

59 — Salvo se as regras específicas dispuserem de forma diferente, depois de concluído o último turno de apostas, são viradas as quatro cartas pessoais dos jogadores que estiver em jogo e não tenham desistido do pote, com início no último jogador a subir a aposta ou pelo que ocupe o lugar à esquerda daquele que tem o marcador, prosseguindo pelos demais no sentido dos ponteiros do relógio.

60 — Depois de estarem viradas as cartas pessoais dos jogadores são avaliadas as combinações formadas por cada um para determinar a vencedora.

61 — A combinação vencedora deve ser assinalada de forma clara e inequívoca.

62 — Quando dois ou mais jogadores detenham a mesma combinação vencedora e se após a aplicação dos critérios de desempate previstos na regra n.º 32 persistir o empate, o pote é dividido em partes iguais até ao valor mínimo suscetível de divisão.

63 — Havendo um ou mais jogadores em *all in*, procede-se da seguinte forma:

a) Se nenhum jogador em *all in* tiver a combinação vencedora, os potes, principal e secundário, são entregues ao jogador que tem a combinação vencedora;

b) Se o jogador em *all in* tiver a combinação vencedora, o pote principal é-lhe entregue e o pote secundário é entregue ao jogador com a melhor combinação depois daquela;

c) Se existirem vários jogadores em *all in* com valores diferentes de apostas e mais do que um tiver combinações vencedoras, os potes são entregues de acordo com o valor das combinações e pela ordem dos valores de aposta de cada um.

64 — Concluídos os pagamentos, inicia-se uma nova jogada, rodando o marcador da mão para o jogador que ocupa o lugar imediatamente à esquerda do que teve a mão anterior.

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

66 — A entidade exploradora deve disponibilizar permanentemente ao jogador informação clara, objetiva e adequada sobre as regras do jogo, os valores das apostas, ganhos e perdas, bem como sobre a forma de apresentação de reclamações.

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

68 — Nos termos das regras fixadas pela entidade exploradora pode ser concedido aos jogadores um período de descanso sem que percam o lugar na mesa.

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

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

a) A cave do jogador seja inferior ao valor da aposta mínima da banca e o jogador não faça a reposição da cave após a conclusão da jogada;

b) O jogador não realize apostas em mais de 5 jogadas consecutivas ou em número inferior se expressamente previsto nas regras específicas;

71 — 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 fizer a reposição da cave após a conclusão da jogada ou não realizar qualquer aposta na jogada seguinte.

72 — No caso de interrupção das comunicações, por avaria ou qualquer outra falha, com origem no sistema técnico de jogo que impeça a finalização de uma jogada, a jogada é nula e o valor das apostas efetuadas devolvido aos jogadores.

73 — Para efeitos do disposto na regra anterior, não se consideram nulas as jogadas quando a interrupção das comunicações ocorre por avaria ou qualquer outra falha do equipamento utilizado pelo jogador.

74 — A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na *Internet* aplicações de demonstração com o jogo de póquer na variante «*omaha*» com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

75 — 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.

209117152

Regulamento n.º 812/2015

Regras do Bacará Ponto e Banca/Macau online

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, determina, no n.º 3 do

seu artigo 5.º, que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Em cumprimento do disposto no artigo 48.º do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a entidade de controlo, inspeção e regulação publicitou o início do procedimento no seu sítio na *Internet*, com indicação do objeto e da forma como podiam ser apresentados contributos para a elaboração do regulamento.

No âmbito do respetivo procedimento de consulta regulamentar foram recebidos contributos dos vários interessados que se pronunciaram.

As regras que se aprovam têm em consideração os contributos que foram apresentados no âmbito da referida consulta.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea *b*) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de 17 de julho de 2015, deliberou:

1.º Aprovar sob a forma de Regulamento as regras base de execução e prática do jogo de fortuna ou azar bacará ponto e banca/bacará ponto e banca Macau, quando praticado à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios, abreviadamente designado por *online*, que constitui o Anexo da presente deliberação e dela fica a fazer parte integrante.

