — Na zona mista de média densidade — nível 3 (Um3) a natureza da ocupação e da utilização do solo destina-se a:

- a) Habitação tipo colectiva;
- b) Habitação bifamiliar isolada, geminada e em banda;
- c) Habitação unifamiliar isolada, geminada e em banda;
- d) Serviços, comércio e escritórios no piso térreo;
- e) Equipamentos de utilização colectiva;
- f) Equipamentos desportivos e recreativos de ar livre.

2 — Nesta zona é permitida a instalação de pequena indústria e de armazenagem desde que a actividade seja compatível com as características residenciais, conforme estipulado no n.º 2 do artigo 10.º do presente Regulamento.

3 — Nesta zona deverão ser aplicados os seguintes indicadores urbanísticos:

- a) Índice de construção — o índice máximo de construção é de 1 m²/m² e o índice mínimo de construção é de 0,80 m²/m²;
- b) Número de pisos — o número máximo de pisos permitido é de quatro (rés-do-chão mais três) e o número mínimo de pisos permitido é de dois (rés-do-chão mais um) e recuado.

Artigo 14.º

Zona habitacional de baixa densidade — Uhb

1 — Na zona habitacional de baixa densidade — Uhb a natureza da ocupação e da utilização do solo destina-se a:

- a) Habitação bifamiliar isolada, geminada e em banda;
- b) Habitação unifamiliar isolada, geminada e em banda;
- c) Serviços, comércio e escritórios no piso térreo;
- d) Equipamentos de utilização colectiva;
- e) Equipamentos desportivos e recreativos de ar livre.

2 — Nesta zona é permitida a instalação de indústria e de armazenagem desde que a actividade seja compatível com as características residenciais, conforme estipulado no n.º 2 do artigo 10.º do presente Regulamento.

3 — Nesta zona deverão ser aplicados os seguintes indicadores urbanísticos:

- a) Índice de construção — o índice máximo de construção é de 0,70 m²/m²;
- b) Número de pisos — o número máximo de pisos permitido é de dois (rés-do-chão mais um).

4 — Em processos de loteamentos ou destaques de parcelas, a área média das parcelas resultantes do fraccionamento não pode ser inferior a 600 m².

Artigo 15.º

Zona habitacional dispersa — Uhd

1 — Na zona habitacional dispersa — Uhd a natureza da ocupação e da utilização do solo destina-se a:

- a) Habitação unifamiliar do tipo isolada;
- b) Serviços, comércio e escritórios no piso térreo;
- c) Equipamentos de utilização colectiva;
- d) Equipamentos desportivos e recreativos de ar livre.

2 — Nesta zona é permitida a instalação de pequenas indústrias e de armazéns em edifícios isolados com área de construção até 350 m² e no máximo de 60% da área do terreno desde que a actividade seja compatível com as características residenciais, conforme estipulado no n.º 2 do artigo 10.º do presente Regulamento.

3 — Nesta zona deverão ser aplicados os seguintes indicadores urbanísticos:

- a) Índice de construção — o índice máximo de construção é de 0,80 m²/m²;
- b) Número de pisos — o número máximo de pisos permitido é de dois (rés-do-chão mais um).

4 — Em processos de loteamentos ou destaques de parcelas, a área média das parcelas resultantes do fraccionamento não pode ser inferior a 1000 m².

SUBSECÇÃO I

Zona industrial e de actividades económicas

Artigo 16.º

Caracterização

1 — Estão incluídas nestes espaços todas as áreas delimitadas na planta de zonamento designadas de zona industrial e de actividades económicas.

2 — A zona industrial e de actividades económicas tem como objectivo a concentração de edifícios de carácter industrial, armazéns ou similares, serviços de apoio às empresas, actividades empresariais em geral e respectivos serviços e equipamentos de apoio.

3 — Só poderão ser admitidas indústrias dos tipos 2, 3 e 4, sendo que as unidades a instalar não poderão ser insalubres, tóxicas ou perigosas.

4 — Nestas áreas não é permitida a edificação de construções habitacionais.

5 — É permitida a existência de áreas comerciais desde que integradas no projecto industrial.

6 — A zona industrial e de actividades económicas é uma zona de edificação isolada, geminada e em banda, com uso exclusivo ou monofuncional.

Artigo 17.º

Afastamentos

É definido o afastamento de 15 m na parte confinante com a via pública e de 5 m para os restantes afastamentos laterais.

Artigo 18.º

Utilização

A Câmara Municipal não deve licenciar os estabelecimentos que não se coadunem com a finalidade desta zona.

Artigo 19.º

Aparcamento, cargas e descargas

Não são permitidas operações de carga e descarga de mercadorias na via pública, pelo que no interior de cada parcela ou lote é obrigatória uma área para este fim, com um número mínimo de um lugar por cada 500 m² de construção.

Artigo 20.º

Indicadores urbanísticos

1 — O volume total de edificações não deve exceder 5 m³ por cada metro quadrado de superfície do lote.

2 — As indústrias que se pretendam instalar na zona industrial não podem ser insalubres nem ultrapassar a área coberta correspondente a 75% da área do lote.

3 — As instalações industriais devem ter, no seu perímetro, faixas ou zonas arborizadas de protecção, envolvimento ou enquadramento.

4 — A arborização pode ter utilização compatível como, por exemplo, sombras para estacionamento, complemento de áreas sociais, etc., não devendo ser inferior a 10% da área do lote.

SUBSECÇÃO II

Zona mista

Artigo 21.º

Caracterização

1 — Considera-se zona mista a ocupação do solo onde é permitido instalar pequena indústria dos tipos 3 e 4 e simultaneamente habitação.

2 — Nesta zona deverão ser aplicados os seguintes indicadores urbanísticos:

- Índice de construção — o índice máximo é de 0,80 m²/m²;
- Número de pisos — o número máximo de pisos permitido é de quatro andares (rés-do-chão mais três) e recuado.

Artigo 22.º

Instalação de indústria

À instalação de indústrias aplicar-se-á os requisitos previstos nas zonas industriais e de actividades económicas.

Artigo 23.º

Habitação/indústria

1 — Em casos especiais poderá ser autorizada a instalação de pequenas indústrias na cave, rés-do-chão ou logradouros das habitações desde que a actividade seja compatível com a função residencial, nos termos da legislação aplicável, e que não dêem lugar a vibrações, ruídos, mau cheiro, fumos ou resíduos poluentes ou que agravem as condições de salubridade, perturbem as condições de trânsito ou de estacionamento ou acarretem riscos de toxicidade, incêndio ou explosão e não se localizem a menos de 5 m dos terrenos confinantes.

2 — As indústrias a instalar na cave ou rés-do-chão das habitações só poderão ser instaladas desde que sejam do tipo 4.

3 — Não é permitida a ocupação mista do lote com habitações e indústria em anexos.

SUBSECÇÃO III

Instalação de indústria fora da zona industrial e de actividades económicas e da zona mista

Artigo 24.º

Instalação de indústria

1 — As indústrias que se pretendam instalar fora da zona industrial e de actividades económicas e da zona mista não podem ser de natureza considerada incómoda, insalubre, tóxica ou perigosa na legislação aplicável e devem obedecer às seguintes condições:

- O volume total de edificação não deve exceder 3 m³ de construção por cada metro quadrado de terreno;
- A área coberta não deve exceder o correspondente a 75% da área do lote.

2 — Os projectos para as edificações a implantar devem ser desenvolvidos tendo sempre em atenção as condições topográficas, morfológicas e ambientais do local.

3 — Os projectos devem reger-se por critérios de qualidade estética e compatibilidade funcional.

4 — A não existência de infra-estruturas de apoio, nomeadamente de vias públicas de acesso pavimentadas, áreas para estacionamento automóvel e áreas para cargas e descargas de mercadorias, condicionará sempre o licenciamento ou autorização das edificações.

5 — As instalações industriais devem ter, no seu perímetro, faixas ou zonas arborizadas de protecção, envolvimento ou enquadramento.

6 — A arborização pode ter utilização compatível, como, por exemplo, sombras para estacionamento, complemento de áreas sociais, etc., não devendo ser inferior a 20% da área do lote.

SUBSECÇÃO IV

Zona de equipamentos de utilização colectiva

Artigo 25.º

Caracterização e edificabilidade

1 — Esta zona abrange equipamentos de utilização e interesse colectivo, nomeadamente de ensino, saúde, apoio à infância e à terceira idade, sociocultural e de culto, e ainda as áreas reservadas para a sua expansão ou para novos equipamentos, conforme delimitação e enumeração na planta de zonamento.

2 — O índice aplicável é resultante de uma análise criteriosa dos índices adjacentes.

3 — Os destinos de uso específicos de cada área integrada nesta zona, constantes na planta de zonamento, têm carácter meramente indicativo, podendo tais destinos específicos ser alterados pelo município desde que seja mantida a finalidade genérica de ocupação das referidas áreas com equipamentos públicos.

4 — Nos casos em que tal se justifique, a ocupação destas áreas deverá ser disciplinada por plano de pormenor.

SUBSECÇÃO V

Zona de equipamentos desportivos e recreativos de ar livre

Artigo 26.º

Caracterização

1 — A zona de equipamentos desportivos e recreativos de ar livre destina-se a receber qualquer equipamento desportivo, nomeadamente piscinas, pavilhões, ginásios e pequenos equipamentos de apoio às actividades recreativas e de ar livre.

2 — Nos casos em que tal se justifique, a ocupação destas áreas deverá ser disciplinada por plano de pormenor.

Artigo 27.º

Indicadores urbanísticos

Nestas zonas devem ser respeitados os seguintes índices e condicionantes à ocupação do solo:

- Coefficiente máximo de afectação do solo — 0,6;
- Cércea máxima — 6,5 m ou, no caso de pavilhões, campos de ténis cobertos e estádios, 12,5 m.

Artigo 28.º

Aparcamento

Deve ser previsto nesta zona um lugar de estacionamento por cada 100 m² de área bruta de construção.

SECÇÃO II

Estrutura ecológica

Artigo 29.º

Reserva Agrícola Nacional

1 — Os solos que integram a RAN abrangem áreas destinadas à produção agrícola, nas quais são proibidas todas as obras ou acções que diminuam ou destruam as suas potencialidades.

2 — O estabelecimento desta reserva tem também como objectivo a conservação da natureza e da paisagem, designadamente através da protecção dos biótopos não agrícolas e elementos caracterizadores da paisagem, tais como tractos de vegetação natural, linhas de água, charcos, muros ou compartimentações e socalcos.

3 — A construção de edifícios para habitação nesta zona só pode ser licenciada mediante prévio parecer favorável da entidade da tutela (Comissão Regional da Reserva Agrícola).

4 — Sem prejuízo do disposto no número anterior, bem como das demais excepções previstas na lei, são proibidas todas as acções que promovam a destruição do revestimento vegetal, bem como as ope-

rações de aterro ou escavação que conduzam à alteração do relevo natural do terreno, ficando interdita a execução de qualquer edificação, bem como a abertura de arruamentos ou melhoramentos exteriores.

Artigo 30.º

Reserva Ecológica Nacional

1 — A REN constitui uma estrutura biofísica básica e diversificada que abrange o ecossistema natural.

2 — Nos terrenos integrados na REN não é permitido qualquer tipo de edificação, incluindo anexos, bem como ampliações de construções existentes, de acordo com a legislação aplicável.

Artigo 31.º

Floresta condicionada

1 — Estão incluídas nestas zonas as áreas constituídas por incultos, matos, florestas e matas.

2 — Consideram-se privilegiadas as seguintes funções: floresta de produção, floresta de protecção, silvo-pastorícia e exploração de recursos cinegéticos.

3 — A florestação ou reflorestação com espécies de crescimento rápido fica sujeita à legislação aplicável.

4 — No que respeita ao território abrangido por incêndios deverá ser considerada a legislação aplicável.

5 — A edificabilidade das construções destinadas a habitação deverá obedecer aos seguintes parâmetros:

- a) Dimensão mínima da parcela — 3000 m²;
- b) Número máximo de pisos — dois (rés-do-chão, mais um, mais uma cave);
- c) Área máxima de implantação — 250 m²;
- d) Tipologia — habitação unifamiliar.

6 — Exceptuam-se do disposto na alínea a) do número anterior as seguintes situações:

- a) A colmatção de espaços em parcelas com qualquer área, desde que estes se situem entre construções legalizadas que não distem mais de 50 m entre si;
- b) As obras de ampliação, até à área máxima de implantação de 250 m², em construções existentes licenciadas que visem assegurar as condições de habitabilidade.

7 — É permitida a instalação de equipamentos de utilização colectiva e de equipamentos desportivos e recreativos de ar livre, devendo ter em conta a especificidade destas áreas.

8 — O previsto nos n.ºs 5 a 7 não poderá ser considerado quando os terrenos se encontrem incluídos na REN.

Artigo 32.º

Terrenos agrícolas complementares

1 — Os solos classificados como terrenos agrícolas complementares não deverão ter outra utilização se não a agrícola, exceptuando-se os casos de edificabilidade de construções destinadas a habitação que deverão obedecer aos seguintes parâmetros:

- a) Dimensão mínima da parcela — 3000 m²;
- b) Número máximo de pisos — dois (rés-do-chão, mais um, mais uma cave);
- c) Área máxima de implantação — 250 m²;
- d) Tipologia — habitação unifamiliar.

2 — Exceptuam-se do disposto na alínea a) do número anterior as seguintes situações:

- a) A colmatção de espaços em parcelas com qualquer área, desde que estes se situem entre construções legalizadas que não distem mais de 50 m entre si;
- b) As obras de ampliação e edificação de anexos em construções existentes e licenciadas, que visem assegurar as condições de habitabilidade, até à área de implantação máxima total de 250 m².

Artigo 33.º

Zona verde de recreio e lazer

1 — A zona verde de recreio e lazer inclui as áreas directamente ligadas aos espaços habitacionais e aos equipamentos colectivos, onde predomina a vegetação associada às actividades de lazer e fruição desses mesmos espaços, podendo funcionar ainda como enquadramento

vegetal de valorização ambiental e paisagística do tecido urbano.

2 — Incluem-se nesta categoria:

- a) Espaços ajardinados;
- b) Praças;
- c) Alinhamentos arbóreos;
- d) Espaços de recreio e lazer.

3 — Nestas zonas é permitida a localização de equipamento e mobiliário urbano, tal como quiosques, parques infantis, instalações sanitárias e concessões municipais por períodos específicos para exploração de actividades de restauração e bebidas desde que a sua função e as suas características técnicas sejam licenciadas e aprovadas pela Câmara Municipal.

Artigo 34.º

Recursos hídricos — Linhas de água

As linhas de água constantes na área do Plano são identificadas por este e deverão obedecer ao disposto no presente Regulamento e demais legislação aplicável.

CAPÍTULO III

Servidões administrativas e restrições de utilidade pública

Artigo 35.º

Âmbito

1 — No território abrangido pelo presente Plano serão observadas as disposições referentes a servidões administrativas e restrições de utilidade pública, vigentes em cada momento, as quais se regem pelo disposto na legislação aplicável, mesmo que não assinaladas na planta de condicionantes.

2 — Nas áreas abrangidas por servidões administrativas e restrições de utilidade pública, a disciplina de uso, ocupação e transformação do solo inerente a cada categoria de espaço sobre que recaem, conforme o ordenamento estabelecido na planta de zonamento, fica condicionada às disposições que regulamentam tais servidões ou restrições.

SECÇÃO I

Património natural

Artigo 36.º

Domínio hídrico — Linhas de água

1 — Sem prejuízo dos condicionamentos legais à edificação das áreas inundáveis, os cursos de água assinalados na planta de zonamento beneficiam de faixas de protecção *non aedificandi* com uma largura mínima de 10 m contados a partir da linha limite do leito, largura essa que será aumentada até ao limite das áreas inundáveis (leito de cheia) quando estas se estenderem para além da referida margem.

2 — A utilização das áreas mencionadas no número anterior, bem como dos leitos das correntes de água, está sujeita a prévio licenciamento, nos termos do Decreto-Lei n.º 46/94, de 22 de Fevereiro.

3 — Sem prejuízo das situações de excepção previstas na lei, as áreas integradas nestas faixas de protecção só poderão ser destinadas a usos que não impliquem edificação e desde que tais usos não prejudiquem o regime hídrico dos cursos de água, nomeadamente em casos de cheia, nem dificultem ou impeçam o acesso das entidades de tutela às suas margens, estando a ocupação do solo ou a transformação do seu uso nas áreas integradas no domínio hídrico sujeita a licença da entidade de tutela, nos termos da legislação aplicável.

SECÇÃO II

Património cultural

Artigo 37.º

Património histórico classificado

1 — O património histórico classificado existente na área do Plano é o Pelourinho de Lousada (legislação — 1910, de 16 de Junho — Pelourinhos).

2 — Todo e qualquer licenciamento, florestação e reflorestação dentro da área de protecção (50 m) deste monumento deverá estar sujeito à legislação aplicável.

Artigo 38.º

Património arqueológico

1 — Sem prejuízo do estabelecido na legislação aplicável, tendo em conta a multiplicidade de situações através das quais o património arqueológico se manifesta definem-se:

- a) Vestígios arqueológicos identificados;
- b) Suspeita da existência de vestígios arqueológicos;
- c) Vestígios arqueológicos desconhecidos.

2 — Os vestígios arqueológicos identificados sujeitam-se ao regime jurídico aplicável, sendo que para a atribuição de licenciamento, florestação ou reflorestação deverá ser informada a administração do património cultural ou a autoridade policial, por forma a desencadear-se a aplicação de medidas de protecção e valorização.

3 — No presente Plano é de salientar a importância arqueológica, científica e patrimonial do Castro do Monte de São Domingos, delimitado na planta de condicionantes do Plano de Urbanização em fase de classificação como imóvel de interesse público pelo Instituto Português do Património Arquitectónico.

4 — A suspeita de existência de vestígios arqueológicos, assinalados na planta de condicionantes, deverá obedecer ao disposto na legislação aplicável:

- a) Os licenciamentos deverão prever acompanhamento arqueológico por arqueólogo autorizado pela entidade de tutela;
- b) A zona de protecção circunscreve-se à área definida pelo topónimo e tem carácter preventivo.

5 — No que concerne aos vestígios arqueológicos desconhecidos, sempre que em qualquer obra de construção, particular ou não, realização de aterros ou desaterros forem encontrados vestígios arqueológicos, aqueles deverão ser imediatamente suspensos pelo técnico responsável e deverá ser dado conhecimento à administração do património cultural ou à autoridade policial, de acordo com a legislação aplicável.

Artigo 39.º

Escavações arqueológicas

1 — Todos os trabalhos de escavação devem encontrar-se em conformidade com as normas legais definidas pela lei aplicável.

2 — Os trabalhos de escavações serão sempre acompanhados pela compilação de documentos sob a forma de relatórios analíticos e críticos, ilustrados de desenhos e fotografias conforme indicado pela instituição tutelada.

3 — As despesas respeitantes aos trabalhos e salvaguarda do património arqueológico deverão ser suportadas nos moldes previstos pela lei aplicável em vigor.

Artigo 40.º

Outros imóveis

Durante o período de vigência do Plano poderá, eventualmente, ocorrer a classificação de outros imóveis, pelo que nestas condições ter-se-á em conta a legislação aplicável associada.

SECÇÃO III

Rede rodoviária

Artigo 41.º

Protecção a rodovias

1 — As servidões rodoviárias e restantes condicionantes relacionadas com a exploração e manutenção da rede viária obedecem à legislação aplicável.

2 — Na rede rodoviária nacional são estabelecidas as seguintes faixas *non aedificandi*:

- a) EN — faixa *non aedificandi* de 20 m para cada lado do eixo da via e nunca a menos de 5 m da zona da estrada (Decreto-Lei n.º 13/94, de 15 de Janeiro);
- b) ER — faixa *non aedificandi* igual às estradas nacionais conforme o disposto no Decreto-Lei n.º 98/99, de 26 de Julho.

3 — Na rede rodoviária municipal é estabelecida uma servidão *non aedificandi* de protecção às vias estruturantes municipais, numa faixa de 20 m para cada lado do eixo da via.

4 — Sem prejuízo da legislação aplicável e sempre que razões urbanísticas o determinem e na presença dos respectivos projectos de obra aprovados pelas entidades competentes, a Câmara Municipal pode autorizar, para efeitos de alinhamentos, distâncias *non aedificandi* inferiores às estabelecidas.

5 — Os planos de pormenor com fins exclusivamente habitacionais que venham a ser elaborados deverão classificar as vias urbanas em vias estruturantes municipais, estradas municipais, vias de distribuição local e vias de acesso local, ficando a respectiva construção ou rectificação sujeita aos seguintes condicionamentos:

- a) Vias estruturantes municipais — duas faixas de rodagem de 7 m cada, separador central de 2 m e bermas de 1,50 m;
- b) Estradas municipais — faixa de rodagem com a largura mínima de 8 m, estacionamento exterior à faixa de rodagem e passeios pavimentados, de largura variável em função do tipo de utilização, nunca inferior a 2 m de ambos os lados da faixa de rodagem;
- c) Vias de distribuição local e vias de acesso local — faixa de rodagem com a largura mínima de 7 m, estacionamento exterior à faixa de rodagem e passeios pavimentados, de largura variável em função do tipo de utilização, nunca inferior a 2 m, de ambos os lados da faixa de rodagem.

6 — Nos espaços urbanizáveis para fins industriais, as faixas destinadas a estacionamento longitudinal às vias de distribuição deverão possuir uma largura mínima de 4,50 m não podendo o raio de concordância das vias ser inferior a 18 m.

SECÇÃO IV

Saneamento básico

Artigo 42.º

Caracterização do abastecimento de água

A rede municipal de abastecimento de água integra as captações, condutas adutoras, reservatórios, centrais elevatórias, fontanários e rede de distribuição.

Artigo 43.º

Condicionantes das captações e redes de adução e distribuição de água

Na vizinhança das captações e redes de adução e distribuição de água, serão observados os seguintes condicionamentos:

- a) São interditas, numa faixa/raio de 100 m à volta dos furos/galerias de captação de água, instalações ou ocupações que possam provocar poluição nos aquíferos, tais como colectores e fossas sépticas, despejos de lixo ou descarga de entulho, instalações pecuárias, depósitos de sucata, armazéns de produtos químicos, entre outros;
- b) É interdita a execução de construções numa faixa de 50 m definida a partir dos limites exteriores dos reservatórios e respectiva área de ampliação;
- c) É interdita a execução de construções numa faixa de 1,50 m, medida para cada um dos lados das condutas, quando se trate de adutoras ou adutoras-distribuidoras e de 1,20 m para cada lado quando se trate de condutas exclusivamente distribuidoras;
- d) A plantação de árvores numa faixa até 1,50 m, medida para cada um dos lados das condutas, está sujeita a prévia autorização da Câmara Municipal.

Artigo 44.º

Caracterização da rede de esgotos

A rede municipal de esgotos integra a rede de colectores, interceptores, condutas elevatórias, estações de tratamento e depósito de descarga final.

Artigo 45.º

Condicionantes da rede de drenagem de esgotos

1 — Na vizinhança das redes de esgotos (emissários) e das estações de tratamento de efluentes, observar-se-ão os seguintes condicionamentos:

- a) É interdita a execução de construções numa faixa de 5 m, medida para cada um dos lados dos emissários;
- b) É interdita a plantação de árvores numa faixa de 5 m, medida para cada um dos lados dos colectores;
- c) É interdita a construção numa faixa de 100 m, definida a partir dos limites exteriores das estações de tratamento de efluentes e respectiva área de implantação;
- d) Os limites das estações de tratamento ou de outras instalações de depuramento de efluentes deverão possuir uma faixa arborizada de protecção com um mínimo de 5 m de largura.

2 — É obrigatória a existência de um sistema de drenagem colectivo que inclua a remoção de fosfatos para loteamentos de mais de quatro habitações ou para qualquer tipo de unidade hoteleira ou construções com igual impacte.

3 — Para habitações unifamiliares isoladas é exigido, no mínimo, a construção de fossa séptica de dois compartimentos com filtros ou poço de infiltração.

4 — As licenças ou autorizações de utilização de habitações e de unidades hoteleiras ficam condicionadas à observância do cumprimento do disposto nos números anteriores.

SECÇÃO V

Energia eléctrica

Artigo 46.º

Rede de energia eléctrica

1 — O licenciamento de infra-estruturas e demais construções, públicas e privadas, na vizinhança da rede de energia eléctrica deverá respeitar o prescrito na legislação aplicável.

2 — Para qualquer intervenção nas proximidades da rede nacional de transporte de energia eléctrica (distância em projecção horizontal inferior ou igual a 25 m) deverá ser solicitado parecer à entidade de tutela, enviando-se para o efeito os projectos de construção.

SECÇÃO VI

Outros abastecimentos

Artigo 47.º

Outras condicionantes

As infra-estruturas de gás, electricidade, rede por cabo ou outras, caracterizadas por uma distribuição subterrânea, implicam os condicionamentos das alíneas a) e b) do n.º 1 do artigo 45.º deste Regulamento.

SECÇÃO VII

Equipamentos

Artigo 48.º

Edifícios escolares

As servidões e restantes condicionantes relacionadas com os edifícios escolares obedecem à legislação aplicável.

CAPÍTULO IV

Ordenamento e normas de construção

Artigo 49.º

Alinhamentos

1 — Os alinhamentos da fachada principal, da fachada posterior e dos muros de vedação confrontantes com a via pública devem respeitar os alinhamentos dos edifícios e ou dos muros contíguos.

2 — No caso de os edifícios e ou muros contíguos possuírem alinhamentos diferentes, deverá optar-se pelo alinhamento predominante no conjunto em que se insere a pretensão.

