

QUADRO IV

Verificação periódica dos acessórios dos reservatórios

Acessórios	Procedimentos a executar		Observações
	Cada 5 anos	Cada 10 anos	
Válvulas de segurança	Verificação com substituição dos elastómeros.	Substituição.	Substituição sempre que haja disparo ou surjam suspeitas na inspeção visual periódica.
Colector/adaptador de válvulas de segurança.	Inspeção visual.	Substituição para inspeção rigorosa, com substituição dos elastómeros.	—
Indicadores de nível variável	Inspeção visual. Lubrificação da junta, quando exista.	Inspeção visual com substituição de parafusos e anilhas. Lubrificação da junta, quando exista.	Deve ser montado com o braço de flutuador paralelo ao diâmetro do reservatório.
Nível de enchimento máximo admissível.	Comprovação de funcionamento	Comprovação de funcionamento	Bujão em latão. Verificação em cada operação de trasfega. Interdição de utilização nos enchimentos a distância junto das bocas.
Válvulas de enchimento	Verificação com substituição dos elastómeros.	Substituição.	—
Válvulas de fase gasosa	Inspeção dos órgãos de corte do caudal.	Substituição.	—
Válvulas de fase líquida	Verificação visual com comprovação do funcionamento.	Inspeção rigorosa, com eventual substituição.	—
Adaptadores para válvulas de fase líquida.	Verificação visual com comprovação do funcionamento.	Inspeção rigorosa, com eventual substituição.	Quando existirem.
Válvulas de equilíbrio	Verificação visual com substituição dos elastómeros e comprovação do funcionamento.	Inspeção rigorosa, com eventual substituição.	Quando existirem.
Válvulas de purga	Comprovação de funcionamento.	Comprovação de funcionamento.	—
Postigos de visita	—	Substituição da junta e dos pernos.	Quando existirem.

Portaria n.º 461/2001

de 8 de Maio

O n.º 3 do artigo 4.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de Dezembro, atribui competência ao membro do Governo da tutela para autorizar a exploração de novos tipos de jogos de fortuna ou azar, a requerimento das concessionárias e após parecer da Inspeção-Geral de Jogos.

Por outro lado, o artigo 5.º do citado diploma legal 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.

Assim:

Ao abrigo do disposto no n.º 3 do artigo 4.º e no artigo 5.º, ambos do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de

Dezembro, a pedido das empresas concessionárias das zonas de jogo e com o parecer favorável da Inspeção-Geral de Jogos:

Manda o Governo, pelo Ministro da Economia, o seguinte:

1.º Autorizar a exploração nos casinos dos jogos de fortuna ou azar póquer sem descarte e póquer sintético.

2.º Aprovar as regras de execução dos referidos jogos, constantes do anexo à presente portaria, da qual faz parte integrante.

3.º Nos jogos de fortuna ou azar com baralhos de cartas podem ser utilizados baralhadores automáticos, homologados pela Inspeção-Geral de Jogos.

4.º A presente portaria entra em vigor no 1.º dia do mês seguinte ao da sua publicação.

O Ministro da Economia, *Mário Cristina de Sousa*, em 6 de Abril de 2001.

ANEXO

Regras de execução de jogos de fortuna ou azar

I — 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:

- a) 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;
- b) 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 é permitido 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:

- a) Sequência real de cor — combinação formada pelas 5 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;
- b) Sequência de cor — combinação formada por 5 cartas do mesmo *naipe*, ordenadas sequencialmente.
Prémio — 50 vezes o valor da aposta;
- c) Póquer — combinação formada por 4 cartas do mesmo valor.
Prémio — 20 vezes o valor da aposta;
- d) *Full* — combinação formada por 3 cartas de um mesmo valor e outras duas do mesmo valor.
Prémio — 7 vezes o valor da aposta;

- e) Cor — combinação de 5 cartas não sequentes, mas do mesmo *naipe*.
Prémio — 5 vezes o valor da aposta;
- f) Sequência — combinação de 5 cartas sequentes.
Prémio — 4 vezes o valor da aposta;
- g) Trio — combinação de 3 cartas do mesmo valor.
Prémio — 3 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 — 2 vezes o valor da aposta;
- i) Um par — combinação de 2 cartas de igual valor.
Prémio — 1 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 — 1 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 — O valor da aposta no acumulado e a percentagem do mesmo que o casino pode cobrar, bem como as condições respectivas, serão fixados pela Inspeção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária.