2.º A entidade exploradora pode, no respeito, desenvolvimento e no uso das facultades que lhes são conferidas no Regulamento em anexo, fixar regras específicas de execução do jogo bacará ponto e banca/bacará ponto e banca Macau *online*.

3.º A fixação e modificação das regras específicas referidas no número anterior carece de aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.

4.º As regras constantes do Regulamento em anexo e as específicas referidas no n.º 2 são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na *Internet*.

5.º O Regulamento entra em vigor no dia em que entrar em vigor o Regulamento que estabelece os requisitos técnicos do sistema técnico de jogo.

ANEXO

CAPÍTULO I

Regras do bacará ponto e banca

1 — O bacará ponto e banca/Macau é 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 combinação de cartas com a pontuação 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 máxima», valor máximo expresso em euros que o jogador pode apostar numa jogada;

b) «Aposta mínima», valor mínimo expresso em euros que o jogador tem que apostar numa jogada;

c) «Jogada», operações que se iniciam com a realização das apostas pelos jogadores, se desenvolvem com a distribuição das cartas de jogo pelo grupo do ponto e pelo grupo da banca, prosseguem com a contabilização das pontuações obtidas por cada um e termina com a recolha das fichas perdedoras e o pagamento dos prémios aos vencedores;

d) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo de ponto e banca pelo jogador;

e) «Um par», duas cartas iguais do mesmo ou de naipe diferente.

3 — A exploração e prática do jogo de ponto e banca *online* deve decorrer em tempo real num ambiente virtual que reproduza gráfica e visualmente as características, os equipamentos utilizados numa banca física e a emulação das operações e o seu funcionamento.

4 — Na exploração e prática do ponto e banca *online* podem utilizar-se mesas individuais ou de múltiplos jogadores.

5 — Nas mesas de múltiplos jogadores, cada jogador aposta individualmente e todos se vinculam ao resultado da jogada que é simultânea e comum a todos os participantes.

6 — A representação gráfica e visual da mesa e dos utensílios de jogo deve conter, nomeadamente, as seguintes características:

a) Mesas de um a nove lugares, contendo cada um deles, um espaço para a marcação das apostas no empate, na banca e no ponto;

b) Utilização de seis ou oito baralhos de cartas;

c) Cada baralho de cartas é composto por 52 cartas de quatro naipes, composto cada um deles por treze cartas ordenadas pelo valor do maior para o menor de ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

7 — As cartas têm o seguinte valor:

a) Ás — 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 pontuação da chance apenas o valor do número 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.

CAPÍTULO II

Regras do baccará ponto e banca Macau

39 — À exploração e prática do jogo de baccará ponto e banca Macau são aplicáveis as regras do baccará ponto e banca previstas no Capítulo anterior, com exceção da regra n.º 15.

40 — O valor das apostas individuais por jogador e por chance é ilimitado.

41 — A entidade exploradora pode fixar um valor máximo de prémios a pagar em cada jogada.

42 — O valor referido na regra anterior é aplicado sobre a diferença entre os valores das apostas no ponto e os na banca.

43 — Caso a entidade exploradora fixe um limite máximo ao pagamento dos prémios, os valores máximos de aposta são limitados nos seguintes termos:

- a) A aposta ou conjunto de apostas numa das chances do ponto ou da banca não pode exceder os da outra chance em valor superior ao montante referido na regra n.º 41;

- b) O valor total das apostas no empate não pode exceder 10% do valor referido na regra n.º 42;

- c) O valor máximo de todas as apostas no par do ponto ou no par da banca não pode exceder 8% do valor referido na regra n.º 42.

16 de novembro de 2015. — A Vice-Presidente do Conselho Diretivo, *Maria Teresa Rodrigues Monteiro*.