3 — Desde que se mostre desaconselhável urbanisticamente, pode a Câmara Municipal impor a observância de outros alinhamentos designadamente através da elaboração de um plano de pormenor na modalidade simplificada de plano de alinhamento e cêrcea.

Artigo 50.º

Afastamentos

1 — Nos lotes ou parcelas para habitação unifamiliar isolados são definidos os seguintes afastamentos mínimos das edificações habitacionais:

- a) Aos alinhamentos da rua — 5 m;
- b) Aos restantes limites deverá cumprir-se a legislação aplicável.

2 — Os lotes ou parcelas para habitações unifamiliares deverão ser integrados por forma que os afastamentos ao eixo das vias não

sejam inferiores a metade da altura da fachada confinante com a via, em qualquer caso, aos valores seguintes:

- a) Via estruturante — 20 m;
- b) Estrada municipal — 8 m;
- c) Via de distribuição local e via de acesso local — 6 m.

Artigo 51.º

Fachadas

Só podem ser licenciadas edificações, seja qual for o fim a que se destinam, desde que a frente da propriedade confrontante com a via de acesso público seja igual ou superior à menor das duas dimensões da fachada principal.

Artigo 52.º

Altura

A altura máxima dos edifícios não pode exceder 18,50 m, medidos a partir do ponto da cota média do terreno marginal no alinhamento da fachada até ao ponto mais alto do edifício, incluindo coberturas, mas excluindo acessórios, chaminés e elementos decorativos.

Artigo 53.º

Coberturas

No tratamento das coberturas dos edifícios será interdita a aplicação de qualquer material que tenha propriedades de reverberação ou de reflexão da luz solar, privilegiando-se as soluções tradicionais de coberturas, nomeadamente revestidas a telha de barro natural de cor vermelha.

Artigo 54.º

Anexos

1 — Os anexos não devem ocupar mais de 10% da área total do lote ou propriedade, não podendo exceder 80 m² de construção nem ter mais de um piso.

2 — Em caso algum os anexos constituirão fracções autónomas.

Artigo 55.º

Logradouros

1 — Sempre que exista ou seja criado logradouro, o mesmo não pode ser ocupado ou impermeabilizado em mais de dois terços da sua área.

2 — No caso de edifícios de habitação colectiva, os logradouros devem ficar preferencialmente afectos à utilização comum dos condóminos.

3 — Não é permitida a ocupação mista do lote com habitações e indústria em anexos.

Artigo 56.º

Balanços sobre a via pública

Os corpos balançados dos edifícios que se projectam sobre áreas do domínio público não podem interferir de forma alguma com a circulação nem com a sua normal utilização e devem permitir a limpeza e conservação das referidas áreas.

Artigo 57.º

Regime de cedências

1 — As operações de loteamento a realizar na área do Plano integrarão áreas de cedência à Câmara Municipal destinadas a espaços verdes e equipamentos de utilização colectiva, dimensionadas de acordo com os parâmetros constantes na legislação aplicável.

2 — As áreas a ceder para instalação de equipamentos desportivos devem ser calculadas com base no Despacho Normativo n.º 78/85, de 21 de Agosto.

Artigo 58.º

Estacionamento

1 — No licenciamento de novas construções é obrigatório prever lugares de estacionamento dimensionados segundo os parâmetros constantes do quadro anexo ao presente Regulamento e que deste faz parte integrante.

2 — O dimensionamento do número de lugares de estacionamento necessários ao uso habitacional deve ser determinado em função da tipologia dos fogos e, na ausência desta indicação, deve ser considerado o valor da área média do fogo (a. m. f.).

3 — Nos casos em que as condições geológicas, topográficas, de localização e dimensão inviabilizem o cumprimento do prescrito no número anterior, é obrigatória a apresentação de soluções alternativas.

Artigo 59.º

Qualidade das intervenções

1 — Só poderão ser autorizadas obras, acções ou intervenções que se mostrem adequadas, pela sua localização, aparência ou proporções a uma correcta integração no meio ambiente em que se irão inserir, compatibilizando valores de ordem cultural e tradicional da região.

2 — Os projectos, quer de novas edificações quer de ampliações ou remodelações de edifícios existentes, deverão recorrer a soluções arquitectónicas e estéticas harmoniosas, nomeadamente no que se refere aos materiais, texturas e cores a aplicar.

Artigo 60.º

Autoria de projectos

Os projectos de arquitectura e de especialidade devem ser subscritos pelos técnicos legalmente habilitados para esse efeito segundo o estipulado na lei.

CAPÍTULO V

Execução

Artigo 61.º

Aplicação

A execução do Plano deve ser efectuada em conformidade com os sistemas de compensação, de cooperação e de imposição administrativa.

Artigo 62.º

Coordenação

A Câmara Municipal coordenará a execução do Plano, nomeadamente de todos os equipamentos públicos previstos, para o que formulará programas sectoriais, anuais ou plurianuais, que definirão a actuação urbanística municipal e que são obrigatoriamente inscritos no respectivo plano de actividades e orçamento.

CAPÍTULO VI

Disposições finais

Artigo 63.º

Regulamentação subsidiária

1 — A Câmara Municipal pode estabelecer regulamentação subsidiária do Plano destinada a regular especificamente o exercício de determinados tipos de acções no território concelhio, desde que sejam cumpridas as disposições legais e regulamentares em vigor.

2 — A referida regulamentação pode revestir as formas de regulamento municipal ou de planos de pormenor.

3 — A regulamentação municipal será mantida em vigor em tudo o que não contrarie o presente Regulamento.

Artigo 64.º

Informação ao público

O município de Lousada manterá sempre em condições de poder ser consultado pelos interessados, dentro das horas normais de funcionamento dos seus serviços, o Regulamento deste Plano com a cartografia e os restantes elementos que dele fazem parte.

Artigo 65.º

Revisão do Plano

A revisão do Plano terá lugar nos termos da legislação em vigor e desde que a Câmara Municipal o entenda necessário.

Artigo 66.º

Entrada em vigor

Este regulamento entra em vigor no dia seguinte à sua publicação no *Diário da República*.

ANEXO

Tipo de ocupação	Parâmetros de dimensionamento
Habitação em moradia unifamiliar (*)	Um lugar/fogo com a. b. c. < 120 m ² . Dois lugares/fogo com a. b. c. entre 120 m ² e 300 m ² . Três lugares/fogo com a. b. c. > 300 m ² .
Habitação colectiva (*)	Habitação com indicação da tipologia: Um lugar/fogo T0 e T1; Um, cinco lugares/fogo T2 e T3; Dois lugares/fogo T4, T5 e T6; Três lugares/fogo > T6. Habitação sem indicação de tipologia: Um lugar/fogo para a. m. f. < 90 m ² ; Um, cinco lugares/fogo para a. m. f. entre 90 m ² e 120 m ² ; Dois lugares/fogo para a. m. f. entre 120 m ² e 300 m ² ; Três lugares/fogo para a. m. f. > 300 m ² .
Comércio (*)	Comércio: Um lugar/30 m ² a. b. c. para comércio para estabelecimento < 1000 m ² a. b. c.; Um lugar/25 m ² a. b. c. para comércio para estabelecimento de 1000 m ² a 2500 m ² a. b. c.; Um lugar/15 m ² a. b. c. para comércio para estabelecimento > 2500 m ² a. b. c. e cumulativamente um lugar de pesado/200 m ² a. b. c. para comércio.
Serviços (**)	Três lugares/100 m ² a. b. c. para serviços para estabelecimento ≤ 500 m ² . Cinco lugares/100 m a. b. c. para serviços para estabelecimento > 500 m ² .
Indústria e ou armazéns (*)	Um lugar/75 m ² a. b. c. para indústria ou armazéns. Pesados — um lugar/500 m ² a. b. c. para indústria ou armazéns, com um mínimo de um lugar/lote (a localizar no interior do lote).

(*) O número total de lugares resultante da aplicação dos critérios anteriores é acrescido de 20% para estacionamento público.

(**) O número total de lugares resultante da aplicação dos critérios anteriores é acrescido de 30% para estacionamento público.

MINISTÉRIOS DAS FINANÇAS E DA ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA E DA EDUCAÇÃO

Portaria n.º 814/2005

de 13 de Setembro

O Estatuto da Carreira dos Educadores de Infância e dos Professores dos Ensinos Básico e Secundário, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 139-A/90, de 28 de Abril, prevê, expressamente, no seu artigo 111.º, a possibilidade de os docentes exercerem em acumulação com as que lhe são inerentes outras actividades da mesma ou de diferente natureza, condicionando-a, todavia, e em função das especificidades da função docente, aos critérios especiais a definir por portaria conjunta dos Ministros das Finanças e da Educação.

O exercício da actividade docente é, enquanto função pública por excelência, igualmente «permeado» pelo princípio da exclusividade, pelo que a sua cumulação com outras funções assume carácter excepcional e carece de autorização prévia para a generalidade dos casos em que é permitida.

A experiência angariada com a aplicação da regulamentação corporizada na Portaria n.º 652/99, de 14 de Agosto, aliada ao natural dinamismo da actividade social, tem permitido evidenciar a existência de áreas de actuação (e outras situações) potencialmente similares ou concorrenciais com as funções exercidas ao nível da escola pública não cobertas pelo regime jurídico actualmente vigente.

Impõe-se, pois, que sejam clarificadas e reajustadas as condições em que os docentes abrangidos pelo estatuto da carreira docente podem exercer outras actividades, públicas e privadas, com especial atendimento ao exercício de funções docentes e actividades de formação profissional, visando contribuir quer para a optimização dos recursos humanos disponíveis quer para uma melhor imagem e qualidade do serviço público de educação.

Através do presente diploma procura-se reforçar, de modo rigoroso e equilibrado, as garantias de dedicação plena e de profissionalidade deste corpo privativo da função pública, de forma consentânea com o prosseguimento dos objectivos de fixação do docente à escola e a necessidade de fomentar a moralização e a transparência da sua actividade.

Aproveita-se ainda a oportunidade para realizar a concentração harmonizada num único diploma dos diversos normativos regulamentares do regime de acumulação, que, encontrando-se actualmente dispersos por diversos instrumentos avulsos, têm dificultado a apreensão integrada e o tratamento unitário desta matéria.

Foram ouvidas as organizações sindicais representativas do pessoal docente.

Assim:

Ao abrigo do n.º 4 do artigo 111.º do Estatuto da Carreira dos Educadores de Infância e dos Professores dos Ensinos Básico e Secundário, adiante abreviadamente designado por estatuto da carreira docente, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 139-A/90, de 28 de Abril,

e alterado pelos Decretos-Leis n.ºs 105/97, de 29 de Abril, e 1/98, de 2 de Janeiro:

Manda o Governo, pelos Ministros de Estado e das Finanças e da Educação, o seguinte:

Artigo 1.º

Objecto

A presente portaria regula o regime de acumulação de funções e actividades públicas e privadas dos educadores de infância e dos professores dos ensinos básico e secundário.

Artigo 2.º

Autorização

1 — O exercício em acumulação de quaisquer funções ou actividades públicas e privadas carece de autorização prévia do Ministro da Educação, ressalvado o disposto no número seguinte.

2 — Para efeitos do disposto no presente diploma, não se consideram em regime de acumulação:

- a) As actividades exercidas por inerência;
- b) A prestação de serviço em outro estabelecimento de educação ou ensino público, desde que, no conjunto, não ultrapasse o limite máximo de horário lectivo que, nos termos dos artigos 77.º e 79.º do estatuto da carreira docente, lhe pode ser confiado num só estabelecimento;
- c) O exercício de actividades de criação artística e literária;
- d) A realização de conferências, palestras e outras actividades de idêntica natureza, desde que, em qualquer dos casos, de curta duração;
- e) A participação em comissões ou grupos de trabalho, quando criados por resolução do Conselho de Ministros ou ainda por despacho do Ministro da Educação;
- f) A participação em conselhos consultivos, comissões de fiscalização ou outros órgãos colegiais, quando prevista na lei e no exercício de fiscalização ou controlo de dinheiros públicos;
- g) A elaboração de provas de exame ou outras provas de avaliação externa do rendimento escolar dos alunos.

Artigo 3.º

Condições de acumulação

1 — A autorização de acumulação de funções a que se refere o presente diploma só pode ser concedida verificadas, cumulativamente, as seguintes condições:

- a) Se a actividade a acumular não for legalmente considerada incompatível;
- b) Se os horários a praticar não forem total ou parcialmente coincidentes;
- c) Se não for susceptível de comprometer a isenção e a imparcialidade do exercício de funções docentes;
- d) Se não houver prejuízo para o interesse público e para os direitos e interesses legalmente protegidos dos cidadãos;
- e) Se a actividade privada a acumular, em regime de trabalho autónomo ou de trabalho subordinado, sendo similar ou de conteúdo idêntico

ao das funções públicas desempenhadas pelo requerente, designadamente a prestação de serviços especializados de apoio e complemento educativo, de orientação pedagógica ou de apoio sócio-educativo e educação especial, não se dirija, em qualquer circunstância, aos alunos do agrupamento ou da escola onde o mesmo exerce a sua actividade principal.

2 — Sem prejuízo do disposto nos n.ºs 3 e 5, a acumulação do exercício de funções docentes por parte de educadores de infância e de professores dos ensinos básico e secundário pode ser autorizada até ao limite global de seis horas lectivas semanais, não podendo exceder, em qualquer caso, a prestação diária de, no total, seis horas lectivas:

- a) No próprio estabelecimento de educação ou ensino;
- b) Em estabelecimento de educação ou ensino não superior, no âmbito dos ensinos público, particular e cooperativo, incluindo escolas profissionais;
- c) Em estabelecimento de ensino superior, público, privado ou concordatário;
- d) Para acções de formação profissional ou o exercício da actividade de formador, de orientação e de apoio técnico no âmbito da formação contínua do pessoal docente e não docente.

3 — Alternativamente, e após opção expressa pelo próprio, o docente pode ser autorizado a desenvolver actividades de formação, em regime de acumulação, até ao limite anual de cento e cinquenta horas lectivas.

4 — O limite global de horas lectivas a que se referem os números anteriores é sucessivamente reduzido, no caso dos professores dos 2.º e 3.º ciclos do ensino básico e do ensino secundário, na proporção da redução da componente lectiva de que estes docentes beneficiem ao abrigo do artigo 79.º do estatuto da carreira docente, arredondada à unidade.

5 — A acumulação de funções docentes com o exercício de actividades de formação ou de outra natureza, em regime de trabalho autónomo ou subordinado, em qualquer dos centros de formação profissional do Instituto do Emprego e Formação Profissional, I. P., pode ser autorizada até ao limite de quatro horas lectivas semanais.

Artigo 4.º

Impedimentos

1 — Consideram-se impossibilitados de acumulação de funções os docentes que se encontrem numa das seguintes situações:

- a) Com dispensa total ou parcial da componente lectiva, nos termos do artigo 81.º do estatuto da carreira docente;
- b) No gozo de licença sabática ou em situação de equiparação a bolsheiro;
- c) Em exercício de funções relacionadas com a formação inicial de professores em estabelecimento de educação ou de ensino básico e secundário;
- d) Nas situações a que se referem o n.º 1 do artigo 44.º e o n.º 2 do artigo 57.º do estatuto da carreira docente;
- e) Em regime de destacamento por condições específicas, de acordo com a legislação aplicável;

- f) Na situação de profissionalização em exercício;
- g) Na titularidade de cargos de direcção executiva ou como membros de comissões instaladoras de escolas ou de agrupamento de escolas, sem prejuízo do disposto no número seguinte.

2 — A actividade de formador em regime de acumulação dos titulares de cargos de direcção executiva ou membros de comissões instaladoras de escolas ou agrupamentos de escolas pode, a título excepcional, ser autorizada pelo Ministro da Educação, sob proposta do director regional de educação competente, quando, comprovadamente, não existam na área geográfica da influência da entidade formadora formadores que possam ser recrutados para o efeito.

3 — Não será ainda autorizada a acumulação da actividade docente com as seguintes funções:

- a) Integração nos órgãos sociais ou prestação de qualquer outra forma de colaboração, designadamente actividades de consultadoria, assessoria, *marketing* ou vendas, em empresas fabricantes, distribuidoras ou revendedoras de material didáctico ou outros recursos educativos, incluindo editores ou livreiros de manuais escolares, e em associações representativas do respectivo sector, ressalvadas as actividades de que resulte a percepção de remuneração proveniente de direitos de autor ou a direcção de publicações de cariz técnico-científico;
- b) Exercício de qualquer outra actividade comercial, empresarial ou a prestação de serviços profissionais, em regime de trabalho autónomo ou de trabalho subordinado, incluindo patrocínio, assessoria ou consultadoria, que se dirija ao agrupamento ou à escola ou ao respectivo círculo de alunos onde o docente exerce a sua actividade principal.

Artigo 5.º

Processo de autorização

1 — O requerimento para acumulação de funções é apresentado pelo interessado no estabelecimento de educação ou de ensino onde exerce a sua actividade principal e dele devem constar:

- a) O local de exercício da actividade a acumular;
- b) O horário de trabalho a praticar;
- c) A remuneração a auferir;
- d) A indicação do carácter autónomo ou subordinado do trabalho a prestar e a descrição sucinta do seu conteúdo;
- e) A fundamentação da inexistência de impedimento ou conflito entre as funções a desempenhar.

2 — O requerimento é instruído mediante:

- a) Fotocópia autenticada do horário distribuído no estabelecimento de ensino ou de formação onde pretende leccionar, se for caso disso, com indicação do tempo de actividades lectivas e não lectivas programado;
- b) Declaração, sob compromisso de honra, da cessação imediata da actividade em acumulação no caso de ocorrência superveniente de conflito de interesses.

3 — Compete à direcção regional de educação ou ao estabelecimento de educação e ensino, consoante o disposto, respectivamente, nos n.ºs 1 e 2 do artigo 2.º, verificar, no prazo de 15 dias, da compatibilidade do requerido com as condições estabelecidas no presente diploma e remeter o pedido de acumulação à entidade competente para a sua decisão.

4 — A recusa de autorização carece de fundamentação nos termos legais.

Artigo 6.º

Validade da acumulação

A autorização de acumulação de funções concedida no âmbito do presente diploma é válida até ao final do ano escolar a que respeita e enquanto se mantiverem os pressupostos e as condições que a permitiram, não podendo justificar, em qualquer circunstância, o incumprimento das obrigações funcionais inerentes ao exercício da actividade principal acumulada.

Artigo 7.º

Regime remuneratório

Pelo exercício de funções docentes no ensino público não superior em regime de acumulação com outras funções docentes ou cargo público aplica-se o regime remuneratório previsto na Portaria n.º 367/98, de 29 de Junho, com as alterações introduzidas pela Portaria n.º 1046/2004, de 16 de Agosto.

Artigo 8.º

Exercício de outras funções

Ao exercício de funções em qualquer serviço ou organismo da administração pública, central, regional ou local, designadamente ao abrigo dos instrumentos de mobilidade previstos nos artigos 67.º e 70.º do estatuto da carreira docente, é aplicável a lei geral dos funcionários públicos em matéria de acumulação de funções.

Artigo 9.º

Relevância disciplinar

A violação, ainda que meramente culposa ou negligente, do disposto no presente diploma considera-se infracção disciplinar para efeitos de aplicação do disposto no Estatuto Disciplinar dos Funcionários e Agentes da Administração Central, Regional e Local.

Artigo 10.º

Norma transitória

Consideram-se válidas até ao início do ano escolar de 2005-2006 as autorizações de acumulações de funções do pessoal docente que não se mostrem ajustadas às condições fixadas no presente diploma.

Artigo 11.º

Norma revogatória

São revogados:

- a) A Portaria n.º 652/99, de 14 de Agosto, com as alterações introduzidas pela Portaria n.º 90-A/2001, de 8 de Fevereiro;

b) O despacho conjunto n.º 913/99, de 12 de Outubro, publicado no *Diário da República*, 2.ª série, n.º 251, de 27 de Outubro de 1999;

c) Os n.ºs 4 e 5 do despacho n.º 92/ME/88, publicado no *Diário da República*, 2.ª série, n.º 137, de 16 de Junho de 1992.

Artigo 12.º

Entrada em vigor

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

Em 23 de Agosto de 2005.

O Ministro de Estado e das Finanças, *Fernando Teixeira dos Santos*. — Pela Ministra da Educação, *Valter Victorino Lemos*, Secretário de Estado da Educação.

MINISTÉRIOS DO AMBIENTE, DO ORDENAMENTO DO TERRITÓRIO E DO DESENVOLVIMENTO REGIONAL E DA AGRICULTURA, DO DESENVOLVIMENTO RURAL E DAS PESCAS.

Portaria n.º 815/2005

de 13 de Setembro

Pela Portaria n.º 896-E2/95, de 15 de Julho, foi concessionada à Lebrinha — Caça e Pesca, L.^{da}, a zona de caça turística de Vale de Vinagre (processo n.º 1843-DGRF), situada no município de Moura, válida até 15 de Julho de 2005.

Entretanto, a entidade concessionária veio requerer a sua renovação.

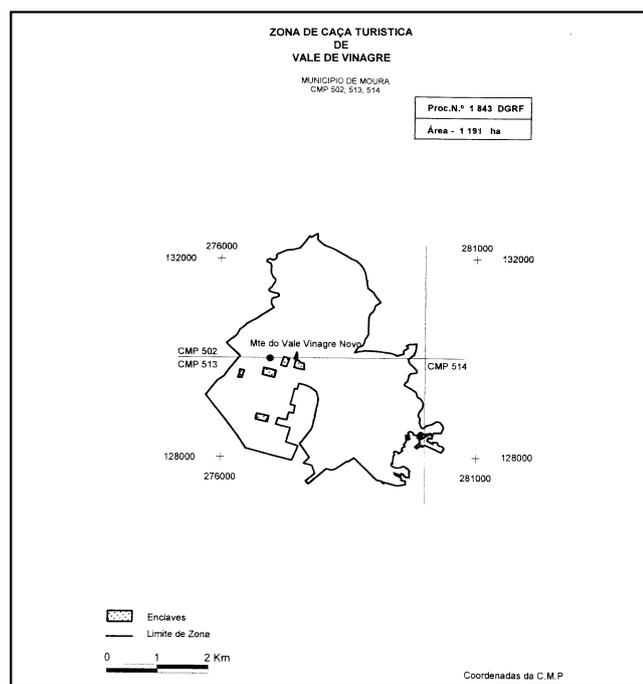
Cumpridos os preceitos legais, com fundamento no disposto no artigo 48.º e no n.º 1 do artigo 118.º, em conjugação com o estipulado na alínea a) do artigo 40.º, do Decreto-Lei n.º 202/2004, de 18 de Agosto, manda o Governo, pelos Ministros do Ambiente, do Ordenamento do Território e do Desenvolvimento Regional e da Agricultura, do Desenvolvimento Rural e das Pescas, o seguinte:

1.º Pela presente portaria é renovada, por um período de 12 anos, renovável automaticamente por um único e igual período, a concessão da zona de caça turística de Vale de Vinagre (processo n.º 1843-DGRF), abrangendo vários prédios rústicos sítos nas freguesias de Safara e Santo Amador, município de Moura, com a área de 1191 ha, conforme planta anexa à presente portaria e que dela faz parte integrante e que exprime uma redução da área concessionada de 26,32 ha.

2.º A concessão de terrenos incluídos em áreas classificadas poderá terminar, sem direito a indemnização, sempre que sejam introduzidas novas condicionantes por planos especiais de ordenamento do território ou obtidos dados científicos que comprovem a incompatibilidade da actividade cinegética com a conservação da natureza, até um máximo de 10% da área total da zona de caça.

3.º A presente portaria produz efeitos a partir do dia 16 de Julho de 2005.

Pelo Ministro do Ambiente, do Ordenamento do Território e do Desenvolvimento Regional, *Humberto Delgado Ubach Chaves Rosa*, Secretário de Estado do Ambiente, em 29 de Agosto de 2005. — Pelo Ministro da Agricultura, do Desenvolvimento Rural e das Pescas, *Rui Nobre Gonçalves*, Secretário de Estado do Desenvolvimento Rural e das Florestas, em 10 de Agosto de 2005.



Portaria n.º 816/2005

de 13 de Setembro

Com fundamento no disposto no n.º 3 do artigo 164.º do Decreto-Lei n.º 202/2004, de 18 de Agosto, na alínea a) do n.º 1 do artigo 36.º e no n.º 1 do artigo 114.º do Decreto-Lei n.º 227-B/2000, de 15 de Setembro, com as alterações introduzidas pelo Decreto-Lei n.º 338/2001, de 26 de Dezembro;

Ouvido o Conselho Cinegético Municipal de Odemira:

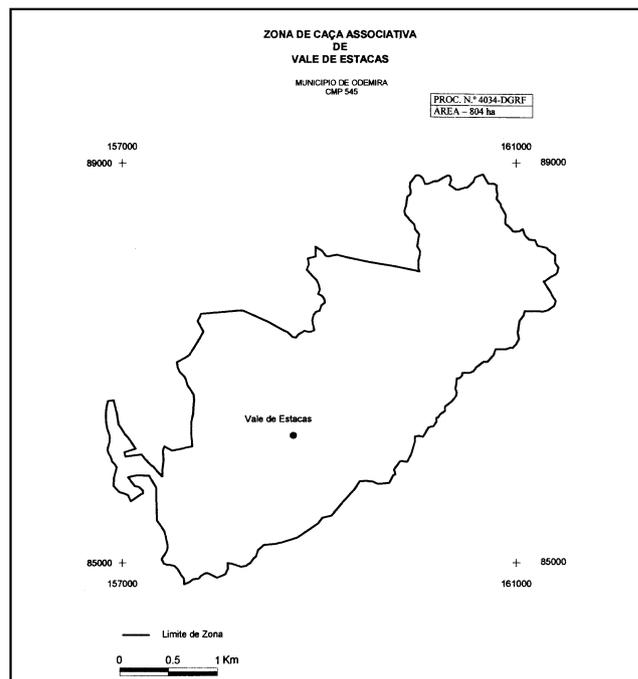
Manda o Governo, pelos Ministros do Ambiente, do Ordenamento do Território e do Desenvolvimento Regional e da Agricultura, do Desenvolvimento Rural e das Pescas, o seguinte:

1.º Pela presente portaria é concessionada, pelo período de seis anos, renovável automaticamente por um único e igual período, à Associação de Caça e Pesca Os Sanluzienses, com o número de pessoa colectiva 505212730 e sede na Estrada de Milfontes, 16, 7630 São Luís, a zona de caça associativa de Vale de Estacas (processo n.º 4034-DGRF), englobando vários prédios rústicos cujos limites constam da planta anexa à presente portaria e que dela faz parte integrante, sítios nas freguesias de Relíquias, Colos e São Luís, município de Odemira, com a área de 804 ha.