9 — As combinações e proporções do *jackpot*, que são pagas independentemente de a banca se qualificar ou não para o jogo, são as seguintes:

- a) Sequência real de cor: 100% do acumulado ou do respectivo remanescente, depois de pagos os prémios menores;

- b) Sequência de cor: 10% do acumulado;
- c) Póquer: 500 vezes o valor da aposta;
- d) Full: 100 vezes o valor da aposta;
- e) Cor: 50 vezes o valor da aposta.

10 — O valor de arranque do *jackpot* será, no mínimo, de 10 000 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.

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 des-tapada, 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.

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 8 ao ás, que pode ser utilizado, numa sequência, como a carta mais pequena antes do 8 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 *naïpe* 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 que 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) Trió 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 *naïpe* pela seguinte ordem relativa: ás, rei, dama, valete e 10.

28 — Constitui sequência de cor qualquer combinação em sequência do mesmo *naïpe*. 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 *naïpe* 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 entre tanto 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, descobrem-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 que 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.

MINISTÉRIO DA AGRICULTURA, DO DESENVOLVIMENTO RURAL E DAS PESCAS

Portaria n.º 462/2001

de 8 de Maio

Atendendo à necessidade de proceder a algumas alterações e rectificações dos limites de cursos de água constantes do anexo à Portaria n.º 251/2000, de 11 de Maio, tendo em conta uma melhor adequação às condições ecológicas dos mesmos:

Manda o Governo, pelo Ministro da Agricultura, do Desenvolvimento Rural e das Pescas, ao abrigo da base XXXIII da Lei n.º 2097, de 6 de Junho de 1959, e do artigo 84.º do Decreto n.º 44 623, de 10 de Outubro de 1962, que o anexo a que se refere o n.º 1.º da Portaria n.º 251/2000, de 11 de Maio, seja substituído pelo anexo ora aprovado pela presente portaria, passando, assim, a fazer parte integrante daquela.

Pelo Ministro da Agricultura, do Desenvolvimento Rural e das Pescas, *Victor Manuel Coelho Barros*, Secretário de Estado do Desenvolvimento Rural, em 9 de Abril de 2001.

ANEXO

Águas de salmonídeos

Curso de água	Classificação decimal	Limite montante	Limite jusante
Bacia hidrográfica do rio Minho			
Rio Coura	117 01	Todo o seu curso e todos os restantes cursos de água da bacia hidrográfica do rio Coura.	
Ribeira da Bogoadá	117 03	Todo o seu curso.	
Ribeira da Reboreda	117 05	Todo o seu curso.	
Ribeira de Chaqueau	117 07	Todo o seu curso.	
Ribeira de Campos	117 09	Todo o seu curso.	
Ribeira das Ínsuas	117 11	Todo o seu curso e todos os restantes cursos de água da bacia hidrográfica da ribeira das Insuas.	
Ribeira da Veiga do Mira	117 13	Todo o seu curso e todos os restantes cursos de água da bacia hidrográfica da ribeira da Veiga do Mira.	
Ribeira de Arão	117 15	Todo o seu curso.	
Rio Manco	117 17	Todo o seu curso e todos os restantes cursos de água da bacia hidrográfica do rio Manco.	
Ribeira de Lara	117 19	Todo o seu curso.	
Rio da Gadanha	117 21	Todo o seu curso e todos os restantes cursos de água da bacia hidrográfica do rio da Gadanha.	
Ribeira de Ameal	117 23	Todo o seu curso e todos os restantes cursos de água da bacia hidrográfica da ribeira de Ameal.	
Rio Mouro	117 25	Todo o seu curso e todos os restantes cursos de água da bacia hidrográfica do rio Mouro.	