



## Bacar Ponto e Banca/Macau Online

1 — O bacar ponto e banca/Macau  um jogo de fortuna ou azar, jogado com cartas, em que os jogadores apostam no jogo do ponto ou no da banca na expectativa de, na chance em que apostam, conseguirem uma combinao de cartas com a pontuao de 9 ou a que mais desta se aproxime, sem a exceder. 2 — Para efeitos das regras fixadas no presente Regulamento entende -se por:

- a) «Aposta mxima», valor mximo expresso em euros que o jogador pode apostar numa jogada;
- b) «Aposta mnima», valor mnimo expresso em euros que o jogador tem que apostar numa jogada;
- c) «Jogada», operaes que se iniciam com a realizao das apostas pelos jogadores, se desenvolvem com a distribuio das cartas de jogo pelo grupo do ponto e pelo grupo da banca, prosseguem com a contabilizao das pontuaes obtidas por cada um e termina com a recolha das fichas perdedoras e o pagamento dos prmios aos vencedores;
- d) «Sesso de jogo», perodo de tempo ininterrupto que decorre entre o incio e termo do acesso ao jogo de ponto e banca pelo jogador;
- e) «Um par», duas cartas iguais do mesmo ou de naipes diferentes.

3 — A explorao e prtica do jogo de ponto e banca online deve decorrer em tempo real num ambiente virtual que reproduza grfica e visualmente as caractersticas, os equipamentos utilizados numa banca fsica e a emulao das operaes e o seu funcionamento.

4 — Na explorao e prtica do ponto e banca online podem utilizar- -se mesas individuais ou de mltiplos jogadores.

5 — Nas mesas de mltiplos jogadores, cada jogador aposta individualmente e todos se vinculam ao resultado da jogada que  simultnea e comum a todos os participantes.

6 — A representao grfica e visual da mesa e dos utenslios de jogo deve conter, nomeadamente, as seguintes caractersticas:

- a) Mesas de um a nove lugares, contendo cada um deles, um espao para a marcao das apostas no empate, na banca e no ponto;
- b) Utilizao de seis ou oito baralhos de cartas;
- c) Cada baralho de cartas  composto por 52 cartas de quatro naipes, composto cada um deles por treze cartas ordenadas pelo valor do maior para o menor de s, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. 7 — As cartas tm o seguinte valor:
  - a) s — 1;
  - b) Rei, dama, valete e 10 — 0;
  - c) Todas as outras — o respetivo valor facial.

8 — Quando a soma dos valores das cartas do ponto ou da banca ultrapassar o valor de 10 ou 20, considera -se como pontuao da chance apenas o valor do nmero que o exceda.

9 — Os jogadores podem apostar:

- a) No ponto;
- b) Na banca;
- c) No empate.

10 — Adicionalmente às apostas referidas na regra anterior, a entidade exploradora pode permitir ainda apostas no par do ponto e no par da banca.

11 — Verifica -se par do ponto ou par da banca quando as duas cartas iniciais da respetiva chance formam um par, independentemente da sua cor ou do naipe.

12 — O rei, dama, valete e 10, apesar de terem o mesmo valor, apenas formam par, respetivamente, com rei, dama, valete e 10.

13 — Se um jogador apostar simultaneamente na chance do ponto e na chance da banca, a diferença de valor entre ambas as apostas não pode ser inferior ao valor da aposta mínima.

14 — O valor da aposta mínima está expresso em euros e é fixado pela entidade exploradora.

15 — Os valores máximos de aposta são os seguintes:

- a) No ponto ou na banca, até 70 vezes o valor da aposta mínima;
- b) No empate, até 15 vezes o valor da aposta mínima;
- c) No par do ponto ou no par da banca, até 8 vezes o valor da aposta mínima.

16 — Findo o período de tempo para a realização das apostas inicia -se a distribuição das duas cartas iniciais para o jogo do grupo do ponto e para o jogo do grupo da banca.

17 — As cartas iniciais são distribuídas com as faces viradas para baixo, uma de cada vez e alternadamente, começando -se pelo grupo do ponto.

18 — Finda a distribuição das cartas iniciais são viradas primeiro as do grupo do ponto e depois as do grupo da banca.

19 — Se após a distribuição das cartas iniciais alguma das chances (ponto ou banca) perfizer a pontuação de 8 ou 9 não são distribuídas cartas adicionais para qualquer uma das chances.

20 — Quando com as cartas iniciais o grupo do ponto ou o grupo da banca não obtiver a pontuação de 8 ou 9, cada grupo apenas pode receber uma carta adicional, sendo a primeira distribuída para o grupo do ponto, de acordo com a seguinte tabela:

Ponto.....	Tendo		
	0-1-2-3-4-5	Recebe carta.	
6-7	Não recebe qualquer carta / Fica.		
8-9	Anunciado imediatamente.		