2.º A zona de caça concessionada pela presente portaria produz efeitos, relativamente a terceiros, com a instalação da respectiva sinalização.

3.º A sinalização da zona de caça deve obedecer ao disposto no n.º 8.º da Portaria n.º 1391/2002, de 25 de Outubro, com a redacção que lhe foi conferida pela Portaria n.º 45/2004, de 14 de Janeiro.

Pelo Ministro do Ambiente, do Ordenamento do Território e do Desenvolvimento Regional, *Humberto Delgado Ubach Chaves Rosa*, Secretário de Estado do Ambiente, em 29 de Agosto de 2005. — Pelo Ministro da Agricultura, do Desenvolvimento Rural e das Pescas, *Rui Nobre Gonçalves*, Secretário de Estado do Desenvolvimento Rural e das Florestas, em 10 de Agosto de 2005.



MINISTÉRIO DA ECONOMIA E DA INOVAÇÃO

Portaria n.º 817/2005

de 13 de Setembro

O artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de Dezembro, determina que as regras de execução para a prática dos jogos de fortuna ou azar são aprovadas por portaria do membro do Governo da tutela, mediante proposta da Inspeção-Geral de Jogos, ouvidas as concessionárias.

Neste momento, aquelas regras encontram-se dispersas pelas Portarias n.ºs 1441/95, 461/2001, 1364/2001 e 894/2002, de, respectivamente, 29 de Novembro, 8 de Maio, 6 de Dezembro e 29 de Julho.

Com vista a facilitar a sua consulta, reputa-se conveniente reunir num único texto normativo as regras de todos os jogos de fortuna ou azar praticados em casinos portugueses.

Este é o principal objectivo da presente portaria.

Opera-se uma sistematização em três títulos, sendo o título I dedicado aos jogos bancados, o título II aos jogos não bancados e o título III às máquinas automáticas.

Os três capítulos em que se divide o título I são dedicados aos jogos de roleta, aos jogos de dados e aos jogos de cartas.

Aproveita-se a oportunidade para introduzir alterações em regras de alguns jogos que a experiência aconselha, designadamente, para seu melhor entendimento, consagração legal de práticas tradicionais e harmonização com idênticas regras praticadas em casinos estrangeiros.

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 das zonas de jogo, através da Associação Portuguesa de Casinos:

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

1.º São aprovadas as regras de execução dos jogos de fortuna ou azar designados por roleta americana, roleta francesa, banca francesa, *craps*, *cussec*, *blackjack/21*, póquer sem descarte, bacará ponto e banca, bacará ponto e banca/Macau, bacará *chemin de fer*, póquer sintético e máquinas automáticas, constantes do anexo à presente portaria, da qual faz parte integrante.

2.º São revogadas as Portarias n.ºs 1441/95, 461/2001, 1364/2001 e 894/2002, de, respectivamente, 29 de Novembro, 8 de Maio, 6 de Dezembro e 29 de Julho.

3.º A presente portaria entra em vigor no 30.º dia posterior à data da sua publicação.

O Secretário de Estado do Turismo, *Bernardo Luís Amador Trindade*, em 3 de Agosto de 2005.

ANEXO

Regras de execução dos jogos de fortuna ou azar designados por roleta americana, roleta francesa, banca francesa, *craps*, *cussec*, *blackjack/21*, póquer sem descarte, bacará ponto e banca, bacará ponto e banca/Macau, bacará *chemin de fer*, póquer sintético e máquinas automáticas.

TÍTULO I

Jogos bancados

CAPÍTULO I

Jogos de roleta

SECÇÃO I

Roleta americana

1 — A roleta americana é um jogo de fortuna ou de azar bancado praticado em bancas simples ou duplas.

2 — São permitidas apenas bancas com 37 números, de 0 a 36, com uma das seguintes numerações, no sentido dos ponteiros do relógio:

- Numeração francesa — 0-32-15-19-4-21-2-25-17-34-6-27-13-36-11-30-8-23-10-5-24-16-33-1-20-14-31-9-22-18-29-7-28-12-35-3-26;
- Numeração americana — 0-28-9-26-30-11-7-20-32-17-5-22-34-15-3-24-36-13-1-27-10-25-29-12-8-19-31-18-6-21-33-16-4-23-35-14-2.

3 — A roleta será constituída por um cilindro com diâmetro variável entre 50 cm e 60 cm e com interior inclinado até uma placa («prato») móvel assente sobre um *pivot* ou rolamento de esferas.

4 — Na parte inclinada serão fixados obstáculos — «azares» — para interferirem no curso da bola desde a ranhura de rotação até ao prato.

5 — O prato, com a parte superior da superfície lisa, ligeiramente côncava, será dividido em 37 pequenos compartimentos, uniformemente separados por parede metálica, firme e resistente.

6 — A cada compartimento corresponderá um número, inscrito alternadamente sobre fundo encarnado e preto, não tendo o número 0 nenhuma destas cores.

7 — As fichas não têm valor facial e são identificadas com um símbolo diferente para cada banca. As fichas com o símbolo de determinada banca só nela podem ser jogadas.

8 — As mesas podem comportar tantos jogadores quantas as cores de fichas existentes. A cada jogador corresponde apenas uma cor.

9 — Faz parte do equipamento um mostrador, no qual se colocam marcadores de cores diferentes que indicam o valor dado às fichas, valor esse que poderá ser o mínimo permitido na banca ou um múltiplo inteiro desse valor, seleccionado pelo jogador, de entre os disponíveis na mesa e devidamente afixados, tendo como limite o máximo permitido para uma aposta em pleno nessa mesa. Os referidos marcadores indicam também o símbolo das fichas em jogo na respectiva mesa.

10 — O mostrador pode ser substituído por um número de caixas correspondente ao das cores das fichas sem valor facial, colocadas no arco exterior do cilindro de madeira, de forma que a base fique à altura do seu rebordo.

11 — Compete ao pagador colocar as fichas apresentadas para troco pelos jogadores no local para tal designado, que poderá ser o cepo da roleta ou um bloco composto de dois degraus, distanciados 5 cm aproximadamente, destinado à identificação das fichas a trocar, reservando-se o degrau superior às fichas apresentadas para troco pelos jogadores e o degrau inferior para a ficha cujo troco está a ser executado.

12 — Considera-se que o jogador está em jogo desde o momento em que lhe são atribuídas fichas com o símbolo da banca até àquele em que trocar todas essas fichas em seu poder. Porém, se o jogador não apostar durante três golpes consecutivos e houver outros jogadores a aguardar cor disponível, perde o direito à cor, sendo obrigado a trocar todas as fichas em seu poder. Caso o não faça, aplica-se a parte final do n.º 15.

13 — Antes de iniciar o jogo, o jogador deverá pedir uma cor livre e atribuir-lhe um valor, que será registado pelo pagador no mostrador a que alude o n.º 9.

14 — O jogador, ao receber as fichas sem valor, deve certificar-se de que o valor para elas indicado no mostrador corresponde àquele que lhes atribuiu.

15 — Ao abandonar a mesa de jogo, o jogador deverá trocar a totalidade das fichas sem valor que tenha em seu poder por fichas com valor facial, certificando-se que o montante corresponde ao das fichas que tinha em seu poder. Às fichas sem valor facial que tardiamente sejam apresentadas será dado o valor mínimo da banca.

16 — O jogo também pode ser praticado com utilização de fichas com valor facial, mas apenas nas *chances* simples.

17 — A cada mesa de jogo serão distribuídas duas bolas de marfim ou de material equivalente, de cor branca, perfeitamente equilibradas, com diâmetro compreendido entre 18 mm e 24 mm. A sua utilização far-se-á alternadamente, hora a hora, devendo o pagador publicitar a mudança.

18 — No caso de defeito, fractura ou desaparecimento da bola em acção, proceder-se-á à sua substituição por outra de idêntico diâmetro.

19 — O pagador lança a bola depois de ter efectuado os pagamentos e respectivos trocos.

20 — Logo que a bola perder velocidade, o pagador anunciará em voz audível «Jogo feito. Nada mais.», após o que não são permitidas mais marcações nem alteração das realizadas.

21 — O lançamento da bola far-se-á alternadamente da esquerda para a direita e da direita para a esquerda, rodando o prato da roleta em sentido contrário ao da bola.

22 — Se, após o lançamento da bola e até à sua definitiva imobilização num dos compartimentos do prato, cair ficha, outra bola ou objecto estranho, o pagador tem de parar o prato e anunciar, em voz audível, «golpe nulo». Eliminada a causa, recolocar-se-á a bola no número do golpe anterior e procederá a novo lançamento.

23 — Logo que a bola fique bem imobilizada num dos 37 compartimentos do prato, o pagador anunciará, em voz audível, o número e a cor da *chance* correspondente e assinalará claramente com o marcador esse número no pano.

24 — As apostas podem fazer-se:

a) Nas *chances* múltiplas, em:

Pleno — 1 número;
 Cavalo — 2 números adjacentes;
 Rua — 3 números adjacentes;
 Quadro — 4 números;
 Linha — 6 números;
 Dúzia — 12 números (1 a 12, ou 13 a 24, ou 25 a 36);
 Coluna — 12 números, alinhados no pano a partir do 34, ou do 35, ou do 36;
 Cavalo de dúzia — 24 números;
 Cavalo de coluna — 24 números;

b) Nas *chances* simples, em:

Par — os 18 números pares;
 Ímpar — os 18 números ímpares;
 Menor — os números 1 a 18;
 Maior — os números 19 a 36;
 Encarnado — os números encarnados;
 Preto — os números pretos.

25 — Desde que o prato da roleta americana tenha a numeração referida na alínea a) do n.º 2, o jogo pode ainda praticar-se com as seguintes apostas:

a) Em séries de números:

Série grande ou série 0-2-3 — aposta constituída por nove fichas sem valor facial, em que o jogador aposta em 17 números, com as seguintes combinações: rua 0-2-3; cavalos 4-7, 12-15, 18-21 e 19-22; quadro 25-26-28-29, e cavalo 32-35. Nas combinações 0-2-3 e 25-26-28-29 são apostadas duas fichas e, nas restantes, uma;

Série pequena ou série 5-8 — aposta constituída por seis fichas sem valor facial, em que o jogador aposta em 12 números, representados pelos cavalos 5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30 e 33-36;

Série «vadios» ou «órfãos» — aposta constituída por cinco fichas sem valor facial, abarcando oito números, com as seguintes combinações: pleno 1 e cavalos 6-9, 14-17, 17-20 e 31-34;

b) Num número e vizinhos — aposta num determinado número e nos que se lhe situam imediatamente à esquerda e à direita no prato da roleta. Esta aposta pode ser constituída por:

Três fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e dois vizinhos;
 Cinco fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e quatro vizinhos;
 Sete fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e seis vizinhos.

26 — Dentro dos limites aprovados para cada banca, qualquer jogador pode marcar todos os cavalos, ruas, quadros e linhas que sejam possíveis.

27 — As apostas que acertem nos números e *chances* anunciados continuam a pertencer aos seus donos e têm direito aos seguintes prémios:

a) *Chances* múltiplas:

35 vezes o seu valor no pleno;
 17 vezes o seu valor no cavalo;
 11 vezes o seu valor na rua;
 8 vezes o seu valor no quadro;
 5 vezes o seu valor na linha;
 2 vezes o seu valor na dúzia;
 2 vezes o seu valor na coluna;
 Metade do seu valor no cavalo de dúzia;
 Metade do seu valor no cavalo de coluna;

b) *Chances* simples — par, ímpar, menor, maior, vermelho e preto — valor igual ao da aposta;

c) Séries de números — a aposta vencedora, compreendida na série, é paga de forma igual à da *chance* múltipla correspondente. Consideram-se perdedoras todas as restantes fichas correspondentes à aposta na série;

d) Número e vizinhos — das fichas apostadas, a correspondente ao número vencedor é paga de forma igual à do pleno. Consideram-se perdedoras todas as restantes fichas correspondentes à aposta.

28 — A saída do 0 faz perder todas as apostas feitas nas *chances* simples, nas dúzias, nas colunas e nos respectivos cavalos.

29 — Decidido o golpe, o pagador recolherá as fichas das apostas que perderam e pagará, depois de se abrirem todas as apostas ganhadoras constituídas por duas ou mais fichas sobrepostas por forma a ficarem todas bem visíveis, os prémios, pela ordem seguinte: colunas, *chances* simples, dúzias, números e vizinhos, séries, linhas, ruas, quadros, cavalos e plenos.

30 — Os pagamentos são feitos «em monte», com o menor dos quebrados estendido «em fita», sendo cada pagamento anunciado em voz audível e identificado pelo seu valor. São feitos conjuntamente os pagamentos que pertençam ao mesmo jogador.

31 — Quando, por qualquer motivo imputável aos profissionais de banca, forem desmarcadas as fichas das apostas ganhadoras, devem reconstituir-se as marcações de acordo com as indicações dadas pelos jogadores, se não for possível àqueles profissionais, por si ou pelos meios técnicos disponíveis, refazê-las com segurança.

32 — Os valores máximos e mínimos de apostas nas diversas *chances* devem obedecer às seguintes proporções:

a) *Chances* múltiplas — em pleno, o valor máximo da aposta é até 30 vezes superior ao valor

mínimo; em cavalo, até 60 vezes; em quadro, até 120 vezes; em rua, até 90 vezes; em linha, até 180 vezes; em dúzia e coluna, até 360 vezes, e em cavalo de dúzia ou coluna, até 720 vezes;

b) *Chances* simples — o valor máximo da aposta é até 540 vezes superior ao valor mínimo;

c) Séries de números:

Série grande — de 9 a 135 fichas, em múltiplos inteiros de 9;

Série pequena — de 6 a 120 fichas, em múltiplos inteiros de 6;

Série «vadios» — de 5 a 50 fichas, em múltiplos inteiros de 5;

d) Aposta num número e vizinhos — do valor destas apostas, considerado por si ou conjuntamente com as marcações feitas em pleno, não poderá resultar, para cada jogador, ultrapassado o valor máximo definido para a mesa em pleno.

33 — A substituição do pagador que dá à bola é definida pela concessionária, nunca podendo a sua permanência na banca ser superior a uma hora.

SECÇÃO II

Roleta francesa

1 — A roleta francesa ou europeia é um jogo de fortuna ou azar bancado praticado em bancas simples ou duplas.

2 — São apenas permitidas bancas com 37 números, de 0 a 36, com a seguinte numeração, no sentido dos ponteiros do relógio: 0-32-15-19-4-21-2-25-17-34-6-27-13-36-11-30-8-23-10-5-24-16-33-1-20-14-31-9-22-18-29-7-28-12-35-3-26.

3 — A roleta será constituída por um cilindro de madeira, com diâmetro variável entre 50 cm e 60 cm e com interior inclinado até uma placa («prato») móvel assente sobre um *pivot* ou rolamento de esferas.

4 — Na parte inclinada serão fixados obstáculos — «azares» — para interferirem no curso da bola desde a ranhura de rotação até ao prato.

5 — O prato, com a parte superior da superfície lisa, ligeiramente côncava, será dividido em 37 pequenos compartimentos, uniformemente separados por parede metálica, firme e resistente.

6 — A cada compartimento corresponderá um número, inscrito alternadamente sobre fundo encarnado e preto, não tendo o número 0 nenhuma destas cores.

7 — O prato da roleta será dotado de dispositivo manual que permita accionar o seu movimento rotativo.

8 — Compete ao pagador colocar as fichas apresentadas para troco pelos jogadores no local para tal designado, que poderá ser o cepo da roleta ou um bloco composto de dois degraus, distanciados 5 cm aproximadamente, destinado à identificação das fichas a trocar, reservando-se o degrau superior às fichas apresentadas para troco pelos jogadores e o degrau inferior para a ficha cujo troco está a ser executado.

9 — A cada mesa de jogo serão distribuídas duas bolas de marfim ou de material equivalente, de cor branca, perfeitamente equilibradas, com diâmetro compreendido entre 18 mm e 24 mm. A sua utilização far-se-á alternadamente, hora a hora, devendo o pagador publicar a mudança.

10 — No caso de defeito, fractura ou desaparecimento da bola em acção, proceder-se-á à sua substituição por outra de idêntico diâmetro.

11 — O pagador lança a bola depois de ter efectuado os pagamentos e respectivos trocos.

12 — Logo que a bola perder velocidade, o pagador anunciará em voz audível «jogo feito, nada mais», após o que não são permitidas mais marcações nem alteração das realizadas.

13 — O lançamento da bola far-se-á alternadamente da esquerda para a direita e da direita para a esquerda, rodando o prato da roleta em sentido contrário ao da bola.

14 — Se, após o lançamento da bola e até à sua definitiva imobilização num dos compartimentos do prato, cair ficha, outra bola ou objecto estranho, o pagador tem de parar o prato e anunciar, em voz audível, «golpe nulo». Eliminada a causa, recolocará a bola no número do golpe anterior e procederá a novo lançamento.

15 — Logo que a bola fique bem imobilizada num dos 37 compartimentos do prato, o pagador da bola anunciará, em voz audível, o número e a cor da *chance* correspondente e assinalará claramente com a raqueta esse número no pano.

16 — As apostas podem fazer-se:

a) Nas *chances* múltiplas, em:

Pleno — 1 número;

Cavalo — 2 números adjacentes;

Rua — 3 números adjacentes;

Quadro — 4 números;

Linha — 6 números;

Dúzia — 12 números (1 a 12, ou 13 a 24, ou 25 a 36);

Coluna — 12 números, alinhados no pano a partir do 34, ou do 35, ou do 36;

Cavalo de dúzia — 24 números;

Cavalo de coluna — 24 números;

b) Nas *chances* simples, em:

Par — os 18 números pares;

Ímpar — os 18 números ímpares;

Menor — os números 1 a 18;

Maior — os números 19 a 36;

Encarnado — os números encarnados;

Preto — os números pretos.

17 — Dentro dos limites aprovados para cada banca, qualquer jogador pode marcar todos os cavalos, ruas, quadros e linhas que sejam possíveis.

18 — As apostas que acertem nos números e *chances* anunciados continuam a pertencer aos seus donos e têm direito aos seguintes prémios:

a) *Chances* múltiplas:

35 vezes o seu valor no pleno;

17 vezes o seu valor no cavalo;

11 vezes o seu valor na rua;

8 vezes o seu valor no quadro;

5 vezes o seu valor na linha;

2 vezes o seu valor na dúzia;

2 vezes o seu valor na coluna;

Metade do seu valor no cavalo de dúzia;

Metade do seu valor no cavalo de coluna;

b) *Chances* simples — par, ímpar, menor, maior, vermelho e preto — valor igual ao da aposta.

19 — A saída do 0 faz perder todas as apostas feitas nas *chances* simples, nas dúzias, nas colunas e nos respectivos cavalos.

20 — Decidido o golpe, o pagador recolherá as fichas das apostas que perderam e pagará, depois de se abrirem todas as apostas ganhadoras constituídas por duas ou mais fichas sobrepostas por forma a ficarem todas bem visíveis, os prémios, pela ordem seguinte: colunas, dúzias, *chances* simples, linhas, ruas, quadros, cavalos e plenos, sem prejuízo do disposto no n.º 21.

21 — Sempre que ao mesmo jogador pertença mais de um prémio, os pagamentos serão simultâneos, mas claramente diferenciados, de forma que cada prémio corresponda à sua aposta.

22 — Cada pagamento será anunciado, em voz audível, e identificado pela aposta, seu valor, cor e prémio, segundo a sequência «pleno de € . . . , verde, total de € . . . ».

23 — Quando, por qualquer motivo imputável aos profissionais de banca, forem desmarcadas as fichas das apostas ganhadoras, devem reconstituir-se as marcações de acordo com as indicações dadas pelos jogadores, se não for possível àqueles profissionais, por si ou pelos meios técnicos disponíveis, refazê-las com segurança.

24 — Os valores máximos e mínimos de apostas nas diversas *chances* devem obedecer às seguintes proporções:

- a) *Chances* múltiplas — em pleno, o valor máximo da aposta é até 30 vezes superior ao valor mínimo; em cavalo, até 60 vezes; em quadro, até 120 vezes; em rua, até 90 vezes; em linha, até 180 vezes; em dúzia e coluna, até 360 vezes; e em cavalo de dúzia ou coluna, até 720 vezes;
- b) *Chances* simples — o valor máximo da aposta é até 540 vezes superior ao valor mínimo.

25 — A substituição do pagador que dá à bola é definida pela concessionária, nunca podendo a sua permanência na banca ser superior a uma hora.

CAPÍTULO II

Jogos de dados

SECÇÃO I

Banca francesa

1 — O jogo de banca francesa é um jogo de fortuna ou azar bancado que pode praticar-se em bancas simples ou duplas.

2 — Fazem parte integrante de cada banca:

- a) Três ternos de dados devidamente acondicionados em estojo próprio;
- b) Copo de cabedal;
- c) Tubo recurvado córneo, igualmente de cabedal, ligeiramente afunilado e interiormente estriado, designado por córnea, colocado em suporte metálico;
- d) Cercadura constituída por material flexível, forrada a pano igual ao da mesa, para delimitar a pista de lançamento dos dados, também designada por arena.

3 — Os dados utilizados no jogo de banca francesa obedecerão aos seguintes requisitos:

- a) A mesma cor e transparência uniforme;
- b) Igual comprimento das arestas dentro dos limites de 12 mm a 15 mm;

- c) Soma das pintas das faces opostas igual a sete;
- d) Pintas com o mesmo diâmetro e bem visíveis;
- e) Perfeitamente equilibrados.

4 — O estojo com os três ternos de dados atribuído à banca permanecerá nela até ao seu encerramento ou suspensão, devendo cada terno de dados ser substituído rotativamente, hora a hora, desde a abertura da banca até ao seu encerramento ou suspensão.

5 — Sempre que ao serviço de inspeção se suscitem fundadas suspeitas de viciação ou defeito de algum dado ou que essas suspeitas sejam levantadas por qualquer jogador, é obrigatória a apreensão do terno de dados, procedendo-se de imediato à cuidadosa embalagem dos mesmos, a qual será selada na presença de duas testemunhas, requerendo-se a sua verificação por entidade competente.

6 — A despesa a que der lugar a apreensão e a verificação dos dados será da responsabilidade do jogador reclamante se for infundada a sua suspeição.

7 — No lançamento dos dados observar-se-ão as seguintes regras:

- a) Os três dados serão introduzidos no copo de cabedal e lançados conjuntamente através da córnea para a pista, de forma que rolem bem sobre si e se imobilizem na mesma pista;
- b) Apenas são considerados válidos os golpes em que cada um dos três dados assente isoladamente na pista sobre uma das faces;
- c) Os dados não podem ser levantados da pista sem que estejam totalmente imobilizados e seja possível ver com nitidez os pontos de cada um;
- d) Se, depois de imobilizados na pista, o pagador levantar, alterar ou tocar os dados sem anunciar a *chance*, o golpe será válido, ganhando os jogadores que tenham apostado na *chance* correspondente aos pontos saídos e não perdendo nenhuma das outras *chances*.

8 — São considerados golpes nulos:

- a) Os golpes em que alguns dados, ao caírem ou rolarem na pista, toquem em objecto estranho à mesa;
- b) Os golpes em que alguns dados caírem no chão, saírem da mesa, sofrerem defeito ou adquirirem substância estranha à sua textura, sendo obrigatória, em qualquer dos casos, a substituição imediata do terno de dados;
- c) Quando não foram lançados todos os dados para dentro do copo;
- d) Se algum dos dados, ao ser atirado sobre a pista, ficar retido no copo.

9 — Na banca francesa, os jogadores podem apostar:

- a) Nos «ases», em que a soma das pintas das faces superiores dos três dados é 3;
- b) No «pequeno», em que a soma das pintas das faces superiores dos três dados é 5, 6 ou 7;
- c) No «grande», em que a soma das pintas das faces superiores dos três dados é 14, 15 ou 16.

10 — São válidas ainda as seguintes apostas:

- a) No pequeno, quando a aposta é feita sobre o risco exterior do pano;
- b) No grande, quando a aposta é feita sobre o risco interior do pano.

11 — Cada uma das apostas feitas segundo o número anterior representa metade do valor das fichas colocadas, o qual não pode ser inferior ao dobro do mínimo nem superior ao dobro do máximo permitidos na banca.

12 — A recolha das fichas das apostas que perderam far-se-á no sentido inverso dos ponteiros do relógio, começando sempre pela *chance* dos ases.

13 — As apostas feitas pelos jogadores correspondem os seguintes prémios:

- a) Nos ases — 61 vezes o valor da aposta;
- b) No pequeno — valor igual à aposta;
- c) No grande — valor igual à aposta.

14 — Em qualquer das *chances* referidas no número anterior, a aposta premiada continua a pertencer ao seu dono.

15 — O pagamento dos prémios só pode iniciar-se depois de recolhidas todas as fichas das *chances* que perderam.

16 — O pagamento dos prémios nas apostas dos ases será feito pelo processo designado por fita.

17 — Os valores mínimos e máximos de aposta são os seguintes:

- a) O valor máximo de aposta nos ases é até 6 vezes o valor mínimo;
- b) O valor máximo de aposta no pequeno e no grande é até 200 vezes o valor mínimo.

18 — A substituição do deitador de dados é definida pela concessionária, nunca podendo a sua permanência na banca ser superior a uma hora.

SECÇÃO II

Craps

1 — O *craps* é um jogo de fortuna ou azar bancado.

2 — Os dados a utilizar, em número de cinco, podem ser de cor igual ou diferente, devendo ser numerados e obedecem aos seguintes requisitos:

- a) Ser transparentes;
- b) Igual comprimento das arestas não superior a 20 mm nem inferior a 18 mm;
- c) Soma das pintas das faces opostas igual a sete;
- d) Pintas com o mesmo diâmetro e bem visíveis;
- e) Perfeitamente equilibrados.

3 — O pagador que tiver a seu cargo a entrega e recolha dos dados (*stickman*) deve, antes de entregar os dados ao jogador que procede ao seu lançamento, verificar se se encontram em bom estado.

4 — Cada lançamento é feito apenas com dois dados escolhidos pelo jogador de entre os cinco que lhe forem apresentados pelo pagador (*stickman*).

5 — Os dados são lançados pelos jogadores que tenham feito qualquer aposta do lugar que ocupam junto da mesa, a começar pelo que se encontra à esquerda do *stickman*, ou por algum dos que lhe seguirem, se aquele o não desejar fazer, tendo preferência o que tenha apostado no *pass-line*.

6 — Os dados devem ser lançados por forma a rola-rem em direcção a qualquer tabela, sem necessidade de a atingir desde que ultrapassem o meio da mesa.

7 — Os lançamentos são nulos quando:

- a) Saltar da mesa qualquer dado, o qual deve ser substituído de momento, embora possa voltar a jogo se não apresentar qualquer defeito;

- b) Os dados não ultrapassarem o meio da mesa, excepto se antes tiverem batido em qualquer tabela.

8 — Os dados mudam de mão:

- a) Quando o lançador deixar de fazer qualquer aposta;
- b) Quando saia o total sete que faça perder as apostas existentes no *pass-line*, isto é, depois de efectuado o primeiro lançamento.

9 — São de três espécies as *chances* em que os jogadores podem apostar:

- a) Simples, em que o jogador ganha importância igual à apostada;
- b) Múltiplas, em que o jogador ganha importância diferente da apostada;
- c) Mistas, que podem ser simples ou múltiplas.

10 — *Chances* simples:

10.1 — *Pass-line* — o jogador ganha se no primeiro lançamento sair o total 7 ou o total 11 e perde se, nesse lançamento, sair qualquer dos seguintes totais: 2, 3 ou 12. Se o total saído for diferente de qualquer dos indicados, coloca-se uma marca no número correspondente (4, 5, 6, 8, 9 ou 10) — que é o ponto —, continuando o jogador a lançar os dados até que saia o total 7 ou repita o número saído no primeiro lançamento, perdendo na primeira hipótese e ganhando na segunda;

10.2 — *Don't pass-line* — o jogador ganha se no primeiro lançamento sair o total 2 ou 3, ou o total 3 ou 12, conforme o «bar» for o par de senas ou de ases, respectivamente, e perde se, nesse lançamento, sair o total 7 ou 11. Se o total saído for diferente de qualquer dos indicados, coloca-se uma marca no número correspondente (4, 5, 6, 8, 9 ou 10) — que é o ponto —, continuando o jogador a lançar os dados até que repita o ponto ou saia o total 7, perdendo na primeira hipótese e ganhando na segunda. Se no primeiro lançamento sair o total correspondente ao do bar, as apostas feitas não ganham nem perdem (o golpe é nulo);

10.3 — *Come* ou *supplementary bet of the pass-line* — os jogadores podem fazer as suas apostas em qualquer altura possível depois de estabelecido o ponto, isto é, depois de efectuado o primeiro lançamento que não decida. O jogador ganha se no lançamento imediato sair o total 7 ou 11 e perde se esse total for 2, 3 ou 12. Se o total saído for diferente de qualquer dos indicados, o pagador retira as apostas colocadas no local correspondente à respectiva *chance*, bem como as que vierem a ser feitas posteriormente, e muda-se para sítio convencional correspondente aos totais saídos, até que saia o total 7 ou repita qualquer dos totais jogados. O jogador perde na primeira hipótese e ganha na segunda;

10.4 — *Don't come* ou *supplementary bet of the don't pass-line* — as apostas fazem-se nas condições referidas no número anterior.

O jogador ganha se no lançamento imediato sair o total 2 ou 3 — ou 3 ou 12 —, conforme o bar for o par de senas ou de ases, respectivamente, e perde se, nesse lançamento, sair o total 7 ou 11. Se não sair nenhum dos totais referidos, proceder-se-á pela forma indicada no número anterior, assinalando-se, no entanto, a postura com uma marca convencional que se coloca sobre ela. O jogador ganha se o total 7 sair

antes dos números jogados, perdendo na hipótese contrária;

10.5 — *Big 6* — o jogador ganha com o total 6 e perde com o total 7;

10.6 — *Big 8* — o jogador ganha com o total 8 e perde com o total 7;

10.7 — *Under seven* — o jogador ganha com os totais 2, 3, 4, 5 ou 6 e perde com os restantes (7, 8, 9, 10, 11 ou 12);

10.8 — *Over seven* — o jogador ganha com os totais 8, 9, 10, 11 ou 12 e perde com os restantes (2, 3, 4, 5, 6 ou 7);

10.9 — As apostas feitas no *pass-line* e no *don't pass-line* não podem ser retiradas nem alterado o seu montante depois de efectuado o primeiro lançamento de cada série, o mesmo sucedendo às que posteriormente se façam no *come* ou *supplementary bet of the pass-line* e no *don't come* ou *supplementary bet of the don't pass-line*.

11 — *Chances* múltiplas:

11.1 — *Odds* — estabelecido o ponto, os jogadores que tenham apostado no *pass-line* ou no *don't pass-line*, bem como no *come* ou no *don't come* ou nas suas *chances* equivalentes, podem também jogar do lado de fora das duas primeiras *chances*, paralelamente às apostas nelas feitas, ou sobre as apostas que já tenham passado para a casa dos números, em relação às duas últimas, por forma que delas se destaquem, importância que não exceda a das respectivas posturas e não dêem lugar a pagamento superior ao máximo permitido por lei. Estas apostas, que podem ser retiradas em qualquer altura antes da decisão das jogadas, decidem nas condições em que o jogador ganha ou perde as suas apostas feitas no *pass-line*, *don't pass-line*, *come*, *don't come* ou nas *chances* equivalentes a estas duas últimas.

Pagamentos:

Total 6 ou total 8 — 6 para 5;
Total 5 ou total 9 — 3 para 2;
Total 4 ou total 10 — 2 para 1.

11.2 — *Craps* — o jogador recebe sete vezes o valor da postura. Ganha com os totais 2, 3 ou 12 e perde com todos os outros.

11.3 — *Hardways* — o jogador recebe sete vezes o valor da postura nos pares de duques ou quinas e nove vezes nos pares de ternos ou quadras. Ganha quando sair o par jogado e perde com o total 7 ou com o total igual ao do par jogado.

11.4 — Total 7 — o jogador recebe quatro vezes o valor da postura. Ganha com o total 7 e perde com todos os outros.

11.5 — Total 2 — o jogador recebe 30 vezes o valor da postura. Ganha com o total 2 e perde com todos os outros.

11.6 — Total 3 — o jogador recebe 15 vezes o valor da postura. Ganha com o total 3 e perde com todos os outros.

11.7 — Total 11 — o jogador recebe 15 vezes o valor da postura. Ganha com o total 11 e perde com todos os outros.

11.8 — Total 12 — o jogador recebe 30 vezes o valor da postura. Ganha com o total 12 e perde com todos os outros.

12 — Apostas nas casas dos números (4, 5, 6, 8, 9 e 10) — estas apostas podem ser feitas em qualquer altura do jogo e envolvem as duas modalidades seguintes:

1.^a Apostas em um ou mais números em que o jogador ganha se os totais que lhes corresponderem saírem antes do total 7;

2.^a Apostas em um ou mais números em que o jogador ganha se o total 7 sair antes dos totais que corresponderem aos números jogados.

Os pagamentos em relação aos totais saídos são os seguintes:

Totais	1. ^a hipótese	2. ^a hipótese
6 ou 8	7 para 6	10 para 13
5 ou 9	7 para 5	5 para 8
4 ou 10	9 para 5	5 para 11

As apostas nestas *chances* têm de ser múltiplas dos mínimos fixados.

13 — *Chances* mistas:

13.1 — *Field* — o jogador ganha importância igual à da postura com os totais 3, 4, 9, 10 ou 11 e o dobro com os totais 2 e 12, perdendo com os totais 5, 6, 7 ou 8.

13.2 — Apostas — as apostas que ganhem ficam sempre pertença do jogador.

13.3 — Anúncios — o pagador que estiver encarregado de fazer a entrega dos dados aos jogadores é obrigado a anunciar, em voz audível, em português e, sempre que possível, em inglês:

- Golpe nulo, ou o total saído, o número do ponto saído ou continuado, as *chances* que ganham e as que perdem e o mesmo ou novo deitador para o mesmo ou novo ponto;
- A última jogada, cujo início deve ter lugar cinco minutos antes da hora do encerramento da sala de jogos.

SECÇÃO III

Cussec

1 — O *cussec* é um jogo de fortuna ou azar bancado em que se utiliza, para determinação dos resultados das jogadas, um conjunto de três dados (terno).

Os dados devem obedecer aos seguintes requisitos:

- A mesma cor e transparência uniforme;
- Igual comprimento das arestas, dentro dos limites de 12 mm e 15 mm;
- A soma das pintas das faces opostas igual a sete;
- Pintas com o mesmo diâmetro e bem visíveis;
- Perfeitamente equilibrados.

2 — Além dos dados atrás referidos, constitui também material próprio deste jogo uma campânula especial, que se compõe de:

Uma peanha de base circular de material opaco e de cor preta, tendo na superfície superior um disco móvel forrado de flanela, ligado por baixo a uma alavanca apoiada no bordo externo da superfície superior da peanha, acha-se fixa uma redoma de vidro transparente dentro da qual são encerrados os três dados;

Uma redoma móvel opaca e de cor preta que se ajusta e cobre completamente a redoma de vidro atrás citada e cuja base se prende à peanha por dois fechos laterais, diametralmente opostos.

3 — A mesa para a prática deste jogo será de formato rectangular; pode ser de um só quadro de marcação ou tabuleiro (mesa simples) ou de dois (mesa dupla), localizando-se entre eles a campânula.

4 — Antes de se efectuarem as apostas, o pagador cobre a redoma de vidro com a redoma móvel e opaca, prende esta com os fechos e carrega na alavanca por três vezes consecutivas, fazendo, com esta operação, saltar os dados dentro da redoma de vidro, na sequência do que se acende, automaticamente, um pequeno quadro colocado em frente da campânula, dando-se com este sinal luminoso o início ao período destinado à marcação das apostas.

5 — Decorrido um espaço de tempo de duração adequada à correcta marcação de apostas, o pagador toca uma campainha, anunciando de seguida: «Nada mais. Vou abrir.» Solta, depois, os fechos, levanta a redoma móvel e anuncia oralmente o resultado da jogada e acciona os dispositivos eléctricos que tornam luminosas, no tabuleiro, as zonas das *chances* premiadas. O resultado é determinado pelas pintas das faces que ficam para cima.

6 — Se, levantada a redoma, dois ou três dados estiverem sobrepostos, o pagador declarará «Golpe nulo.», repetindo-se, nesta hipótese, as operações atrás referidas, ficando os jogadores com a liberdade de manter, retirar ou alterar as suas apostas.

7 — Podem ser feitas apostas nas seguintes *chances*:

- a) No «pequeno» (pontuação total, nos três dados, de 4 a 10, inclusive);
- b) No «grande» (pontuação total, nos três dados, de 11 a 17, inclusive);
- c) Num dado número de pintas de qualquer dos três dados;
- d) Numa dada combinação de dois dados com número diferente de pintas;
- e) Numa dada combinação de dois ou três dados com número de pintas igual;
- f) Numa dada combinação de três dados com número de pintas igual;
- g) Num qualquer do conjunto das suas combinações de três dados com número de pintas iguais;
- h) Num dos números, desde 4 a 17, correspondentes à soma das pintas dos três dados.

8 — Os prémios para as apostas referidas no número anterior são, pela mesma ordem das alíneas, iguais a:

- a) 1 vez a importância da aposta;
- b) 1 vez a importância da aposta;
- c) 1 vez a importância da aposta, ou 2 vezes essa importância se dois dados tiverem o mesmo número de pintas, ou ainda 3 vezes essa importância se os três dados tiverem o mesmo número de pintas;
- d) 5 vezes a importância da aposta;
- e) 10 vezes a importância da aposta ou 30 vezes essa importância se os três dados tiverem o mesmo número de pintas;
- f) 190 vezes a importância da aposta;
- g) 32 vezes a importância da aposta;
- h) 65 vezes a importância da aposta se o número for 4 ou 17, 32 vezes se o número for 5 ou 16, 19 vezes se o número for 6 ou 15, 12 vezes se o número for 7 ou 14, 8 vezes se o número for 8 ou 13, 7 vezes se o número for 9 ou 12 e 6 vezes se o número for 10 ou 11.

9 — As apostas efectuadas no pequeno e no grande perdem quando as pintas dos três dados forem iguais.

10 — As paradas premiadas continuam a pertencer ao apostador.

11 — Cada jogada considera-se concluída só depois de efectuado o pagamento de todos os prémios. Só depois disso poderá a redoma de vidro ser coberta para início da jogada.

CAPÍTULO III

Jogos carteados

SECÇÃO I

Blackjack/21

SUBSECÇÃO I

Regras do jogo

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

- a) Fazer a combinação *blackjack* (se as duas cartas inicialmente distribuídas forem uma delas um ás e a outra uma figura ou um 10); ou
- b) Obter, mediante cartas adicionais (quando as duas primeiras de cada aposta inicial não hajam formado *blackjack*), 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 inspecção autorizar, quando sejam invocados fundamentos relevantes, a substituição apenas das cartas danificadas.

6 — As cartas têm os seguintes valores de pontuação:

Ás — 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. Se o pagador, ao dar a segunda

carta para a banca, por qualquer motivo a virar, esta carta seguirá para o canto de descarte, tirando o pagador nova carta.

18 — Terminada a distribuição de duas cartas para cada jogada, os jogadores que nelas não hajam obtido *blackjack* 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 *blackjack* ganha sempre ao total 21. Não se considera *blackjack*, mas sim o total de 21, se aquela combinação resultar do desdobramento de um par.

21 — Se o jogador fizer *blackjack*, 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 *blackjack* e a carta aberta da banca não for uma das que possibilitem essa combinação (ás, figura ou 10), 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 de 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 também, 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 *blackjack* 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 até 30 vezes o valor mínimo.

SUBSECÇÃO II

Regras do prémio acumulado

38 — O *blackjack/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 automática 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 definidas pela concessionária e aprovadas pela Inspeção-Geral de Jogos.

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 joga-

dor 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.

SUBSECÇÃO 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 aquando 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 introduz-las correctamente no baralhador.

60 — Sempre que, no final de uma jogada, não seja possível introduzir as cartas no baralhador, serão as mesmas deixadas no canto de descarte, procedendo o pagador à sua introdução no baralhador juntamente com as da jogada seguinte em que tal operação se revele possível.

61 — 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.

SECÇÃO II

Póquer sem descarte

1 — O póquer sem descarte é um jogo bancado de fortuna ou azar jogado com um baralho de 52 cartas de características similares às das utilizadas no *black-jack/21*. O seu valor, ordenadas da maior para a menor, é o seguinte: ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2.

2 — A mesa onde se pratica o jogo tem as mesmas medidas e características das utilizadas para o *black-jack/21*. As casas das apostas estão divididas em dois espaços, um para a aposta inicial e outro para a segunda aposta, caso se venha a efectuar.

3 — Além dos espaços para a aposta inicial e para a segunda aposta, existe, no caso de haver prémio acumulado, um terceiro espaço, separado dos dois primeiros, para a aposta nesse prémio (*jackpot*), que é opcional.

É fixada pela Inspeção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária, a percentagem do incremento para o acumulado, bem como as condições respectivas.

4 — Na mesa de jogo com *jackpot*, a marcação deste pode ser:

- Automática, em mesa já configurada para o efeito, com ranhura própria para a colocação da ficha do acumulado e incrementação automática para o *display*. Neste modo de marcação, a recolha das apostas no acumulado processa-se automaticamente, sendo accionada pelo pagador;
- Manual, em mesa com local para colocação da ficha do acumulado, que é recolhida antes da distribuição das cartas, sendo a incrementação manualmente efectuada pelo pagador para um *display*. Neste modo de marcação, o pagador deve, quando recolha as apostas no acumulado, proceder à sua substituição por uma marca, a fim de assegurar a posterior identificação dos apostadores.

5 — O número de jogadores que podem participar no jogo é igual ou inferior ao número de lugares para as apostas marcadas no pano de mesa, com um limite máximo de sete. Não é permitida a participação de jogadores que se encontrem em pé em volta da mesa, nem é permitido jogar em mais de uma casa, mesmo havendo casas livres.

6 — As combinações possíveis do jogo, ordenadas do maior para o menor valor, são as seguintes:

- Sequência real de cor — combinação formada pelas cinco cartas de maior valor de um mesmo naipe com a seguinte sequência: ás, rei, dama, valete e 10. Prémio — 100 vezes o valor da aposta;
- Sequência de cor — combinação formada por cinco cartas do mesmo naipe ordenadas sequencialmente. Prémio — 50 vezes o valor da aposta;
- Póquer — combinação formada por quatro cartas do mesmo valor. Prémio — 20 vezes o valor da aposta;

- d) *Full* — combinação formada por três cartas de um mesmo valor e outras duas do mesmo valor. Prémio — sete vezes o valor da aposta;
- e) *Cor* — combinação de cinco cartas não sequentes mas do mesmo naipe. Prémio — cinco vezes o valor da aposta;
- f) Sequência combinação de cinco cartas sequentes. Prémio — quatro vezes o valor da aposta;
- g) *Trio* — combinação de três cartas do mesmo valor. Prémio três vezes o valor da aposta;
- h) *Dois pares* — combinação formada por duas cartas de um mesmo valor e outras duas do mesmo valor mas diferente da anterior. Prémio — duas vezes o valor da aposta;
- i) *Um par* — combinação de duas cartas de igual valor. Prémio — uma vez o valor da aposta;
- j) *Cartas maiores* — quando não se verificar nenhuma das combinações anteriores, o jogo é decidido pelas cartas maiores, ganhando o jogador que tiver cartas maiores que o pagador. Entende-se que as cartas são maiores atendendo em primeiro lugar à carta de maior valor, se forem iguais, à de seguinte valor e assim sucessivamente em ordem decrescente. Caso existam duas ou mais mãos de cartas singulares iguais, ganha aquela que tiver três delas da mesma cor. Prémio — uma vez o valor da aposta.

Em qualquer caso, o jogador só ganha as apostas quando a sua combinação seja de valor superior à do pagador, perdendo em caso contrário, e conserva a sua aposta sem ganhar qualquer prémio em caso de empate.

7 — Quando o pagador e o jogador tenham a mesma combinação, ganha a aposta quem obtenha a combinação formada por cartas de maior valor, atendendo às seguintes regras:

- a) Quando ambos obtenham póquer, ganha a aposta aquele que o tenha de valor superior;
- b) Quando ambos obtenham *full*, ganha aquele cujas três cartas, que formam a dita combinação, tenham maior valor;
- c) Quando ambos obtenham sequência de qualquer tipo, ganha aquele que tenha a carta de maior valor. No caso de o ás fazer sequência com 2, 3, 4 e 5, é-lhe atribuído o valor 1;
- d) Quando ambos obtenham cor, ganha aquele que tenha a carta de maior valor;
- e) Quando ambos tenham trio, ganha aquele que o tenha formado por cartas de maior valor;
- f) Quando ambos obtenham dois pares, ganha aquele que tenha o par formado por cartas de maior valor. Se coincidirem, verifica-se o outro par e, em última instância, a carta restante de maior valor;
- g) Quando ambos obtenham par, ganha aquele que tiver o par de maior valor. Se coincidirem, atende-se à carta de maior valor.

8 — 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.

9 — As combinações e proporções do *jackpot*, que são pagas independentemente de a banca se qualificar ou não para o jogo, são as definidas pela concessionária e aprovadas pela Inspeção-Geral de Jogos.

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

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

12 — 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 sequência real de cor;
- b) Caso mais de um jogador obtenha sequência real de cor, o valor do *jackpot* ou o respectivo remanescente, nos termos da alínea a), é dividido entre os ganhadores;
- c) Caso mais de um jogador obtenha sequência de cor, o valor, correspondente a 10 % do acumulado, é dividido entre os ganhadores.

13 — As apostas dos jogadores, exclusivamente representadas por fichas do casino, devem realizar-se dentro dos limites mínimos e máximos estabelecidos por cada mesa. O director do serviço de jogos poderá fixar os limites mínimos e máximos de acordo com a banda de flutuações que tenha sido aprovada pela Inspeção-Geral de Jogos.

14 — A banda de flutuação para a aposta inicial tem como limite máximo 25 vezes o mínimo estabelecido na correspondente autorização de funcionamento.

15 — Nos termos do n.º 5 do artigo 58.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de Dezembro, na redacção do Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de Janeiro, a Inspeção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária, fixa o montante máximo de prémios a suportar pelo capital da banca em cada golpe.

16 — Antes de se iniciar o jogo, em cada banca, o pagador exhibe as cartas a utilizar, espalhando-as em fiadas, faces para cima, sobre a mesa.

As cartas são baralhadas pelo pagador manualmente ou, em alternativa, mediante uso de um baralhador automático de cartas, homologado pela Inspeção-Geral de Jogos, podendo neste caso ser utilizados dois baralhos alternadamente.

Antes de iniciar a distribuição das cartas, o pagador efectua o corte e retira uma carta, que será colocada no canto de descarte («carta queimada»).

Também antes da distribuição das cartas, os jogadores devem colocar as suas apostas iniciais dentro dos limites mínimos e máximos de cada mesa de jogo.

Se pretender jogar para o *jackpot*, o jogador coloca a ficha correspondente no local respectivo. Apenas poderão jogar para o *jackpot* os jogadores que tenham feito a sua aposta no jogo principal.

De seguida, o pagador pronuncia «Jogo feito. Nada mais.» e retira, sendo caso disso, as fichas correspondentes às apostas no *jackpot*, distribuindo as cartas, uma por uma, com as faces para baixo, a cada jogador, começando pela sua esquerda e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio, dando igualmente uma carta para a banca em último lugar, até completar a distribuição das cinco cartas a cada jogador e à banca, sendo a última carta da banca dada de face para cima.

No caso de ser utilizado um baralhador automático, há lugar às seguintes alterações:

- a) O pagador não procede ao corte;
- b) As cartas são distribuídas, cinco de cada vez, começando pelo jogador à esquerda do pagador

e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio, dando cinco cartas para a banca em último lugar.

17 — Uma vez distribuídas as cartas aos jogadores e à banca e examinadas por cada um, estes podem optar por prosseguir com a sua participação na jogada, mediante a expressão «vou», ou, pelo contrário, retirar-se da mesma, mediante a expressão «passo». A decisão de passar é irreversível.

Ao examinar as suas cartas, o jogador não pode afastá-las da mesa de forma a serem visíveis pelos outros jogadores. Igualmente, um jogador que passe não pode descobrir as suas cartas. A infracção a qualquer destas disposições dá lugar à perda da aposta.

Os jogadores que optem por continuar em jogo devem dobrar a sua aposta inicial, colocando uma quantidade de fichas que represente o dobro daquela, e depositá-las na segunda casa destinada a aposta. Os que tenham optado por retirar-se do jogo perdem o valor correspondente à aposta inicial, que é retirado pelo pagador, no momento em que o jogador anuncia a sua decisão.

18 — Depois de os jogadores terem decidido participar ou retirar-se do jogo, o pagador descobre as quatro cartas tapadas da banca que, com a quinta carta já destapada, formam o jogo da banca.

A banca só vai a jogo se tiver um ás e um rei ou uma combinação superior de acordo com as anteriores normas do jogo. Verificando-se o contrário, abona em fichas a cada jogador uma quantidade igual à aposta inicial.

Se, pelo contrário, a banca tiver cartas com valor para jogar, o pagador compara as suas cartas com as dos jogadores e abona as combinações superiores à sua de acordo com a regra estabelecida no n.º 6.

As apostas iniciais das combinações ganhadoras são abonadas com valores iguais.

Os jogadores com combinações de cartas de valor inferior ao da banca perdem as suas apostas, que são retiradas na totalidade pelo pagador.

Em caso de empate, observa-se o disposto no n.º 7.