  

Banca.....	Tendo	Recebe carta se o ponto recebe	Não recebe carta se o ponto recebe
	3	1-2-3-4-5-6-7-9-10	8
4	2-3-4-5-6-7	1-8-9-10	
5	4-5-6-7	1-2-3-8-9-10	
6	6-7	1-2-3-4-5-8-9-10	
7	Não recebe qualquer carta/Fica.		
8-9	Anunciado imediatamente.		
0-1-2	Recebe carta.		
3-4-5	Recebe carta se o ponto não receber carta.		
6	Não recebe carta se o ponto não receber carta.		

21 — A carta adicional distribuída a cada uma das chances deve ficar exposta na mesa de forma a que claramente se diferencie das duas cartas iniciais.

22 — O jogador ganha as suas apostas se a chance em que apostar tiver a pontuação mais elevada e perde as suas apostas se a chance contrária a que apostar tiver a pontuação mais elevada.

23 — Se as pontuações do jogo do ponto e do jogo da banca forem coincidentes, são vencedoras as apostas no empate e as apostas realizadas em qualquer uma daquelas chances não perdem nem ganham.

24 — O valor das apostas vencedoras continua a pertencer ao jogador.

25 — As apostas vencedoras são pagas de acordo com as seguintes proporções:

- a) No ponto ou na banca, valor igual ao da aposta;
- b) No empate, oito vezes o valor da aposta;
- c) No par do ponto ou no par da banca, 11 vezes o valor da aposta.

26 — A entidade explorada pode cobrar uma comissão sobre os prémios, que é deduzida ao pagamento, segundo uma das seguintes modalidades:

- a) Dedução de 5 % sobre o valor dos prémios de cada jogada ganho pelo grupo da banca;
- b) Dedução de 50 % sobre o valor dos prémios nas jogadas ganhas com a pontuação de 5 ou de 6 pelo grupo da banca.

27 — Nas mesas com múltiplos jogadores, o período de tempo para a realização das apostas é definido pela entidade exploradora, corre em simultâneo para todos os jogadores e deve estar claramente assinalado por um temporizador ou através de anúncios de texto ou sonoros, pelas expressões, respetivamente, «façam as vossas apostas» e «jogo feito nada mais, cartas em distribuição» ou expressões equivalentes.

28 — Nas mesas individuais o início da distribuição das cartas pode ser feito pelo próprio jogador após a marcação da aposta.

29 — Quando, por motivo de avaria ou mau funcionamento, as jogadas sejam interrompidas sem que seja possível determinar a pontuação do grupo da banca ou do grupo do ponto a jogada é nula e o valor das apostas realizadas é devolvido aos jogadores.

30 — Para efeitos do disposto na regra anterior, não se consideram nulas as jogadas em que as avarias, mau funcionamento ou interrupção das comunicações ocorram na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo e que o impossibilitem de, após a realização da aposta, visualizar o resultado da jogada, sendo que, no caso de sair vencedora a chance em que o jogador apostou é -lhe pago o prémio nos termos das regras do n.º 25 e, se sair perdedora, perde os valores apostados.

31 — A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção que permita a visualização de todos os elementos essenciais da última jogada, designadamente o resultado e valores apostados.

32 — A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador antes, durante e após a sessão de jogo informação clara, objetiva e adequada sobre as regras do jogo, valores mínimos e máximos das apostas, ganhos e perdas, bem como os mecanismos de reclamação.

33 — No final de cada sessão de jogo a entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador informação sobre os montantes apostados e respetivos lucros ou perdas.

34 — O início, duração e termo de cada sessão é definido pelo jogador.

35 — Sem prejuízo do disposto na regra anterior, a entidade exploradora pode convidar o jogador a terminar a sessão de jogo sempre que:

- a) Numa mesa individual o jogador não faz qualquer aposta num período superior a 3 minutos;
- b) Numa mesa com múltiplos jogadores o jogador não realize apostas em mais de 5 jogadas consecutivas.

36 — Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não termine voluntariamente a sessão de jogo, a entidade exploradora deve adverti-lo que a sessão será terminada se o jogador não realizar qualquer aposta, respetivamente, no minuto seguinte ou na próxima jogada.

37 — A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na Internet aplicações de demonstração com o jogo de ponto e banca com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

38 — As aplicações de demonstração apenas podem atribuir o prolongamento gratuito do jogo em função da pontuação obtida, que não pode ser substituído ou convertido em dinheiro, vouchers para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie.

Fonte: Diário da República

JOGO RESPONSÁVEL®