19 — Qualquer erro que se verifique durante a distribuição das cartas, quer relativo a número de cartas distribuídas quer com o aparecimento indevido de uma carta descoberta, produz a anulação de toda a jogada, salvo se o pagador descobrir uma carta da sua mão antes da última carta, caso em que se considera essa como sendo a carta aberta da banca.

20 — É expressamente proibido aos jogadores:

- a) Comunicar, entre si ou com terceiros, por palavras ou por gestos, durante o desenrolar das jogadas;
- b) Mostrar ou descobrir as cartas antes do tempo.

A violação continuada destas regras dá lugar à proibição de o jogador continuar a jogar.

21 — É vedado a jogadores e a terceiros darem sugestões ou informações aos jogadores sobre a forma de jogar.

22 — Um jogador que se abstenha de apostar em três jogadas consecutivas pode ser convidado a abandonar o seu lugar, caso não existam na mesa lugares livres.

23 — Não são permitidas apostas entre jogadores nem entre estes e terceiros.

24 — Os baralhos das cartas podem ser utilizados em mais de uma sessão, devendo, no entanto, ser substituídos na sua totalidade logo que deixe de ser perfeito o estado de conservação de alguma carta.

SECÇÃO III

Bacará ponto e banca

1 — O bacará ponto e banca é um jogo de fortuna ou azar bancado jogado com seis baralhos de cartas da mesma cor para mesas simples ou oito baralhos da mesma cor para mesas duplas.

2 — Será praticado em mesas duplas com seis ou sete lugares em cada tabuleiro ou em mesas simples com sete a nove lugares.

3 — Os baralhos poderão ser utilizados em mais de uma sessão, devendo, no entanto, ser substituídos na sua totalidade logo que não seja perfeito o seu estado.

4 — As cartas podem ser baralhadas pelo pagador ou com utilização de baralhador automático. Depois de baralhadas, serão «cortadas» manualmente, utilizando uma carta de cor igual em ambos os lados, diferente das dos baralhos. O convite para efectuar o «corte» será dirigido ao primeiro jogador colocado à esquerda do pagador ou aos que se lhe seguirem se aquele o não desejar fazer. Se nenhum jogador o desejar fazer, ou se não houver jogadores presentes na mesa, o corte será feito pelo pagador. A carta do corte tapará a última carta do conjunto.

5 — Pode ainda ser utilizado um *sabot* baralhador automático, caso em que:

- a) Não há lugar ao corte nem à aplicação do disposto nos n.ºs 6 e 7;
- b) Nas mesas duplas, o jogo será praticado com seis baralhos da mesma cor e o recipiente de descarte será substituído por um «canto de descarte»;
- c) Após cada jogada, as cartas serão reintroduzidas no *sabot* baralhador automático ou, se tal não for possível, colocadas no canto de descarte, para introdução no baralhador juntamente com as da jogada seguinte em que tal operação se revele possível.

6 — Depois de baralhadas as cartas e feito o corte, o pagador colocará 1 carta branca (carta-aviso) antes das últimas 12, aproximadamente, introduzindo em seguida o conjunto das cartas num distribuidor (*sabot*), todas de face para baixo. Retirá-las, depois, as 8 primeiras, que serão metidas num recipiente colocado na mesa e destinado às cartas jogadas.

7 — Logo que seja extraída a carta-aviso, o pagador anunciará em voz audível que essa jogada será a última desse *sabot*, depois da qual nenhuma outra se poderá fazer sem que as cartas sejam novamente baralhadas e se proceda de harmonia com os dois números anteriores.

8 — Se no decurso de uma jogada alguma carta for encontrada no distribuidor ou no *sabot* baralhador automático de face para cima, considerar-se-á válida.

9 — O valor das cartas é o seguinte:

Ás — 1;

Rei, dama, valete e 10 — 0;

Todas as outras — o respectivo valor facial.

Quando a soma dos valores das cartas, do ponto ou da banca ultrapassar 10 ou 20, ter-se-á apenas em conta o valor do número que os exceda.

10 — O jogo é limitado a dois grupos de participantes: o grupo da banca e o grupo do ponto.

11 — As apostas podem ser feitas no ponto, na banca ou no empate e, adicionalmente, mediante opção da concessionária, também no par do ponto ou no par da banca. O pagador convidará os jogadores a efectuar as suas apostas nas *chances* em exploração.

12 — No máximo de cinco ou seis por cada tabuleiro, nas mesas duplas, e seis a oito, nas mesas simples, e localizados nos intervalos dos lugares marcados, poderão jogadores em pé complementar, até ao limite máximo, a aposta feita pelo ocupante do lugar adjacente.

Todavia, não é permitido fazer aposta contra a marcação feita pelo ocupante do respectivo lugar.

Decorrido um período de tempo razoável para a marcação das apostas, o pagador anunciará «Jogo feito. Nada mais.».

13 — O pagador tirará inicialmente duas cartas para cada grupo, uma de cada vez e alternadamente, começando-se pelo grupo do ponto, cujas cartas serão sempre as primeiras a ser descobertas.

Com excepção do primeiro, antes de cada lance e depois de anunciado «nada mais», será retirada do distribuidor uma carta, que será deitada no recipiente das cartas jogadas.

Apenas mais uma carta poderá ser adicionada às duas inicialmente distribuídas a cada grupo, sendo a primeira para o grupo do ponto e observando-se a seguinte tabela:

Ponto	Tendo		
	0-1-2-3-4-5 6-7 8-9	Tem de tirar. Fica. Anuncia imediatamente.	
Banca	Tendo	Tira carta se o ponto recebe	Não tira carta se o ponto recebe
	3 4 5 6 7 8-9 0-1-2 3-4-5 6	1-2-3-4-5-6-7-9-10 2-3-4-5-6-7 4-5-6-7 6-7	8 1-8-9-10 1-2-3-8-9-10 1-2-3-4-5-8-9-10
		Fica. Anuncia imediatamente. Tem de tirar a carta. Tira carta se o ponto não receber carta. Fica se o ponto não receber carta.	

14 — Quando, durante qualquer das distribuições inicial ou adicional, se verifique lapso, deve ser este imediatamente corrigido. O lance, porém, será considerado nulo se for de todo impossível corrigir-se o lapso.

15 — Em cada grupo o jogador da parada mais elevada, desde que ocupe o lugar à mesa, terá o direito a manusear as cartas; em caso de igualdade de parada, tem preferência o que ocupar lugar de numeração mais baixa. Se qualquer dos jogadores atrás referidos não desejar ver as cartas, estas serão entregues ao que havia feito aposta de valor imediatamente inferior. Em caso de nova igualdade, observar-se-á a regra atrás estabelecida.

O jogador a quem caiba manusear as cartas poderá vê-las, sem, contudo, as retirar da mesa. A carta adicional, ao ser vista, não pode ser junta às duas inicialmente distribuídas.

16 — Mediante opção da concessionária, poderá não se proceder à aplicação do disposto no n.º 15, competindo então exclusivamente ao pagador, nas bancas em que tal opção for exercida, manusear as cartas que, após tiradas, serão por ele colocadas no local próprio assinalado no pano. Competirá ainda ao pagador anunciar em voz audível as pontuações do ponto e da banca.

17 — O grupo que no final do lance tiver a pontuação mais elevada será o vencedor. Os jogadores do grupo vencedor receberão prémios iguais às importâncias apostadas, as quais continuarão a pertencer-lhes.

18 — Havendo empate, as apostas feitas na marcação de empate serão pagas na proporção de oito para um,

tendo-se por finda a jogada, podendo os jogadores manter ou alterar as suas apostas.

19 — Ocorre par do ponto ou par da banca quando as duas cartas inicialmente distribuídas a um daqueles grupos tiverem a mesma denominação, mesmo que sejam de naipes diferentes. Neste caso, e adicionalmente aos pagamentos a que se referem os n.ºs 17 e 18, as apostas feitas nestas *chances* serão pagas na proporção de 11 para 1.

20 — Mediante opção da concessionária, comunicada antecipadamente à Inspeção-Geral de Jogos, podem ser feitas alternativamente as seguintes deduções:

- Dedução de 5 % ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca;
- Dedução de 50 % ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca com a pontuação de 5.

21 — Os valores máximos e mínimos de apostas em cada uma das *chances* devem obedecer às seguintes proporções: no ponto e na banca o valor máximo de aposta é 70 vezes superior ao valor mínimo; no empate, 15 vezes; no par do ponto ou no par da banca, 8 vezes.

SECÇÃO IV

Bacará ponto e banca/Macau

1 — O bacará ponto e banca/Macau é um jogo de fortuna ou azar bancado jogado com seis baralhos de

cartas da mesma cor para mesas simples ou oito baralhos da mesma cor para mesas duplas.

2 — Será praticado em mesas duplas com seis ou sete lugares em cada tabuleiro ou em mesas simples com sete a nove lugares.

3 — Os baralhos poderão ser utilizados em mais de uma sessão, devendo, no entanto, ser substituídos na sua totalidade logo que não seja perfeito o seu estado.

4 — As cartas podem ser baralhadas pelo pagador ou com utilização de baralhador automático. Depois de baralhadas, serão «cortadas» manualmente, utilizando uma carta de cor igual em ambos os lados, diferente das dos baralhos. O convite para efectuar o «corte» será dirigido ao primeiro jogador colocado à esquerda do pagador ou aos que se lhe seguirem se aquele o não desejar fazer. Se nenhum jogador o desejar fazer, ou se não houver jogadores presentes na mesa, o corte será feito pelo pagador. A carta do corte tapará a última carta do conjunto.

5 — Pode ainda ser utilizado um *sabot* baralhador automático, caso em que:

- a) Não há lugar ao corte nem à aplicação do disposto nos n.ºs 6 e 7;
- b) Nas mesas duplas, o jogo será praticado com seis baralhos da mesma cor e o recipiente de descarte será substituído por um «canto de descarte»;
- c) Após cada jogada, as cartas serão reintroduzidas no *sabot* baralhador automático ou, se tal não for possível, colocadas no canto de descarte, para introdução no baralhador juntamente com as da jogada seguinte em que tal operação se revele possível.

6 — Depois de baralhadas as cartas e feito o corte, o pagador colocará 1 carta branca (carta-aviso) antes das últimas 12, aproximadamente, introduzindo em seguida o conjunto das cartas num distribuidor (*sabot*), todas de face para baixo. Retirá-las, depois, as 8 primeiras, que serão metidas num recipiente colocado na mesa e destinado às cartas jogadas.

7 — Logo que seja extraída a carta-aviso, o pagador anunciará em voz audível que essa jogada será a última

desse *sabot*, depois da qual nenhuma outra se poderá fazer sem que as cartas sejam novamente baralhadas e se proceda de harmonia com os dois números anteriores.

8 — Se no decurso de uma jogada alguma carta for encontrada no distribuidor ou no *sabot* baralhador automático de face para cima, considerar-se-á válida.

9 — O valor das cartas é o seguinte:

Ás — 1;

Rei, dama, valete e 10 — 0;

Todas as outras — o respectivo valor facial.

Quando a soma dos valores das cartas, do ponto ou da banca ultrapassar 10 ou 20, ter-se-á apenas em conta o valor do número que os exceda.

10 — O jogo é limitado a dois grupos de participantes: o grupo da banca e o grupo do ponto.

11 — As apostas podem ser feitas no ponto, na banca ou no empate e, adicionalmente, mediante opção da concessionária, também no par do ponto ou no par da banca. O pagador convidará os jogadores a efectuar as suas apostas nas *chances* em exploração.

12 — No máximo de cinco ou seis por cada tabuleiro, nas mesas duplas, e seis a oito, nas mesas simples, e localizados nos intervalos dos lugares marcados, poderão jogadores em pé complementar, até ao limite máximo, a aposta feita pelo ocupante do lugar adjacente. Todavia, não é permitido fazer aposta contra a marcação feita pelo ocupante do respectivo lugar.

Decorrido um período de tempo razoável para a marcação das apostas, o pagador anunciará: «Jogo feito. Nada mais.»

13 — O pagador tirará inicialmente duas cartas para cada grupo, uma de cada vez e alternadamente, começando-se pelo grupo do ponto, cujas cartas serão sempre as primeiras a ser descobertas.

Com excepção do primeiro, antes de cada lance e depois de anunciado «nada mais», será retirada do distribuidor uma carta, que será deitada no recipiente das cartas jogadas.

Apenas mais uma carta poderá ser adicionada às duas inicialmente distribuídas a cada grupo, sendo a primeira para o grupo do ponto e observando-se a seguinte tabela:

Ponto	Tendo		
	0-1-2-3-4-5 6-7 8-9	Tem de tirar. Fica. Anuncia imediatamente.	

Banca	Tendo	Tira carta se o ponto recebe	Não tira carta se o ponto recebe
	3 4 5 6	1-2-3-4-5-6-7-9-10 2-3-4-5-6-7 4-5-6-7 6-7	8 1-8-9-10 1-2-3-8-9-10 1-2-3-4-5-8-9-10
7 8-9 0-1-2 3-4-5 6	Fica. Anuncia imediatamente. Tem de tirar a carta. Tira carta se o ponto não receber carta. Fica se o ponto não receber carta.		

14 — Quando, durante qualquer das distribuições inicial ou adicional, se verifique lapso, deve ser este imediatamente corrigido. O lance, porém, será considerado nulo se for de todo impossível corrigir-se o lapso.

15 — Em cada grupo o jogador da parada mais elevada, desde que ocupe o lugar à mesa, terá o direito a manusear as cartas; em caso de igualdade de parada, tem preferência o que ocupar lugar de numeração mais baixa. Se qualquer dos jogadores atrás referidos não desejar ver as cartas, estas serão entregues ao que havia feito aposta de valor imediatamente inferior. Em caso de nova igualdade, observar-se-á a regra atrás estabelecida.

O jogador a quem caiba manusear as cartas poderá vê-las, sem, contudo, as retirar da mesa. A carta adicional, ao ser vista, não pode ser junta às duas inicialmente distribuídas.

16 — Mediante opção da concessionária, poderá não se proceder à aplicação do disposto no n.º 15, competindo então exclusivamente ao pagador, nas bancas em que tal opção for exercida, manusear as cartas que, após tiradas, serão por ele colocadas no local próprio assinalado no pano. Competirá ainda ao pagador anunciar em voz audível as pontuações do ponto e da banca.

17 — O grupo que no final do lance tiver a pontuação mais elevada será o vencedor. Os jogadores do grupo vencedor receberão prémios iguais às importâncias apostadas, as quais continuarão a pertencer-lhes.

18 — Havendo empate, as apostas feitas na marcação de empate serão pagas na proporção de oito para um, tendo-se por finda a jogada, podendo os jogadores manter ou alterar as suas apostas.

19 — Ocorre par do ponto ou par da banca quando as duas cartas inicialmente distribuídas a um daqueles grupos tiverem a mesma denominação, mesmo que sejam de naipes diferentes. Neste caso, e adicionalmente aos pagamentos a que se referem os n.ºs 17 e 18, as apostas feitas nestas *chances* serão pagas na proporção de 11 para 1.

20 — Mediante opção da concessionária, comunicada antecipadamente à Inspecção-Geral de Jogos, podem ser feitas alternativamente as seguintes deduções:

- a) Dedução de 5 % ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca;
- b) Dedução de 50 % ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca com a pontuação de 5.

21 — Nesta modalidade de bacará não existem valores máximos de apostas individuais e por *chance*.

22 — Nos termos do n.º 4 do artigo 58.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de Dezembro, a Inspecção-Geral de Jogos fixará o montante máximo de prémios a suportar (a diferença máxima entre os valores das apostas feitas nas *chances* ponto e banca) pelo capital da banca em cada golpe, por proposta da empresa concessionária.

23 — A aposta ou conjunto de apostas numa das *chances* ponto ou banca será de valores que não excedam os da outra *chance*, no montante máximo referido no n.º 22.

24 — O valor máximo de todas as apostas a efectuar na *chance* de empate não poderá exceder 10 % do montante máximo referido no n.º 23.

25 — O valor máximo de todas as apostas a efectuar no par do ponto ou no par da banca não poderá exceder 8 % do montante máximo referido no n.º 23.

TÍTULO II

Jogos não bancados

CAPÍTULO ÚNICO

Jogos não bancados

SECÇÃO I

Bacará *chemin de fer*

1 — O bacará *chemin de fer* é um jogo não bancado onde se tem por objectivo fazer, com duas ou três cartas, a pontuação de 9 ou atingir a que, embora inferior, dela mais se aproxime.

2 — Quando a pontuação do «banqueiro» for igual à do «ponto», a jogada é nula. Caso contrário, ganha aquele que obtiver maior pontuação.

3 — As mesas para a prática deste jogo serão de formato oval, comportando nove lugares, devidamente demarcados no respectivo pano, quer entre si quer em relação à pista, e expressamente numerados por ordem iniciada à direita do lugar do pagador (este ao centro) e seguindo no sentido inverso ao da marcha dos ponteiros do relógio.

4 — Este jogo é praticado com seis baralhos de 52 cartas, sem indicação de valor, sendo três baralhos de uma cor e três de outra.

5 — Os baralhos poderão ser utilizados em mais de uma sessão de jogo, devendo, todavia, ser substituídas todas as cartas de um baralho logo que deixe de ser perfeito o estado de alguma delas.

6 — É proibido aos jogadores marcar ou danificar as cartas.

7 — Quando se tratar de baralhos a estrear, serão abertos na própria mesa de jogo, devendo o pagador expor as cartas com as faces para cima a fim de permitir aos jogadores constatarem que a ordem segundo a qual foram ordenadas pelo fabricante se mantém inalterada. Após isto, deverão ser voltadas com as faces para o pano, baralhando-as nos termos adiante indicados.

8 — Tratando-se de baralhos já usados, as cartas devem ser espalhadas em fiadas sobre a mesa, faces para cima, e devidamente ordenadas por cada naipe.

9 — As cartas terão os seguintes valores de pontuação:

- a) Ás — 1;
- b) Rei, dama e valete — 0;
- c) Todas as outras — o correspondente às respectivas pintas.

10 — Quando a soma dos valores das cartas ultrapassar 10 ou 20, ter-se-á em conta apenas o número que os exceda.

11 — A pontuação de 0, 10 e 20 é «bacará».

12 — Se nesse sentido houver expressas solicitações, poderão as cartas ser baralhadas primeiramente por qualquer jogador sentado que o queira fazer, tendo prioridade o do lugar com numeração mais baixa se houver vários interessados. Depois, o pagador baralha-as num só monte, com os dedos afastados, agrupando-as seguidamente em pequenos maços, podendo, se o desejar, intercalar entre si as cartas de dois em dois maços. Em caso algum poderá, todavia, modificar intencionalmente a ordem resultante destas operações.

13 — As cartas, depois de baralhadas e reunidas num só maço, serão, pelo pagador, apresentadas ao ponto

a quem caiba esse direito, a fim de este efectuar o corte, mediante a utilização de uma carta especial (carta do corte); o corte será feito introduzindo esta carta naquele maço de forma a não deixar, para cada um dos lados, menos de seis cartas. O pagador inverte, de seguida, a posição das duas partes resultantes do corte e introduz uma outra carta especial, de cor vermelha de ambos os lados (carta-aviso), entre a 7.^a e a 8.^a carta a contar do fim. Após isto, o pagador encerrará no *sabot* o maço das cartas e extrairá uma carta, a que outras se seguirão, até atingir o número equivalente ao valor dessa carta («cartas queimadas»).

14 — Saída a carta-aviso, o pagador anunciará 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 n.ºs 12 e 13. Todavia, se a carta-aviso sair no início da extracção para uma jogada, esta terá ainda de ser feita, e só depois de concluída serão as cartas de novo baralhadas.

15 — Sempre que o jogo for interrompido por falta do número mínimo de jogadores, o pagador é obrigado, quer se tenham ou não esgotado as cartas do *sabot*, a estendê-las todas sobre a mesa com as faces para cima.

16 — A partida de jogo não pode começar nem prosseguir sem que estejam sentados à mesa, pelo menos, quatro jogadores.

17 — Os jogadores sentados tomam o número correspondente ao do lugar que ocupem à mesa, não sendo permitido ao mesmo jogador ocupar lugares em mesas diferentes.

18 — Os jogadores que pretendam tomar parte neste jogo devem inscrever-se previamente no caderno de marcações que o chefe de partida possuirá para o efeito, podendo, se o desejarem, escolher o número do lugar, bem como o da mesa, se for prevista a abertura de várias.

19 — A reserva de lugares em cada mesa será assinalada por meio de cartão com o número do lugar e o nome do interessado a colocar no correspondente lugar, ficando a marcação sem efeito se o jogador não ocupar o seu lugar até ao momento de lhe caber tomar a mão.

20 — Poderão ser admitidas inscrições para a ocupação de lugares que venham a vagar no decurso da partida, sem prejuízo de, no final de cada *sabot*, se garantir a prioridade aos jogadores sentados que tenham pedido para mudar de lugar. Será sempre respeitada a ordem das inscrições e dos pedidos de mudança de lugar, umas e outros registados no caderno que, para o efeito, possuirá o fiscal de banca.

21 — Considera-se vago o lugar que esteja efectivamente desocupado no momento em que lhe caiba a mão.

22 — Os jogadores inscritos para ocupação de lugares vagos deverão responder à chamada do seu nome, sob pena de perderem o direito ao lugar.

23 — É proibido tomar lugar sentado à mesa a quem de antemão declare não querer tomar a mão na sua vez.

24 — Os jogadores em pé colocam-se atrás e à direita de cada um dos jogadores sentados, devendo respeitar a ordem da sua chegada.

25 — Não é permitida a colocação de jogador em pé ao lado do pagador, seja à direita seja à esquerda.

26 — É proibido ao jogador em pé sentar-se em lugar marcado que esteja apenas momentaneamente desocupado.

27 — No começo da partida, o jogador sentado à esquerda do pagador tem o direito de fazer o corte; quando dele não queira usar, transfere-se para o jogador que o preceda e assim sucessivamente, até que algum dos jogadores se disponha a fazer o corte. Nos *sabots* seguintes o direito de fazer corte pertence ao jogador à esquerda daquele que o fez no *sabot* anterior.

28 — Quando nenhum dos jogadores o pretenda fazer, o corte será efectuado pelo fiscal da banca.

29 — Depois de «cortadas», as cartas serão introduzidas pelo pagador no *sabot*, e a primeira mão desse *sabot* (mão inicial) pertence ao primeiro jogador sentado à sua direita, quer a mesa esteja completa quer não.

30 — O jogador que receba o *sabot* será o banqueiro, e os restantes serão os pontos.

31 — Qualquer jogador sentado ou em pé poderá no início de uma mão associar-se ao banqueiro, se este o aceitar, acrescentando para esse efeito ao valor da banca igual importância. O associado em caso algum poderá intervir no jogo, ganhando ou perdendo nas mesmas condições do banqueiro.

32 — Terminado o *sabot*, a mão pertencerá ao banqueiro que haja dado o último golpe, se o tiver ganho, ou passará para o jogador colocado imediatamente à sua direita, se o tiver perdido.

33 — Se o banqueiro continuar com a mão, poderá manter ou reduzir para metade o valor da banca.

34 — O banqueiro poderá no final do terceiro golpe ganho e em números ímpares seguintes reduzir o capital da banca em 50 %, ficando essas fichas excluídas do jogo e formando com elas *garage*. Só serão consideradas as jogadas em que a banca ganhe, e não o empate. Se a mão passar, o novo banqueiro iniciará a sua banca, não sendo considerados os golpes do anterior banqueiro para fazer *garage*.

35 — As bancas não poderão ser de capital inferior ao limite mínimo fixado para a respectiva mesa, não havendo limite máximo.

36 — As apostas dos pontos devem ser de valor igual ou múltiplo do mínimo fixado para elas.

37 — O capital mínimo da banca e o valor mínimo de aposta dos pontos devem constar de quadro a expor junto da mesa de jogo.

38 — As apostas serão feitas antes da extracção das cartas, colocando-as sobre a mesa nos respectivos lugares.

39 — A quantia posta em jogo pelo banqueiro deverá ser anunciada por ele e seguidamente pelo pagador, sendo as fichas que obrigatoriamente a representem colocadas pelo pagador sobre a mesa, junto dele, depois de lhe serem entregues pelo banqueiro.

40 — O banqueiro deverá, antes de distribuir cartas, dar aos pontos o tempo necessário para fazerem as apostas e aguardar que o pagador anuncie: «Jogo feito. Nada mais.»

Com este anúncio o pagador encerra as apostas, devendo fazer retirar as que hajam sido feitas depois dele.

É ao pagador, e só a ele, que compete fechar as apostas, não sendo permitido ao banqueiro extrair cartas enquanto as apostas não forem encerradas. Por sua vez, o pagador deverá, por sua iniciativa ou a pedido do banqueiro, fazer retirar as apostas marcadas depois de proferido o anúncio com que se encerram as apostas.

41 — É proibido fazer apostas verbais, devendo os pontos marcar as suas apostas, colocando as fichas ou notas sobre a mesa, nos respectivos lugares.

42 — Apenas serão aceites para constituição das apostas dos pontos fichas do próprio casino ou notas do Banco de Portugal que estejam em circulação, sendo obrigatória a troca de notas por fichas quando o banqueiro ganhe.

43 — As fichas ou notas colocadas sobre o risco que separa da pista a zona de cada lugar jogam metade do seu valor; outro qualquer valor de aposta que seja anunciado pelo jogador obriga o pagador a proceder à troca por fichas que possibilitem a postura exacta, sem que o jogador a tal se possa opor.

44 — Aos pontos compete fiscalizar as suas próprias apostas, e a guarda da integridade das mesmas seis é da sua inteira responsabilidade.

45 — O banqueiro é obrigado a aceitar que um só ponto aposte contra ele quantia igual à que pôs em jogo (fazer *bancô*) ou, quando isto não suceda, a aceitar apostas feitas por vários pontos até atingirem, no seu conjunto, importância igual à da sua aposta (banca).

46 — Quando a soma das apostas dos pontos não igualar a importância da banca, o banqueiro pode, se ganhar o golpe, manter em jogo no golpe seguinte a importância até aí acumulada ou reduzir a banca para o dobro das apostas ganhas no golpe anterior. O excedente será colocado à parte (*garage*).

47 — O banqueiro pode pagar por fora a percentagem do lucro do casino (*cagnotte*).

48 — Os pontos sentados gozam da prioridade para fazer *bancô*, segundo a sua ordem a partir da direita do banqueiro.

49 — Quando nenhum dos pontos sentados pretenda fazer *bancô*, poderá ser feito pelos jogadores em pé, observando-se quanto a estes também a respectiva ordem de prioridade.

50 — O *bancô*, mesmo quando feito por jogador em pé, tem preferência sobre o jogo em associação.

51 — O pedido de *bancô* não pode fazer-se depois de as cartas estarem distribuídas, salvo se se tratar do ponto que, tendo feito *bancô* no golpe anterior e nele haja perdido, declare continuar a fazê-lo (*bancô suivi*), podendo, neste caso, prosseguir-lo mesmo depois da extracção, contanto que as cartas não tenham sido tomadas em mão por um outro ponto.

52 — Verificando-se a hipótese de *bancô suivi*, se o pagador tiver dado cartas a um outro ponto, estas cartas podem ser-lhe retiradas, se não houverem sido vistas, e entregues ao ponto que declare *bancô suivi*; se as cartas já tiverem sido vistas pelo ponto a quem tinham sido entregues, ser-lhe-ão atribuídas em definitivo.

53 — Quando um ponto declarar querer fazer *bancô suivi* e um outro ponto houver tomadas as cartas saídas do *sabot*, por se julgar com direito a elas, antes que o pagador tenha podido passá-las ao que declarou fazer *bancô suivi*, as cartas são retiradas àquele, mesmo que estejam vistas; não poderá, porém, esta decisão ser tomada se entretanto aquele que tomou as cartas indevidamente já houver abatido ou anunciado a pontuação dessas cartas.

54 — O jogador que tenha feito *bancô suivi* na jogada anterior à mão ter sido passada continua com o mesmo direito em relação à mão adquirida.

55 — Qualquer jogador, sentado ou em pé, pode declarar fazer «*bancô com a mesa*» (*bancô avec la table*) devendo, nesse caso, apostar pelo menos metade da

importância posta em jogo pelo banqueiro, pertencendo-lhe as cartas, mesmo que seja jogador em pé.

56 — Quando o *bancô* com a mesa for efectuado por um jogador em pé, pode ser preterido por um jogador sentado, devendo o pagador anunciar, nesta hipótese, «*Bancô com a mesa feito à mesa*». Se o jogador em pé, que assim foi preterido, o desejar fazer, pode então dizer «*Bancô sozinho*» (*bancô seul*), sendo as cartas de novo atribuídas ao jogador em pé. Todavia, este poderá voltar a ser preterido se um qualquer jogador sentado resolver fazer *bancô seul*, devendo o pagador anunciar «*Bancô seul, feito à mesa*».

57 — Fazer *bancô* com a mesa constitui um golpe isolado; o ponto não pode fazê-lo no golpe seguinte, apenas conservando neste segundo golpe prioridade, se declarar fazer *bancô* (*bancô seul*).

58 — Se nenhum ponto manifestar interesse em fazer *bancô* ou *bancô* com a mesa, cada um dos pontos pode apostar a quantia que lhe convier até ser atingido o capital da banca.

59 — É proibido aos pontos juntarem à sua a aposta de um ou de vários outros pontos com vista a formarem uma só aposta para com isso alcançarem o direito de lhes serem atribuídas as cartas.

60 — Quando não seja feito *bancô* ou «*bancô com a mesa*», as cartas são dadas ao ponto sentado cujo valor de aposta seja mais elevado.

61 — Se se verificar igualdade em mais de uma aposta de montante mais elevado entre vários jogadores sentados, as cartas serão dadas ao que tiver prioridade segundo a numeração dos seus lugares, a partir do mais próximo, à direita do banqueiro, inclusive.

62 — Em cada golpe, o banqueiro extrairá do *sabot*, por duas vezes e alternadamente, uma carta para o ponto e outra para si.

63 — As duas cartas destinadas ao ponto ser-lhe-ão entregues pelo pagador, com a *palette* e de forma que não sejam vistas.

64 — O ponto a quem forem entregues as cartas deverá ser o primeiro a ver as cartas, sendo obrigado às seguintes regras:

- a) Mostrar (ou abater) o jogo quando a pontuação for de oito ou nove;
- b) Não pedir carta quando a pontuação for de seis ou sete;
- c) Pedir carta quando a pontuação for inferior a cinco;
- d) Se a pontuação for de cinco, fica à sua vontade pedir, ou não, carta.

65 — Assim, de posse das cartas e depois de as ver, o ponto, tendo em conta a respectiva pontuação e as regras atrás indicadas, dirá textualmente:

- a) «Oito» ou «Nove», mostrando logo o seu jogo (abater);
- b) «Não»;
- c) «Carta».

66 — O pagador repetirá, em português (e em francês ou inglês, se houver jogadores estrangeiros), o anúncio feito pelo ponto, nos termos do número anterior.

67 — Imediatamente depois de anunciada a posição do ponto e independentemente dela, as duas cartas do banqueiro são por ele viradas e:

- a) Se tiver oito ou nove, abate o jogo;
- b) Se tiver sete, fica-se;

- c) Se tiver bacará, um ou dois, tira uma terceira carta para si, salvo se o ponto abater o jogo;
- d) Se tiver três, quatro, cinco ou seis e se o ponto não tiver abatido, tirará ou não, conforme o ponto tenha ou não pedido carta e, tendo pedido carta, consoante a pontuação da terceira carta, de acordo com a seguinte tabela:

	Se o ponto pediu carta e a pontuação da terceira carta for de:										Se o ponto não pediu carta, deve
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	Deve										
Se tiver pontuação, deve:											
3	T	T	T	T	T	T	T	T	F	0	T
4	F	F	T	T	T	T	T	T	F	F	T
5	F	F	F	F	0	T	T	T	F	F	T
6	F	F	F	F	F	F	T	T	F	F	F

T = tirar.
 F = ficar.
 0 = à vontade.

68 — A terceira carta extraída do *sabot*, quando nesse sentido houver pedido do ponto, será entregue com a pontuação à vista de todos os jogadores, mesmo se o ponto tiver descoberto antes uma das cartas que lhe foram distribuídas.

69 — A terceira carta que o banqueiro tire para si é também logo voltada de modo a ficar com a pontuação à vista.

70 — Quando se faça *bancô*, o ponto e o banqueiro têm a faculdade de fazer falsas tiragens, salvo quanto ao banqueiro, se tiver o ponto de bacará.

71 — Se o jogador que fizer «*bancô* por metade» ou que tenha direito às cartas por força da maior aposta fizer, voluntariamente ou por engano, uma falsa tiragem, a jogada será reconstituída pelo pagador, sob vigilância do fiscal de banca, e as cartas porventura sobranter serão queimadas.

72 — Exibindo as cartas que as constituem, o banqueiro e o ponto devem anunciar correctamente as respectivas pontuações, que serão repetidas pelo pagador.

73 — O pagador, depois de se certificar das pontuações anunciadas pelo banqueiro e pelo ponto e de ele próprio as repetir anunciando o resultado do golpe, recolhe para junto de si as cartas, sem as misturar, e procede ao pagamento ou à recolha das apostas; só depois disto poderá introduzir as cartas no depósito.

74 — Apenas o pagador pode deitar as cartas no depósito destinado a recolhê-las.

75 — O banqueiro ou ponto que deite no depósito uma ou mais cartas, mesmo que antes tenham sido mostradas, perderá a jogada. Se a falta for cometida pelo pagador (lançando as cartas no depósito antes de exibidas e anunciadas as pontuações), o golpe será anulado.

76 — Quando se verifique igualdade de pontuação, seja ela qual for, o golpe será nulo, podendo os pontos, no golpe seguinte, conservar as suas apostas, retirá-las, diminuí-las ou aumentá-las até ao montante posto em jogo pelo banqueiro, que, por sua vez, poderá continuar com a mão ou passá-la e, neste segundo caso, ser-lhe-ão devolvidas, pelo pagador, as fichas que constituíam a banca e, se for o caso, também as que, já separadas, representavam o seu lucro (*garage*).

77 — O banqueiro, sempre que ganhe o lance, tem a faculdade de passar a mão, anunciando: «Passo a mão.» O pagador faz o respectivo anúncio (a mão passa) e procede à devolução das fichas pertencentes ao banqueiro.

78 — A mão passada, nos termos previstos no número anterior, é oferecida ao mesmo nível, primeiramente aos jogadores sentados e depois aos jogadores em pé, num e noutra caso, segundo a ordem da respectiva prioridade, com início à direita do banqueiro.

79 — Se o banqueiro da mão passada era jogador em pé, o pagador começará por oferecê-la ao jogador colocado à direita do último titular da mão sentado que a tenha passado na sua vez.

80 — O jogador que tomar a mão é obrigado a pôr em jogo importância igual à que constituiria a banca no golpe seguinte se a mão não fosse passada. Não havendo quem a queira tomar nestas condições, deverá a banca ser posta em leilão e atribuída àquele que se proponha fazê-la com o capital mais elevado, a partir do mínimo fixado, salvo se o jogador que passou a mão pretender continuar com ela, mantendo-lhe o mesmo montante.

81 — Quando suceda que a mão haja sido tomada indevidamente por um jogador antes da sua vez, o *sabot* voltará ao que a ela tinha direito, se a jogada não estiver consumada (cartas entregues), permanecendo, no caso contrário, no jogador que indevidamente a tomou.

82 — A mão, quando for posta em leilão, terá por base de licitação a importância para o efeito fixada, devendo os lanços ser de quantia igualmente fixada e não terá limite.

83 — No leilão da banca os jogadores sentados não têm prioridade sobre os que estão em pé, salvo em casos de lanço igual.

84 — Em casos de lanços iguais entre jogadores sentados, a mão é adjudicada àquele que ocupe o lugar mais próximo à direita do banqueiro que passou a mão, aplicando-se a mesma regra aos jogadores em pé.

85 — Não havendo licitantes, a mão tem de ser tomada, com o capital mínimo, pelo jogador seguinte ao que a passou, na ordem de prioridade; se recusar, deve ceder o seu lugar à mesa.

86 — O banqueiro que, após ter ganho um golpe, resolva passar a mão e esta seja posta em leilão, por não haver quem a quisesse tomar ao nível, não poderá participar nesse leilão, nem o jogador que com ele esteve associado nessa banca.

87 — No leilão de uma banca é permitida a associação de dois jogadores com partes iguais, pertencendo, neste caso, a banca ao jogador associado, segundo a ordem de prioridade, com início à direita do banqueiro. No leilão terá no entanto prioridade o jogador que se encontrar sentado ou em pé que licite só.

88 — Quando a mão for adjudicada, o que a tomou deve dar o primeiro golpe; se a isso se recusar, e se vier a ser de novo posta em leilão, nem ele nem o anterior banqueiro que a passou poderão tomar parte nas licitações.

89 — Em caso de empate num golpe este é considerado como um golpe ordinário, pelo que pode a mão ser passada, logo após ele e ao mesmo nível; todavia, o banqueiro que a passou não pode fazer *bancô* no golpe seguinte nem participar nas licitações se a banca vier a ser posta em leilão na sequência daquela sua passagem de mão.

90 — O jogador que tome a mão leiloada e que, por sua vez, a passe logo a seguir ao primeiro golpe quando não tenha havido empate não pode participar nas licitações se vier a ser leiloada para o golpe seguinte.

91 — Quando houver mão passada, tomada por jogador em pé, e esta terminar por perda do golpe, a mão volta ao jogador colocado à direita do último banqueiro regular, podendo prosseguir com o capital mínimo.

92 — O jogador que mude de lugar, antecipando a sua vez para a mão, é obrigado a deixar passar a mão na primeira vez em que ela chegue ao lugar que foi ocupar, não podendo exercer o seu direito de prioridade para a tomada de uma mão passada ou para fazer *bancô* enquanto não tiver deixado passar a mão nos termos já referidos.

93 — É proibido aos jogadores em pé deslocarem-se para seguir a mão.

94 — O jogador que estiver ausente do seu lugar no momento em que deva tomar obrigatoriamente a mão é desapossado do lugar em benefício de um outro jogador que tenha direito a ocupá-lo.

95 — As apostas, quer pertençam a jogadores sentados ou em pé, serão pagas ou recebidas segundo a ordem estabelecida pelo lugar que ocupam, a partir da direita do banqueiro.

96 — O pagador é obrigado a repetir, em voz audível, em português (e em francês ou inglês, se houver jogadores estrangeiros) o valor das apostas em jogo, o encerramento das apostas, os pedidos e declarações dos jogadores que intervêm no jogo, o resultado dos golpes, bem como a fazer a chamada dos inscritos no caderno respectivo, indicando o número que lhes cabe na mesa.

Designadamente, fará os seguintes anúncios:

a) Relativamente à efectivação de apostas:

- «Banca de € . . .» — depois de o banqueiro anunciar o respectivo capital;
- «Quem quer fazer *bancô*?»;
- «Façam o vosso jogo»;

«Quem completa?»;

«*Bancô*» — se um jogador se propuser jogar só contra o banqueiro a totalidade do capital;

«*Bancô* com prioridade» — se outro jogador com preferência fizer anúncio igual ao anterior;

«*Bancô* de € . . . Jogo feito. Nada mais.» — quando os pontos apostem valor igual ao posto em jogo pelo banqueiro ou, sendo o caso, quando tendo apostado valor inferior se tenha já feito igualar o capital da banca ao somatório das apostas dos pontos;

b) Relativamente aos anúncios de pontuação e aos resultados dos golpes:

«Oito», «nove», «não», «carta» — conforme os anúncios do ponto e do banqueiro;

«Igualdade a quatro»;

«Sete no ponto», «cinco na banca» — ganha o ponto;

«Bacará no ponto; três na banca» — ganha a banca;

c) Relativamente à passagem de mão e outras fases do jogo:

«A mão passa» — quando o banqueiro perde;

«A mão passa por abandono» — quando o banqueiro desiste de continuar a sê-lo;

«Banca em leilão. Quem oferece?» — quando for caso disso;

«€ . . .» — anúncio do valor do leilão;

«Banca de . . . cinco, adjudicada» — quando não houver mais licitações;

«A mão salta» — quando o jogador, tendo mudado de lugar, perde a prioridade de ter a mão;

«A mão fica» — quando esgotado o *sabot*, o banqueiro continua a ser o mesmo, se não perdeu;

«Banca recusada» — quando for caso disso;

«Primeiro golpe do *sabot*» — ao iniciar-se cada *sabot*;

«Último golpe do *sabot*» — quando aparece a carta-aviso;

«Último golpe» — no encerramento da partida.

97 — Em princípio, toda a carta extraída do *sabot* deve ser dada ou tomada. Em caso algum será consentida a reintegração de cartas no *sabot*.

98 — É proibido aos jogadores aconselharem-se entre si, mas o banqueiro pode pedir conselho ao fiscal da banca ou ao pagador, que o darão segundo a tabela, devendo, neste caso, conformar-se com a decisão do empregado.

99 — O ponto que não conheça bem as regras do jogo pode recorrer ao fiscal ou ao pagador, os quais são obrigados a prestar-lhe as informações regulamentares, não podendo, porém, mandá-lo tirar carta com a pontuação de cinco, cabendo-lhe a ele, unicamente, a decisão.

100 — Verificando-se que o empregado errou, o golpe será reconstituído segundo a tabela.

101 — Salvo se fizer *bancô* e isso exigir, as cartas não devem ser distribuídas a um ponto que não saiba jogar, ainda que a sua aposta seja a de valor mais elevado, devendo as cartas ser entregues ao que tenha prioridade em função da aposta ou do lugar a seguir a ele.

102 — Quando um jogador que não conheça as regras do jogo for banqueiro, o pagador deverá declarar: «O banqueiro joga segundo a tabela.», sendo o banqueiro obrigado a tirar carta nos dois casos em que tal é, em princípio, facultativo.

103 — Para além de algumas faltas já referidas anteriormente enumeram-se a seguir várias outras, agrupando-as consoante a responsabilidade delas seja imputável ao banqueiro, ao ponto ou ao pagador.

104 — Faltas do banqueiro:

- a) O banqueiro, sempre que extraia do *sabot* uma ou mais cartas, é obrigado a dar o golpe;
- b) Se na distribuição o banqueiro voltar uma ou as duas cartas do ponto, o banqueiro fica obrigado a jogar segundo a tabela, tirando carta nos dois casos em que tal é, normalmente, facultativo;
- c) Quando na tiragem (extracção da terceira carta) para o ponto o banqueiro extrair acidentalmente duas cartas por estas saírem «coladas», o golpe será anulado e as cartas «queimadas», salvo se o golpe puder reconstituir-se com toda a segurança;
- d) Se o banqueiro, após a distribuição, tiver mais de duas cartas, a pontuação que formem será bacará, tendo direito à carta mesmo que o ponto tenha abatido (oito ou nove);
- e) Se na extracção da terceira carta para si o banqueiro, por negligência, tirar duas cartas em vez de uma, é-lhe atribuída a mais pequena pontuação possível em três das quatro cartas, «queimando-se» a excluída;
- f) Se na distribuição o banqueiro extrair uma quinta carta, esta será atribuída ao ponto, se ele pedir carta, mas se vier a dizer não, ela será atribuída obrigatoriamente ao banqueiro, que, em consequência, perde o seu direito de «abater»;
- g) Se o ponto após a distribuição se encontrar com três cartas na mão sem que seja possível determinar com segurança qual a que o banqueiro lhe deu a mais, é atribuída ao ponto a mais elevada pontuação que possa resultar de duas ou três dessas cartas, conservando o banqueiro o seu direito de tiragem da terceira carta e a possibilidade de vir a fazer igualdade, salvo se a sua pontuação for de sete ou oito;
- h) Quando após a tiragem de carta para o ponto este se encontrar com quatro cartas em mão, por erro imputável ao banqueiro, ser-lhe-á contada a mais elevada pontuação resultante de três dessas cartas;
- i) Se na distribuição o banqueiro deitar ao chão uma ou duas cartas do ponto, é considerado como tendo «abatido» nove, podendo o banqueiro, com as suas cartas regulares, empatar se tiver nove;
- j) Se na tiragem da carta pedida pelo ponto o banqueiro introduzir esta carta no depósito,

considera-se que o ponto tem a pontuação de nove; o banqueiro mantém, todavia, o direito à tiragem, salvo para a pontuação sete;

- l) Em caso de erro cometido pelo banqueiro na distribuição ou na tiragem das cartas, nenhuma reclamação pode ser admitida se o golpe se concluiu, isto é, se as apostas foram recolhidas ou pagas e as cartas deitadas no depósito;
- m) Se o banqueiro, seja na distribuição seja na tiragem, por lapso, deixar cair cartas no chão, essas cartas serão levantadas, sob especial vigilância do respectivo fiscal, e conservam o seu valor. Da mesma forma se procede se tal acontecer com os pontos;
- n) Se o banqueiro tirar carta em desconformidade com o que lhe foi indicado pelo pagador, essa carta será queimada.

105 — Faltas do ponto:

- a) Se o ponto não abater na altura própria, perde esse direito; se pedir carta, fica à disposição do banqueiro;
- b) O ponto que, tendo nove, se esqueça de abater perde o golpe se o banqueiro abater oito;
- c) Se, por engano, o ponto disser carta e depois não, ou vice-versa, o banqueiro tem, respectivamente, o direito de lhe recusar ou de lhe dar a carta, a menos que o próprio banqueiro tenha bacará. Neste caso, o banqueiro deverá declarar a decisão que toma antes de tirar a carta, se optar nesse sentido;
- d) Quando o ponto, tendo a pontuação de cinco, altere a posição anunciada (disse carta mas depois disse não, ou vice-versa), é a primeira anunciada que se considera;
- e) Todo o ponto que ostensivamente demore demasiado tempo a anunciar a sua pontuação será convidado pelo fiscal a fazê-lo; se persistir, o fiscal poderá retirar-lhe o direito de receber cartas, entregando-as ao ponto cujo montante de aposta seja o mais elevado a seguir ao daquele.

106 — Faltas do pagador:

- a) As cartas que saíam a descoberto do *sabot* serão queimadas, sem que, por este motivo, o banqueiro ou os pontos tenham direito a retirar as apostas;
- b) Se o pagador anunciar, por engano, carta, quando o ponto tenha dito não, o golpe será restabelecido de acordo com a tabela. Assim, se o banqueiro tiver a pontuação de bacará, um, dois, três, quatro ou cinco, e tenha tirado apenas uma carta, esta ser-lhe-á atribuída a ele e se tirou duas cartas a primeira é-lhe atribuída e a segunda queimada; se tiver seis ou sete e tirou uma ou duas cartas, estas serão queimadas;
- c) Sempre que o pagador cometer, ao passar as cartas, qualquer falta, o golpe será anulado, salvo se o jogo puder ser reconstituído;
- d) O último golpe do *sabot* não é válido se nele não estiverem seis cartas, pelo menos, além da carta-aviso.

107 — O jogo prolongar-se-á, para além da hora oficial do encerramento, até ao esgotamento do *sabot*, desde que este tenha sido iniciado vinte minutos antes daquela hora.

SECÇÃO II

Póquer sintético

1 — O póquer sintético é um jogo de fortuna ou azar não bancado, onde se tem por objectivo alcançar a maior combinação possível com cinco cartas, sendo duas de cada jogador e três das cinco comuns que o pagador vai descobrindo nas distintas fases do jogo.

2 — As mesas para a prática deste jogo são de formato circular ou oval, comportando 11 lugares devidamente demarcados no respectivo pano e expressamente numerados por ordem, iniciada à direita do lugar do pagador (este ao centro) e seguindo no sentido inverso ao dos ponteiros do relógio. Na mesa existem duas ranhuras, uma destinada à percentagem referida na regra do n.º 54 e outra às gratificações.

3 — O pagador tem como missão baralhar e dar as cartas aos jogadores e, bem assim, anunciar as diferentes fases do jogo.

4 — O jogo é praticado com um baralho de 28 cartas, do oito ao ás, que pode ser utilizado, numa sequência, como a carta mais pequena antes do oito ou como a carta mais alta precedendo o rei.

5 — O baralho pode ser utilizado em mais de uma sessão de jogo, devendo, todavia, ser substituído logo que deixe de ser perfeito o estado de conservação de alguma carta.

6 — É proibido aos jogadores marcar ou danificar as cartas.

7 — Quando se tratar de baralho a estrear, é aberto na própria mesa de jogo, devendo o pagador expor as cartas com as faces para cima a fim de permitir aos jogadores constatar que a ordem segundo a qual foram ordenadas pelo fabricante se mantém inalterada.

8 — Tratando-se de baralho já usado, as cartas devem ser espalhadas em filas sobre a mesa, faces para cima e devidamente ordenadas por cada naipe e valor.

9 — Após baralhadas as cartas e antes de se iniciar a sua distribuição, as mesmas serão apresentadas ao jogador a quem caiba esse direito, a fim de efectuar o corte. Não haverá «carta queimada».

10 — Sempre que o jogo for interrompido por falta de jogadores, o pagador é obrigado a estender as cartas sobre a mesa com as faces voltadas para cima.

11 — O jogo não pode começar nem prosseguir sem que estejam sentados à mesa pelo menos quatro jogadores.

12 — Os jogadores que pretendam tomar parte neste jogo devem inscrever-se previamente no caderno de marcações que o chefe de partida possui para o efeito, podendo escolher o número da mesa que pretenderem, se for prevista a abertura de várias mesas.

13 — Após as inscrições dos vários jogadores e imediatamente antes do início da partida, é feito o sorteio dos lugares respectivos por cada mesa, sendo a reserva do lugar em cada mesa assinalada por meio de cartão com o número do lugar e o nome do interessado a colocar no correspondente lugar, ficando a marcação

sem efeito se o jogador não ocupar o seu lugar até ao momento em que lhe couber tomar a mão.

14 — Os jogadores sentam-se no número que lhes foi atribuído por sorteio, não sendo permitido ao mesmo jogador ocupar lugar em mesas diferentes.

15 — Podem ser admitidas inscrições para a ocupação de lugares que venham a vagar no decurso da partida, sem prejuízo de se garantir a prioridade dos jogadores, já sentados, que tenham pedido para mudar de lugar.

16 — É sempre respeitada a ordem das inscrições e dos pedidos de mudança de lugares, umas e outras registadas no caderno que para o efeito possui o chefe de partida. Os jogadores inscritos para a ocupação de lugares devem responder à chamada do seu nome, sob pena de perderem o direito ao lugar.

17 — Um novo jogador que queira entrar numa partida já iniciada tem de entrar com um valor inicial («cave») igual ao valor total das fichas que se encontram em cima da mesa, dividido pelo número de jogadores.

18 — Considera-se vago o lugar que estiver efectivamente desocupado no momento em que lhe caiba a mão.

19 — No caso de haver duas ou mais mesas, os valores das caves iniciais, dos mínimos das apostas e reposições mínimas podem ser iguais ou diferentes de mesa para mesa.

20 — Em cima de cada mesa deve sempre existir um quadro onde conste o número da mesa, o valor da cave inicial, o valor da aposta mínima e o valor da reposição mínima.

21 — É proibido o jogo a pares, jogar para o POT conjuntamente ou dividi-lo voluntariamente segundo a conveniência dos jogadores.

22 — O POT é o somatório das apostas iniciais com as restantes apostas que se vão verificando nas diferentes fases do jogo.

23 — No começo da partida o jogador sentado à esquerda do pagador tem direito a fazer o corte. Nas jogadas seguintes as cartas são dadas a cortar ao jogador que estiver à esquerda do jogador que tiver a mão.

24 — As combinações possíveis, ordenadas da maior para a menor, são as seguintes:

- a) Sequência real de cor;
- b) Sequência de cor;
- c) Póquer;
- d) Cor;
- e) *Fullen*;
- f) Sequência;
- g) Trio ou trinca;
- h) Figuras com pares;
- i) Figuras simples;
- j) Dois pares;
- k) Um par.

25 — Quando numa jogada nenhum dos jogadores tenha uma das combinações referidas no n.º 24, ganha o jogador que tiver a maior carta.

26 — Caso se verifique empate nas situações das alíneas e) a k), o montante correspondente às apostas perdedoras é dividido por igual entre os jogadores que estiverem em situação de igualdade.

27 — Constitui sequência real de cor a combinação formada pelas cinco cartas de maior valor de um mesmo naipe pela seguinte ordem relativa: ás, rei, dama, valete e 10.

28 — Constitui sequência de cor qualquer combinação em sequência do mesmo naipe. Havendo mais de uma sequência de cor, ganha aquela que for de maior valor.

29 — O póquer é a combinação formada por quatro cartas do mesmo valor. Havendo mais de um póquer, ganha o de maior valor.

30 — A cor é a combinação formada por cinco cartas do mesmo naipe sem constituírem sequência. Havendo mais de uma cor, ganha aquela que tiver a carta mais alta.

31 — O *fullen* é a combinação de três cartas do mesmo valor e outras duas, diferentes das primeiras, mas do mesmo valor entre si. Havendo mais de um *fullen*, ganha aquele que tiver o trio de maior valor. Em caso de igualdade de trios, ganha aquela que tiver o par mais alto.

32 — Sequências são as combinações de cinco cartas em sequência e de naipes diferentes. Havendo mais de uma sequência, ganha aquela que for de maior valor.

33 — Trio é a combinação de três cartas de valores iguais e outras duas de diferentes valores, quer em relação às primeiras quer entre si. Havendo mais de um trio, ganha aquele que for de maior valor; em caso de igualdade, ganha a mão que tiver a quarta carta ou a quinta carta de maior valor.

34 — Figuras com pares é a combinação de quaisquer cinco figuras (ás, rei, dama, valete) desde que duas delas formem um par e outras duas formem outro par. Havendo mais de uma destas combinações, ganha aquela que tiver o par de maior valor. Em caso de igualdade, atende-se ao outro par. Se também estes forem iguais, ganha aquela que tiver a quinta carta de maior valor.

35 — Figuras simples é a combinação de quaisquer cinco figuras (ás, rei, dama, valete) desde que não formem trio ou *fullen*. Havendo mais de uma destas combinações, ganha aquela que tiver as figuras de maior valor.

36 — Dois pares é a combinação de duas cartas de igual valor e outras duas, diferentes das primeiras, mas do mesmo valor entre si, com uma quinta carta diferente de qualquer das anteriores. Havendo mais de uma destas combinações, ganha aquela que for de maior valor. Em caso de igualdade, atende-se ao outro par.

Se estes forem também iguais, ganha aquela que tiver a quinta carta de maior valor.

37 — Um par é a combinação formada por duas cartas de valor igual e outras três de diferente valor, quer em relação às primeiras quer entre si. Havendo mais de um par, ganha aquele que for de maior valor. Em caso de igualdade, atende-se à terceira carta, e assim sucessivamente até à quinta carta.

38 — Compete às concessionárias fixar o valor da aposta mínima para ter direito a duas cartas iniciais do jogo, bem como o capital inicial de cada jogador (cave inicial) e a reposição mínima. A cave e as apostas são sempre constituídas por fichas em uso no casino.

39 — No início de cada partida, a respectiva duração é estabelecida entre uma e duas horas, dependendo dos

jogadores presentes. A duração de cada partida é acrescida do tempo necessário a completar mais uma volta até chegar ao jogador que tivesse a mão ao ser atingida a hora de jogo. Contudo, iniciada uma partida cujo termo possa coincidir com a hora de encerramento da sala de jogo, a última volta deve ser anunciada até meia hora antes desse encerramento.

40 — A mão é dada no início do jogo ao primeiro jogador sentado à direita do pagador e vai rodando no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio. No decurso da partida, o pagador coloca em frente do jogador que tem a mão um marcador. Em cada uma das jogadas seguintes, o marcador vai girando sucessivamente por cada um dos parceiros alinhados à direita do anterior.

41 — Uma vez efectuada a operação de baralhar as cartas pelo pagador, este oferece o corte ao jogador situado à esquerda do jogador que tem a mão.

42 — Após feito o corte, o pagador procede à distribuição das cartas pelos jogadores, respeitando sempre a ordem da numeração dos lugares e começando pelo jogador que tem a mão. Dá as cartas de face para baixo e retira da parte de cima do baralho uma carta a cada jogador que tenha feito a aposta inicial. Seguidamente, e pela mesma ordem, distribui a cada jogador a segunda carta.

43 — Dependendo de decisão da concessionária, este jogo poderá incluir o estardilho e o restardilho, pela forma seguinte:

- a) É permitido a cada jogador, antes de o pagador retirar a primeira carta do baralho para ser exposta na mesa e desde que não tenha ainda visto as suas, anunciar que pretende estardilhar. Significa o estardilho que o jogador coloca na mesa determinada importância, obrigando os restantes que queiram participar na jogada a apostarem o dobro, devendo o que tomou a iniciativa do estardilho dobrar por sua vez aquilo que colocou na mesa, de forma que todos apostem a mesma importância. Se o jogador que estardilhou se desinteressar da jogada, perde a importância que avançou. Caso contrário, pode não só acompanhar o valor das apostas entretanto feitas como ainda aumentá-lo até ao valor da sua cave, procedimento que obriga os restantes a igualar a aposta que ele tenha feito até ao limite do que tenham disponível na sua cave;
- b) É ainda permitido o restardilho, que consiste em outro jogador, antes de ver as suas cartas, dobrar o valor avançado pelo jogador que tenha estardilhado. Observa-se em tudo o mais o que consta da alínea antecedente;
- c) Se algum jogador não tiver cave suficiente para acompanhar o estardilho e o restardilho, aplica-se, com as necessárias adaptações, o disposto no n.º 48.

44 — No caso de não se verificar estardilho e restardilho, ou após estes se verificarem, o pagador tira da parte de baixo do baralho uma carta com a face

voltada para cima, que coloca à sua frente em cima da mesa. Dá-se então início ao primeiro turno de apostas, iniciando-se pelo jogador à esquerda daquele que tem a mão.

45 — Uma vez efectuadas todas as apostas, o pagador tira da parte de baixo do baralho a segunda carta, que coloca, descoberta, ao lado da primeira. Começa então outro turno de apostas, que é iniciado pelo jogador que fez anteriormente a aposta mais elevada, e assim sucessivamente até que o pagador tire e descubra a quinta e última carta, começando então o último turno de apostas.

46 — Uma vez terminadas as apostas e começando pelo jogador de aposta mais alta, descubrem-se as duas cartas de cada jogador que ainda se encontrem em jogo e paga-se ao ganhador ou ganhadores, no caso de existirem várias mãos com o mesmo valor.

47 — Depois de os jogadores terem feito a aposta inicial para receberem cartas, nas outras apostas têm as seguintes opções:

- a) Retirar-se, saindo do jogo, para o que deve dar a conhecer a sua intenção exclusivamente quando chegar a sua vez, pondo as cartas em cima da mesa o mais longe possível das cartas que estão sendo usadas no jogo. Neste caso, o pagador retira estas cartas, que não devem ser vistas por nenhum dos outros jogadores. Quando um jogador se retira não pode expressar nenhuma opinião sobre o jogo, nem olhar para as cartas dos outros jogadores;
- b) Passar — qualquer jogador pode reservar-se o direito de não apostar, permanecendo no jogo até que outro jogador decida apostar, tendo nesse caso de cobrir a aposta para continuar no jogo;
- c) Ir a jogo — para ir a jogo tem de colocar à sua frente na pista o número de fichas de valor suficiente para igualar a do outro jogador, mas não superior;
- d) Repicar — qualquer jogador pode subir a aposta de outro jogador, colocando, no espaço da pista para isso reservado, fichas de valor superior às do jogador anterior, o que dará direito a que os jogadores à sua direita realizem alguma das acções descritas nas alíneas a) a c). No final, todos os jogadores que permanecem activos devem ter posto o mesmo valor de fichas no POT, excepto nos casos do número seguinte.

48 — Se a cave de determinado jogador não lhe permitir cobrir a aposta máxima e esse mesmo jogador não se retirar, aposta todas as fichas que tiver em seu poder sobre a mesa, considerando-se então «encavado».

Se a mão ganhadora pertencer a um jogador encavado, este recebe, além da aposta, a parte proporcional do POT, entregando-se o restante do POT a outras mãos ganhadoras, segundo o procedimento do n.º 55.

49 — Se ao terminar o turno de apostas só um jogador tiver efectuado aposta e todos os outros tiverem passado, o primeiro ganha automaticamente a jogada e leva o POT, sem ser obrigado a mostrar o jogo.

Se numa jogada ninguém for a jogo, haverá «pó». Isto significa que na jogada seguinte, antes de serem distribuídas as cartas, todos os jogadores têm de colocar à sua frente, na zona de jogo, valor correspondente ao mínimo de aposta.

No início de uma jogada seguinte àquela em que haja pó, o jogador que esteja logo à esquerda daquele que então detenha a mão aposta pelo mínimo do somatório do que cada participante haja colocado à sua frente; pode ainda não abrir e esperar que outro dos seguintes o faça; ao chegar a sua mão, pode então igualar a aposta ou mesmo subi-la.

Quem estiver à mão ou a seguir a ela e tenha cave inferior ao somatório atrás referido não pode abrir o jogo, limitando-se a acompanhá-lo se outro entretanto o fizer.

50 — Considera-se que um jogador realizou a sua aposta quando coloca as suas fichas para lá das linhas que delimitam o seu espaço de fichas ou, em situações pouco claras, desde o momento em que o pagador juntar as fichas ao POT sem haver objecções por parte do jogador. Às apostas anunciadas deverá sempre corresponder a colocação das fichas no espaço reservado para tal. Sempre que seja anunciado um valor de aposta diferente das fichas colocadas pelo jogador, o pagador é obrigado a proceder à troca por fichas que possibilitem a postura exacta, sem que o jogador a tal se possa opor.

51 — Um jogador, após realizar uma aposta e ver a reacção dos outros jogadores, não pode subir a aposta.

As apostas devem ser realizadas de uma forma clara e imediata, sem simulações ou comportamentos susceptíveis de criar dúvidas referentes à jogada.

Desde que não tenha o jogo máximo da mesa, o jogador pode pensar e ver as suas cartas para igualar a aposta, mas nunca para aumentar a aposta.

Nenhum jogador pode influir no jogo que realizam outros jogadores ou criticá-lo.

É vedado o entendimento entre os jogadores com vista à anulação de jogadas, conhecido por «parol».

52 — A violação das disposições do número anterior leva a que o jogador ou jogadores envolvidos tenham de abandonar a mesa.

53 — O pagador deve recolher as cartas rejeitadas pelos jogadores, que coloca num monte ao seu lado esquerdo e mantém sob vigilância. Nenhum jogador está autorizado a ver estas cartas durante a partida.

54 — Não é necessário um jogador anunciar a combinação que tem ao mostrar as cartas nem tão-pouco se tem em conta o que anunciou, pois é o pagador que estabelece o valor das combinações descobertas, começando pela do jogador que tiver a aposta mais alta e prosseguindo no sentido inverso ao dos ponteiros do relógio. De seguida, o pagador indica qual é o jogador com a combinação mais alta, corrigindo, quando necessário, as combinações que erroneamente tenham sido anunciadas pelos jogadores.

55 — O pagador, depois de se ter assegurado de que todos os jogadores puderam verificar as cartas da combinação ganhadora e que todos os jogadores que tiverem perdido estão de acordo com a combinação ganhadora, retira esta e entrega o POT ao jogador ganhador, excepto nos casos do n.º 48. Do POT e dos pagamentos referidos no n.º 48 são previamente retirados 3 % para o casino.

56 — No caso de haver combinações com o mesmo valor, o pagador reparte o POT entre os diferentes jogadores que tenham a mesma combinação. A repartição do POT far-se-á de forma que em cada parte a ficha mais pequena seja igual ao mínimo de aposta. Na distribuição das partes, atribuir-se-á a maior à mão e as restantes aos jogadores seguintes por ordem decrescente.

57 — Não é permitido que haja pessoas assistindo ao desenrolar da partida, salvo o pessoal do casino devidamente autorizado.

58 — Em cada mão, as duas cartas dadas pelo pagador aos jogadores só podem ser vistas pelos jogadores depois do pagador dizer «abrir jogo».

59 — Cada jogador somente pode ver as duas cartas tapadas e é responsável por que ninguém mais as veja.

60 — Os jogadores só podem apostar as fichas que tenham sobre a mesa antes de se iniciar cada mão. Terminada a mão, poderão repor fichas antes que comece a próxima jogada. A reposição deve ser comunicada ao pagador, que a anuncia à mesa.

61 — Em nenhum caso podem os jogadores retirar fichas da sua cave durante a partida, tendo que jogar até ao final da mesma sempre que tenham cave.

O pagador e o restante pessoal do casino devem prestar atenção a qualquer tentativa de um jogador diminuir a sua cave, procedimento que deve ser denunciado tanto por aqueles como pelos próprios jogadores.

Se um jogador se levantar da mesa, deve, ao retomar lugar, repor a cave que tinha no momento em que se levantou.

Enquanto não terminar a partida, o jogador apenas pode levantar-se da mesa com motivo justificado e por um período razoável. A violação desta regra dá lugar a que o jogador não volte a participar na partida. Em caso de violação reiterada, o jogador pode ser impedido de tomar parte no caderno de marcações a que alude o n.º 12.

62 — Considera-se jogada nula se durante as distribuições das cartas se verificar alguma das seguintes situações:

- a) Os jogadores não receberam as cartas pela ordem normal;
- b) Um jogador recebeu mais ou menos cartas do que aquelas que lhe correspondem;
- c) Se aparecer alguma carta descoberta;
- d) Se, quando da distribuição das cartas pelo pagador, alguma se virar.

63 — Se o pagador descobrir mais uma carta das cinco comuns, perdem-se tantos turnos de apostas quantas as cartas descobertas.

64 — Se o pagador descobrir uma carta posterior à que devia ser descoberta, coloca-se essa carta na ordem devida para seguir o turno de apostas, passando a carta coberta para o lugar da anteriormente descoberta.

65 — Se o pagador descobrir uma carta antes de ter terminado o turno de apostas, os jogadores que ainda não tenham apostado só poderão igualar a aposta anterior ou retirar-se.

66 — Quando o pagador convida os jogadores a abrirem o jogo, o jogador que deitar as cartas para a mesa sem as descobrir perde o direito ao POT.

TÍTULO III

Máquinas automáticas

CAPÍTULO ÚNICO

Máquinas automáticas

1 — O jogo de máquinas automáticas pode ser praticado em aparelhos de funcionamento mecânico, eléctrico, electromecânico ou electrónico com alguma das seguintes características:

- a) Atribuem prémios pagos directa ou indirectamente em fichas, moedas ou outros meios de pagamento;
- b) Não atribuindo os prémios referidos na alínea anterior, desenvolvam temas próprios dos jogos de fortuna ou azar ou apresentem como resultado pontuações dependentes exclusiva ou fundamentalmente da sorte.

2 — Os planos de pagamento dos prémios têm de assegurar que, pelo menos, 80 % dos montantes jogados sejam devolvidos em prémios aos jogadores.

3 — Sem prejuízo da percentagem indicada no número anterior, é permitida a constituição de prémio, designado por *jackpot*, cujo valor é incrementado através da dedução automática de determinada percentagem dos montantes jogados na máquina.

4 — Igualmente sem prejuízo da percentagem indicada no n.º 2, é permitido o agrupamento de máquinas de um casino ou de vários casinos com vista à formação de um prémio colectivo, designado por *superjackpot*, cujo valor é incrementado através da dedução automática de determinada percentagem dos montantes jogados no conjunto de máquinas agrupadas.

5 — Enquanto não forem atribuídos os prémios de *jackpot* e *superjackpot*, as concessionárias são fiéis depositárias dos seus valores cativos, devendo os mesmos encontrar-se disponíveis, ou garantidos nos termos gerais de direito, por forma a serem entregues aos beneficiários no momento da sua atribuição.

6 — Os valores cativos do *jackpot* e *superjackpot* cuja atribuição não possa realizar-se por motivos de força maior serão transferidos para outra máquina ou grupo de máquinas do mesmo modelo e apostas ou, na sua falta, para as máquinas que vierem a ser autorizadas pela Inspeção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária.

7 — A Inspeção-Geral de Jogos pode fazer depender a aprovação de modelos de máquinas da certificação feita, por organismo tecnicamente habilitado, das respectivas características, constituindo encargo da entidade requerente as despesas inerentes.

8 — As características dos modelos das máquinas aprovadas pela Inspeção-Geral de Jogos não podem posteriormente ser alteradas sem a sua aprovação.

9 — As máquinas disporão de, pelo menos, contadores de apostas, prémios e arrecadação, que devem manter-se sempre em perfeito estado de funcionamento e fiabilidade, sob pena de ficar interdita a sua abertura à exploração.

10 — As máquinas devem ter claramente expostos o seu número de identificação, o valor de aposta, as sequências premiadas e as formas de pagamento dos prémios.

11 — Todas as instruções, com interesse para o jogador, insertas na blindagem das máquinas em idioma estrangeiro têm de ser vertidas para português.

12 — É vedada a utilização de duas ou mais máquinas por cada jogador sempre que não haja aparelhos disponíveis do mesmo tipo e aposta para atender às solicitações de outros frequentadores.

13 — Os prémios são pagos directamente pelas máquinas ou pelo caixa da sala, mediante guia, em dinheiro, cheque da concessionária ou outro meio de pagamento.

14 — Quando, por qualquer motivo, se torne necessário determinar o número de apostas feitas ou de valores a pagar em consequência de prémios ou de créditos reclamados, os valores serão apurados em função dos registos fornecidos pelas máquinas.

MINISTÉRIO DO TRABALHO E DA SOLIDARIEDADE SOCIAL

Portaria n.º 818/2005

de 13 de Setembro

As alterações do contrato colectivo de trabalho entre a ASCOOP — Associação das Adegas Cooperativas do Centro e Sul de Portugal e a FETESE — Federação dos Sindicatos dos Trabalhadores de Serviços e outros, publicadas no *Boletim do Trabalho e Emprego*, 1.ª série, n.º 39, de 22 de Outubro de 2004, abrangem as relações de trabalho entre empregadores e trabalhadores representados pelas associações que as outorgaram.

As associações subscritoras requereram a extensão das alterações referidas às relações de trabalho entre empregadores e trabalhadores não representados pelas associações outorgantes e que nos distritos de Faro, Beja, Évora, Portalegre, Setúbal, Lisboa, Santarém, Leiria e Castelo Branco e nos concelhos de São Pedro do Sul, Moimenta da Beira e Tarouca (distrito de Viseu), Águeda, Mealhada, Anadia, Vagos, Ílhavo, Albergaria-a-Velha, Aveiro, Sever do Vouga, Estarreja, Murtosa e Oliveira do Bairro (distrito de Aveiro) e Seia, Mantelgas, Gouveia, Sabugal, Guarda, Celorico da Beira, Trancoso, Meda, Figueira de Castelo Rodrigo, Almeida e Pinhel (distrito da Guarda) se dediquem à mesma actividade.

As referidas alterações actualizam as tabelas salariais. Segundo o estudo de avaliação do impacte da respectiva extensão cerca de 16,71% dos trabalhadores do sector auferem retribuições inferiores às convencionais, sendo que 7,87% auferem retribuições inferiores em mais de 6,7% às fixadas pelas tabelas salariais da convenção, constatando-se que são as empresas do escalão entre 21 a 50 trabalhadores que empregam o maior número de trabalhadores com retribuições inferiores às convencionais.

Por outro lado, as alterações da convenção actualizam outras prestações pecuniárias, concretamente o subsídio de turno, as diuturnidades, as ajudas de custo, o abono para falhas e o subsídio de alimentação, com um acréscimo, respectivamente, de 2,63%, 2,73%, 2,68% a

2,94%, 1,92% e 6,25%. Não se dispõe de dados estatísticos que permitam avaliar o impacte destas prestações. Atendendo ao valor da actualização e porque as mesmas prestações foram objecto de extensões anteriores, justifica-se incluí-las na presente extensão.

Não obstante a área da convenção se limitar à zona centro-sul do território do continente, a presente extensão, uma vez verificada identidade ou semelhança económica e social, aplicar-se-á em todo o território do continente tendo em conta, por um lado, anteriores extensões desta convenção e a consequente uniformização das condições de trabalho do sector e, por outro lado, o facto de não existirem associações de empregadores que representem as adegas cooperativas da zona norte do País.

A extensão das alterações da convenção terá, no plano social, o efeito de melhorar as condições de trabalho de um conjunto significativo de trabalhadores e, no plano económico, promoverá a aproximação das condições de concorrência entre empresas dos mesmos sectores, pelo que se verificam as circunstâncias sociais e económicas justificativas da extensão.

Foi publicado o aviso relativo à presente extensão no *Boletim do Trabalho e Emprego*, 1.ª série, n.º 23, de 22 de Junho de 2005, à qual não foi deduzida oposição por parte dos interessados.

Assim:

Ao abrigo do artigo 575.º do Código do Trabalho: Manda o Governo, pelo Ministro do Trabalho e da Solidariedade Social, o seguinte:

1.º

As condições de trabalho constantes das alterações do CCT entre a ASCOOP — Associação das Adegas Cooperativas do Centro e Sul de Portugal e a FETESE — Federação dos Sindicatos dos Trabalhadores de Serviços e outros, publicadas no *Boletim do Trabalho e Emprego*, 1.ª série, n.º 39, de 22 de Outubro de 2004, são estendidas, no território do continente:

- a) Às relações de trabalho entre adegas cooperativas e respectivas uniões que se dediquem à produção e comercialização de vinho não filiadas na associação de empregadores outorgante e trabalhadores ao seu serviço das categorias profissionais nela previstas;
- b) Às relações de trabalho entre adegas cooperativas e respectivas uniões que se dediquem à produção e comercialização de vinho filiadas na associação de empregadores outorgante e trabalhadores ao seu serviço das categorias profissionais previstas na convenção não representados pelas associações sindicais signatárias.

2.º

A presente portaria entra em vigor no 5.º dia após a sua publicação no *Diário da República*.

O Ministro do Trabalho e da Solidariedade Social, José António Fonseca Vieira da Silva, em 17 de Agosto de 2005.

MINISTÉRIOS DO TRABALHO E DA SOLIDARIEDADE SOCIAL E DA CULTURA

Portaria n.º 819/2005

de 13 de Setembro

A Caixa de Abono de Família dos Empregados Bancários é uma instituição que abrange largas dezenas de milhares de beneficiários pertencentes ao sector da banca e instituições parabancárias, facto que origina a produção de documentação em quantidade e qualidade cada vez maiores, sendo que muita dessa documentação tem inegável interesse histórico que importa preservar. A concretização deste objectivo bem como a necessidade de eliminação de documentos só são possíveis de ser cumpridas se as mesmas obedecerem a regras e critérios correctos. Importa, por isso, definir os critérios e procedimentos específicos de conservação permanente e de inutilização de documentos em ordem à adequada gestão de espaços de arquivo e à salvaguarda da documentação com valor histórico.

Nestes termos, e ao abrigo do disposto na alínea a) do n.º 1 do Decreto-Lei n.º 447/88, de 10 de Dezembro:

Manda o Governo, pelos Ministros do Trabalho e da Solidariedade Social e da Cultura, o seguinte:

1.º É aprovado o Regulamento Arquivístico da Caixa de Abono de Família dos Empregados Bancários, o qual consta do anexo à presente portaria, dela fazendo parte integrante.

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

O Ministro do Trabalho e da Solidariedade Social, *José António Fonseca Vieira da Silva*, em 15 de Julho de 2005. — A Ministra da Cultura, *Maria Isabel da Silva Pires de Lima*, em 7 de Junho de 2005.

ANEXO

REGULAMENTO ARQUIVÍSTICO DA CAIXA DE ABONO DE FAMÍLIA DOS EMPREGADOS BANCÁRIOS

1.º

Âmbito de aplicação

O presente Regulamento é aplicável à documentação produzida e recebida, no âmbito das suas atribuições e competências, pela Caixa de Abono de Família dos Empregados Bancários, doravante designada por CAFEB.

2.º

Avaliação de documentos

1 — O processo de avaliação dos documentos do arquivo da CAFEB tem por objectivo a determinação do seu valor para efeitos da sua conservação permanente ou eliminação, findos os prazos de conservação em fase activa e semiactiva.

2 — É da responsabilidade da CAFEB a atribuição dos prazos de conservação dos documentos em fase activa e semiactiva.

3 — Os prazos de conservação são os que constam da tabela de selecção do anexo I do presente Regulamento.

4 — Os referidos prazos de conservação são contados a partir da data final dos processos, dos documentos

integrados em colecção, dos registos ou da constituição em *dossiers*.

5 — Cabe ao Instituto dos Arquivos Nacionais/Torre do Tombo, adiante designado por IAN/TT, a determinação do destino final dos documentos, sob proposta da CAFEB.

3.º

Seleção

1 — A selecção dos documentos a conservar permanentemente em arquivo definitivo deve ser efectuada pela CAFEB, de acordo com as orientações estabelecidas na tabela de selecção.

2 — Os documentos aos quais for reconhecido valor arquivístico devem ser conservados em arquivo, no suporte original, excepto nos casos cuja substituição seja previamente autorizada nos termos do n.º 5 do n.º 10.º do presente Regulamento.

4.º

Tabela de selecção de documentos

1 — A tabela de selecção consigna e sintetiza as disposições relativas à avaliação documental.

2 — A tabela de selecção deve ser submetida a revisões com vista à sua adequação às alterações da produção documental.

3 — Para efeitos do disposto no n.º 2 deve a CAFEB obter o parecer favorável do IAN/TT, enquanto organismo coordenador da política arquivística nacional, mediante proposta devidamente fundamentada.

5.º

Remessas para arquivo intermédio

1 — Findos os prazos de conservação em fase activa, a documentação com reduzidas taxas de utilização administrativa deve, de acordo com o estipulado na tabela de selecção, ser remetida do arquivo corrente para o arquivo intermédio dos serviços.

2 — As remessas de documentos para o arquivo intermédio devem ser efectuadas de acordo com a periodicidade que a CAFEB vier a determinar.

6.º

Remessas para arquivo definitivo

1 — Os documentos cujo valor arquivístico justifique a sua conservação permanente, de acordo com a tabela de selecção, devem ser remetidos para arquivo definitivo, após cumprimento dos respectivos prazos de conservação.

2 — As remessas não podem pôr em causa a integridade dos conjuntos documentais.

7.º

Formalidades das remessas

1 — As remessas referidas nos n.ºs 5.º e 6.º devem obedecer às seguintes formalidades:

- a) Serem acompanhadas por um auto de entrega, a título de prova;
- b) O auto de entrega deve ter anexa uma guia de remessa destinada à identificação e controlo da documentação remetida, obrigatoriamente

rubricada e autenticada pelas partes envolvidas no processo;

- c) A guia de remessa será feita em triplicado, ficando o original no serviço destinatário, sendo o duplicado devolvido ao serviço de origem;
- d) O triplicado será provisoriamente utilizado no arquivo intermédio ou definitivo como instrumento de descrição documental, após ter sido conferido e completado com as referências topográficas e demais informação pertinente, só podendo ser eliminado após a elaboração do respectivo inventário.

2 — Os formulários referidos nas alíneas anteriores são os que constam dos anexos II e III do presente Regulamento.

8.º

Eliminação

1 — A eliminação dos documentos aos quais não for reconhecido valor arquivístico, não se justificando a sua conservação permanente, deve ser efectuada logo após o cumprimento dos respectivos prazos de conservação fixados na tabela de selecção.

2 — A eliminação dos documentos que não estejam mencionados na tabela de selecção carece de autorização expressa do IAN/TT.

3 — A decisão sobre o processo de eliminação deve atender a critérios de confidencialidade e racionalidade de meios e custos.

9.º

Formalidades da eliminação

1 — As eliminações dos documentos mencionados no n.º 8.º devem obedecer às seguintes formalidades:

- a) Serem acompanhadas de um auto de eliminação, que fará prova do abate patrimonial;
- b) O auto de eliminação deve ser assinado pelo dirigente do serviço ou organismo em causa, bem como pelo responsável do arquivo;
- c) O referido auto será feito em duplicado, ficando o original no serviço que procede à eliminação e sendo o duplicado remetido para o IAN/TT.

2 — O formulário do auto de eliminação consta do anexo IV do presente Regulamento.

10.º

Substituição do suporte

1 — A substituição do suporte dos documentos é feita por microfilme, desde que fique clara, expressa e inequivocamente garantida a sua preservação, segurança, autenticidade, durabilidade e consulta, de acordo com as normas técnicas da International Standard Organization, abreviadamente designada por ISO.

2 — O suporte filmico a que alude o número anterior não poderá apresentar cortes, emendas ou quaisquer outras alterações que ponham em causa a sua integridade e reproduzirá os respectivos termos de abertura e encerramento.

3 — Dos termos de abertura de encerramento constam obrigatoriamente os seguintes elementos:

- a) Identificação dos responsáveis pela transferência da informação;
- b) Local e data de execução da transferência;
- c) Assinaturas e carimbo.

4 — Deve ser elaborado um registo e fichas de controlo de qualidade do suporte filmico produzido.

5 — A substituição do suporte dos documentos a que alude o n.º 2 do n.º 3.º só pode ser efectuada mediante parecer favorável do IAN/TT, nos termos do n.º 2 do artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 121/92, de 2 de Julho.

6 — As cópias obtidas a partir de microcópia autenticada têm a força probatória do original, nos termos do disposto no artigo 3.º do Decreto-Lei n.º 447/88, de 10 de Dezembro.

11.º

Acessibilidade e comunicabilidade

O acesso e comunicabilidade do arquivo da CAFEB atende a critérios de confidencialidade da informação, definidos internamente em conformidade com a lei geral.

12.º

Fiscalização

Compete ao IAN/TT a inspecção técnica sobre o disposto no presente Regulamento.

ANEXO I

Tabela de selecção

Área orgânico-funcional	Ref.	Séries e subséries documentais	Prazos de conservação em arquivo (em anos)		Destino final		Observações
			Activo	Semiactivo	Eliminação	Conservação permanente	
Comissão administrativa.	1	Actas das reuniões da comissão administrativa.	10			×	
	2	Minutas das actas da comissão administrativa.	1	2	×		
	3	Comunicações da Secretaria do Estado da Segurança Social e das Relações Laborais a nomear/designar os membros da comissão administrativa.	2			×	
	4	Pareceres jurídicos	5			×	

Área orgânico-funcional	Ref.	Séries e subséries documentais	Prazos de conservação em arquivo (em anos)		Destino final		Observações	
			Activo	Semiactivo	Eliminação	Conservação permanente		
	5	Ordens de serviço e circulares	5		(a) ×		(a) Informação transposta para as actas da comissão administrativa.	
	6	Correspondência recebida dos sindicatos.	2		×			
	7	Correspondência recebida do Centro de Cultura e Desporto da Caixa de Abono de Família dos Empregados Bancários.	2			×		
	8	Convites e comunicações recebidas	1		×			
	9	Protocolo de correspondência recebida.	1		×			
	10	Copiadores de correspondência expedida pela comissão administrativa.	2		(b) ×			(b) Informação transposta para o copiadador geral.
Beneficiários	11	Processos de beneficiário:						
	11.1	Processo de inscrição de trabalhadores por conta de outrem.	5 ⁽¹⁾	5		(c) ×	(c) Em microfilme.	
	11.2	Processo de atribuição de subsídio familiar a crianças e jovens.	5 ⁽²⁾	5	×	(d) ×	(d) Em microfilme. Apenas o requerimento do pedido e respectivos despachos de deferimento ou indeferimento. Eliminar o restante.	
	11.3	Processo de atribuição de bonificação por deficiência.	5 ⁽³⁾	5	×	(d) ×		
	11.4	Processo de atribuição de subsídio mensal vitalício.	5 ⁽⁴⁾	5	×	(d) ×		
	11.5	Processo de atribuição de subsídio de funeral.	5 ⁽⁵⁾	5	×	(d) ×		
	11.6	Processo de atribuição de subsídio por frequência de estabelecimento de educação especial.	5 ⁽³⁾	5	×	(d) ×		
	11.7	Processo de atribuição de subsídio de assistência a terceira pessoa.	5 ⁽⁶⁾	5	×	(d) ×		
	11.8	Processos de atribuição de prestação de desemprego.	5	5	×	(d) ×		
	11.9	Processo de criação do próprio emprego.	5	5	×	(e) ×		(e) Microfilmar apenas a notificação de deferimento para o beneficiário findo o prazo de fiscalização.
	11.10	Comunicações de suspensão por limite de idade (16 anos).	1		(b) ×			
	11.11	Correspondência, pedidos e cópias de declarações, provas escolares, provas de rendimentos.	1	2	×			
	12	Registo de requerimentos de prestações familiares deferidos e indeferidos.	1		×		(f) Informação transposta para os processos de atribuição de prestações de desemprego e para os processos de atribuição de prestações familiares.	
	13	Relação de processos para despacho.	2	1	(a) ×			
	14	Copiadador de participações de contra-ordenações.	2	1	(f) ×			
	15	Processos em contencioso	5	5		(c) ×		
	16	Correspondência de remessa de ordens de pagamento aos bancos.	1		(b) ×			
	17	Protocolo de correspondência recebida.	1		×			

Área orgânico-funcional	Ref.	Séries e subséries documentais	Prazos de conservação em arquivo (em anos)		Destino final		Observações
			Activo	Semiactivo	Eliminação	Conservação permanente	
Contribuintes	18	Processos de identificação de contribuintes.	Enquanto existir vínculo.	-		(c) ×	(g) Prescreve ao fim de 10 anos.
	19	Guias de pagamento — taxa social única.	5	5	×		
	20	Folhas de remunerações	5	5	×		
	21	Resumo de contribuições e adicionais entrados mensalmente.	5	5	(b) ×		
	22	Correspondência trocada com o IGFSS.	5	5	(b) ×		
	23	Correspondência trocada com contribuintes relacionada com folhas de remunerações.	5		×		
	24	Redução da taxa social única	Enquanto existir vínculo.	-		(c) ×	
	25	Participações de contra-ordenações.	2	1	(b) ×		
	26	Verbetes mensais de desemprego e prestações familiares.	1	9	×		
	27	Relações de liquidação de débitos	1		×		
	28	Notas de débito	Até ser liquidada ou ir para contencioso.	(g)	(b) ×		
	29	Prescrições de notas de débito	10		(a) ×		
	30	Ordens de pagamento de prestações familiares.	1		(b) ×		
	31	Correspondência trocada com tribunais.	1		×		
32	Protocolo de correspondência recebida.	1		×			
Pessoal	33	Processos dos funcionários	Enquanto o trabalhador estiver ao serviço da instituição.			(h) ×	(h) Mantém tudo excepto as justificações de faltas.
	34	Correspondência com a Secretaria-Geral do Ministério do Trabalho e da Solidariedade Social.	1	4		×	
	35	Ordens de serviço e circulares emitidas pela caixa.	2		(a) ×		
	36	Processos de abertura de concursos	1	4	(i) ×		
	37	Planos de férias	1		×		
	38	Listagens mensais do registo de ponto.	1		×		
	39	Vencimentos	1	4	×		
	40	Resumo de vencimentos	1		×		
	41	Ordens de pagamento para o banco.	1		(b) ×		
	42	Folhas de registo de remunerações mensais.	1	4	(j) ×		
	43	Listagem de pagamento de quotas aos sindicatos.	1		×		
	44	Mapas de retenção na fonte	1		(l) ×		
	45	Declarações anuais de IRS	1	9	×		
	46	Cópia das declarações individuais anuais de IRS.	1		×		
47	Seguros de acidentes pessoais	Enquanto se mantiver o seguro.			(c) ×		
48	Quadros de pessoal	1			×		
49	Balanço social	1			×		
50	Circulares da Secretaria-Geral do Ministério do Trabalho e da Solidariedade Social.	1	4	×			
Economato/armazém	51	Requisições internas de material	1		×		
	52	Processos de aquisição de bens e serviços.	1	9	(a) ×		

Área orgânico-funcional	Ref.	Séries e subséries documentais	Prazos de conservação em arquivo (em anos)		Destino final		Observações
			Activo	Semiactivo	Eliminação	Conservação permanente	
	53	Fichas de inventário	Enquanto o material não é abatido ou inutilizado.			(m) ×	(m) Após auto de abate.
	54	Autos de abate	1			(c) ×	
	55	Contratos de assistência técnica e prestação de serviços.	1	1	×		
	56	Contratos de assinaturas	1	1	×		
	57	Contrato com a Portugal Telecom e Telepac.	Enquanto se mantiverem os direitos e obrigações.			×	
	58	Contrato de avença dos Correios . . .	1	1	×		
	59	Franquias	1		(a) ×		
Expediente/arquivo . . .	60	Correspondência recebida diversa	1		(a) ×		(n) O duplicado desta série deverá ser eliminado.
	61	Protocolo de correspondência recebida.	1		×		
	62	Copiador geral	1			(c) ×	
	63	Informações para expurgo de documentos.	1		(a) ×		
	64	Folhas de recolha de dados para elaboração de portaria de gestão de documentos.	Até actualização da nova portaria.			×	
	65	Autos de entrega e guias de remessa.	1			(n) ×	
	66	Autos de eliminação de documentos.	1			×	
Contabilidade	67	Folhas de caixa	1	9	×		
	68	Diários de caixa	1	9	×		
	69	Notas de lançamento de operações diversas.	1	9	×		
	70	Extractos bancários	1		×		
	71	Reconciliação bancária	1		×		
	72	Cabimentação de verbas	1	9	×		
	73	Orçamento	1	9	×		
	74	PIDDAC	1	9	×		
	75	Diários da conta de administração	1	9	×		
	76	Contas de execução orçamental . . .	1	9		(c) ×	
	77	Livro de inventário	1	9		×	
Estatística, organização, planeamento e documentação.	78	Estatísticas da segurança social . . .	1	4	×	(o) ×	(o) Guardar apenas as estatísticas anuais.
	79	Inquéritos diversos	1		×		(p) Após ter sido substituído por outro ou estiver em desuso por alteração de legislação.
	80	Informações sobre organização e planeamento.	1			(c) ×	
	81	Plano e relatório de actividades . . .	1	2		×	
	82	Formulários	Enquanto o formulário estiver em uso.			(p) ×	
	83	Informações e comunicações internas.	1	2	×		
	84	Correspondência expedida e recebida.	1	2	×		
	85	Protocolo de correspondência recebida.	1		×		

(1) Passagem à situação de cessação de vínculo:

- a) Perda de direito às prestações vencidas por prescrição (ou seja, após cinco anos de prescrição, artigo 13.º da Lei n.º 28/84, de 14 de Agosto);
b) Morto o titular do benefício, esgotados os direitos sobre o mesmo do cônjuge e descendentes.

(2) Direitos: até aos 24 anos se for estudante; até aos 16 anos sem apresentação de qualquer prova escolar.

(3) Até aos 24 anos (Decreto-Lei n.º 133-B/97, de 30 de Maio).

(4) Cessa quando o descendente morre.

(5) V. observações da subsérie 11.1 (processos de inscrição de trabalhadores por conta de outrem).

(6) Cessa quando o dependente morre.

ANEXO II

AUTO DE ENTREGA

Aos dias do mês de de, no¹ perante² e³, dando cumprimento⁴, procedeu-se à⁵ da documentação proveniente de⁶ conforme o constante na guia de remessa anexa que, rubricada e autenticada por estes representantes, fica a fazer parte integrante deste auto.

O identificado conjunto documental ficará sob a custódia de⁷ e a sua utilização sujeita aos regulamentos internos, podendo ser objecto de todo o necessário tratamento técnico arquivístico no que respeita à conservação, acessibilidade e sua comunicação.

Da entrega lavra-se o presente auto, feito em duplicado, e assinado pelos representantes das duas entidades.

..... de de

O representante de⁸;⁹
O representante de¹⁰;¹¹

¹ - Designação da entidade destinatária.

² - Nome e cargo do responsável da entidade remetente.

³ - Nome e cargo do responsável da entidade destinatária.

⁴ - Diploma legal ou despacho que autoriza o acto.

⁵ - Natureza do acto: transferência, incorporação, depósito, doação, compra, etc.

⁶ - Designação da entidade remetente.

⁷ - Designação da entidade destinatária.

⁸ - Designação da entidade remetente.

⁹ - Assinatura do responsável da entidade remetente.

¹⁰ - Designação da entidade destinatária.

¹¹ - Assinatura do responsável da entidade destinatária.

ANEXO III

GUIA DE REMESSA

Entidade Remetente	Entidade Destinatária
Remessa saída n.º _____	Remessa entrada n.º _____
Data _____	Data _____
Responsável _____	Responsável _____

Volume total da remessa	Dimensão _____ m
N.º e Tipo de U.I.	

Fundo: _____
Sub-divisões orgânico-funcionais: _____

Série: _____	
Sub-Série: _____	
Código de Classificação: _____	N.º Ref. Tabela de selecção: _____
Datas extremas: _____	Suporte: _____
N.º e Tipo de U.I.: _____	Dimensão: _____ m

Unidades de Instalação				Cota		Data	
N.º de Ref.	Tipo	Título	Datas extremas	de origem	actual	elim.	transf.

ANEXO IV

AUTO DE ELIMINAÇÃO

Aos dias do mês de de, no(a) em, na presença dos abaixo assinados, procedeu-se à venda / inutilização por de acordo com o(s) artigo(s) da Portaria n.º / de, e disposições da tabela de selecção, dos documentos a seguir identificados:

Título da série/sub-série: _____
Código de classificação: _____
N.º de Ref. na Tabela selecção: _____
Datas extremas: _____ Suporte: _____
N.º e tipo de unidades de instalação: _____ Dimensão: _____ m

Unidades de instalação		
Cota	Título	Datas extremas

O responsável pelo arquivo

O responsável pelo organismo

Pág. ____ de ____

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

Portaria n.º 820/2005

de 13 de Setembro

Sob proposta dos órgãos legais e estatutariamente competentes dos estabelecimentos de ensino superior público referidos no anexo à presente portaria;

Ouvido o grupo de acompanhamento do ensino superior na área da saúde, constituído pela Resolução do Conselho de Ministros n.º 116/2002, de 2 de Outubro;

Ao abrigo do disposto no n.º 2 do artigo 22.º do Decreto-Lei n.º 353/99, de 3 de Setembro:

Manda o Governo, pelo Ministro da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior, o seguinte:

1.º

Fixação das vagas

São fixadas, nos termos do anexo à presente portaria, as vagas para a candidatura à matrícula e inscrição no ano lectivo de 2005-2006 nos cursos de complemento de formação em Enfermagem ministrados em estabelecimentos de ensino superior público.

2.º

Entrada em vigor

Esta portaria entra em vigor no dia imediato ao da sua publicação.

O Ministro da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior, *José Mariano Rebelo Pires Gago*, em 29 de Agosto de 2005.

ANEXO

Cursos de complemento de formação em Enfermagem**Vagas para o ano lectivo de 2005-2006**

Estabelecimento	Vagas
Escola Superior de Enfermagem de D. Ana Guedes . . .	61
Escola Superior de Enfermagem do Dr. Ângelo da Fonseca	90
Escola Superior de Enfermagem de Angra do Heroísmo	50
Escola Superior de Enfermagem de Artur Ravara	35
Escola Superior de Saúde de Beja	40

Estabelecimento	Vagas
Escola Superior de Enfermagem de Bissaya Barreto . . .	120
Escola Superior de Enfermagem de Calouste Gulben- kian	100
Escola Superior de Enfermagem de Calouste Gulben- kian de Lisboa	60
Escola Superior de Enfermagem de Francisco Gentil	60
Escola Superior de Saúde da Guarda	40
Escola Superior de Saúde de Leiria	80
Escola Superior de Enfermagem da Madeira	70
Escola Superior de Enfermagem da Cidade do Porto	60
Escola Superior de Enfermagem de Santarém	55
Escola Superior de Enfermagem de Viana do Castelo	80
Escola Superior de Enfermagem de Vila Real	61
Escola Superior de Saúde de Viseu	100
Escola Superior de Enfermagem de Maria Fernanda Resende	100
Escola Superior de Enfermagem de Ponta Delgada	50
Escola Superior de Saúde de Portalegre	70
Escola Superior de Enfermagem de São João	200
Escola Superior de Enfermagem de São João de Deus	55
Escola Superior de Saúde de Aveiro	25
Escola Superior de Saúde de Bragança	40
Escola Superior de Saúde Dr. Lopes Dias	40
Escola Superior de Saúde de Setúbal	40

AVISO

- 1 — Abaixo se indicam os preços das assinaturas do *Diário da República* para o ano 2005 em suporte de papel, CD-ROM e Internet.
 2 — Não serão aceites pedidos de anulação de contratos de assinaturas com devolução de valores, salvo se decorrerem de situações da responsabilidade dos nossos serviços.
 3 — Cada assinante deverá indicar sempre o número de contrato de assinatura que lhe está atribuído e mencioná-lo nos contactos que tenha com a INCM.
 4 — A efectivação dos pedidos de contratos de assinaturas, bem como dos novos serviços, poderá ser feita através das nossas livrarias.
 5 — Toda a correspondência sobre contratos de assinaturas deverá ser dirigida para a Imprensa Nacional-Casa da Moeda, S. A., Departamento Comercial, Sector de Publicações Oficiais, Rua de D. Francisco Manuel de Melo, 5, 1099-002 Lisboa (fax: 213945750; e-mail: assinaturas@incm.pt).

Preços para 2005

(Em euros)

PAPEL (IVA 5%)		BUSCAS/MENSAGENS (IVA 21%) ¹		CD-ROM 1.ª série (IVA 21%)		
1.ª série	154	E-mail 50	15,76	Assinante papel ²	Não assinante papel	Assinatura CD mensal ...
2.ª série	154	E-mail 250	47,28			
3.ª série	154	E-mail 500	76,26	INTERNET DIÁRIO DO DIA (IVA 21%)		
1.ª e 2.ª séries	288	E-mail 1000	142,35	1.ª série	122,02	
1.ª e 3.ª séries	288	E-mail+50	26,44	2.ª série	122,02	
2.ª e 3.ª séries	288	E-mail+250	93,55	3.ª série	122,02	
1.ª, 2.ª e 3.ª séries	407	E-mail+500	147,44	INTERNET (IVA 21%)		
Compilação dos Sumários	52	E-mail+1000	264,37	Preços por série ³	Assinante papel ²	Não assinante papel
Apêndices (acórdãos)	100	ACTOS SOCIETÁRIOS (IVA 21%)		100 acessos	97,61	122,02
		100 acessos	35,59	250 acessos	219,63	274,54
		250 acessos	71,18	Ilimitado individual ⁴	406,72	508,40
		500 acessos	122,02			
		N.º de acessos ilimitados até 31-12	559,24			

¹ Ver condições em <http://www.incм.pt/servlets/buscas>.² Preço exclusivo por assinatura do *Diário da República* em suporte de papel.³ 3.ª série só concursos públicos.⁴ Para assinaturas colectivas (acessos simultâneos) contacte-nos através dos endereços do *Diário da República* electrónico abaixo indicados.

DIÁRIO DA REPÚBLICA

Depósito legal n.º 8814/85

ISSN 0870-9963

AVISO

Por ordem superior e para constar, comunica-se que não serão aceites quaisquer originais destinados ao *Diário da República* desde que não tragam aposta a competente ordem de publicação, assinada e autenticada com selo branco.

Os prazos para reclamação de faltas do *Diário da República* são, respectivamente, de 30 dias para o continente e de 60 dias para as Regiões Autónomas e estrangeiro, contados da data da sua publicação.

PREÇO DESTE NÚMERO (IVA INCLUÍDO 5%)

€ 2,40



Diário da República Electrónico: Endereço Internet: <http://www.dre.pt>
 Correio electrónico: dre@incm.pt • Linha azul: 808 200 110 • Fax: 21 394 57 50



INCM

IMPRENSA NACIONAL-CASA DA MOEDA, S. A.

LIVRARIAS

- Loja do Cidadão (Aveiro) Rua de Orlando Oliveira, 41 e 47 — 3800-040 Aveiro
Forca Vouga
Telef. 23 440 58 49 Fax 23 440 58 64
- Avenida de Fernão de Magalhães, 486 — 3000-173 Coimbra
Telef. 23 985 64 00 Fax 23 985 64 16
- Rua da Escola Politécnica, 135 — 1250-100 Lisboa
Telef. 21 394 57 00 Fax 21 394 57 58 Metro — Rato
- Rua do Marquês de Sá da Bandeira, 16-A e 16-B — 1050-148 Lisboa
Telef. 21 330 17 00 Fax 21 330 17 07 Metro — S. Sebastião
- Rua de D. Francisco Manuel de Melo, 5 — 1099-002 Lisboa
Telef. 21 383 58 00 Fax 21 383 58 34
- Rua de D. Filipa de Vilhena, 12 — 1000-136 Lisboa
Telef. 21 781 07 00 Fax 21 781 07 95 Metro — Saldanha
- Rua das Portas de Santo Antão, 2-2/A — 1150-268 Lisboa
Telefs. 21 324 04 07/8 Fax 21 324 04 09 Metro — Rossio
- Loja do Cidadão (Lisboa) Rua de Abranches Ferrão, 10 — 1600-001 Lisboa
Telef. 21 723 13 70 Fax 21 723 13 71 Metro — Laranjeiras
- Avenida de Roma, 1 — 1000-260 Lisboa
Telef. 21 840 10 24 Fax 21 840 09 61
- Praça de Guilherme Gomes Fernandes, 84 — 4050-294 Porto
Telef. 22 339 58 20 Fax 22 339 58 23
- Loja do Cidadão (Porto) Avenida de Fernão Magalhães, 1862 — 4350-158 Porto
Telef. 22 557 19 27 Fax 22 557 19 29