

21 — Para se inscrever em qualquer torneio ou para efetuar *rebuiys*, *add-ons* ou *reentrys*, o jogador tem que ter saldo disponível na sua conta de jogador.

22 — Ao fazer a inscrição, o valor do *buy-in* é imediatamente deduzido da conta do jogador.

23 — Nos torneios com inscrições tardias, os *reentrys*, *rebuiys* e *add-ons* apenas são permitidos até ao nível ou período de tempo que for fixado pela entidade exploradora.

24 — O jogador pode cancelar a sua inscrição até à hora marcada para o início do torneio, salvo se as regras específicas do torneio fixarem momento anterior.

25 — O jogador que cancele a inscrição nos termos da regra anterior é imediatamente reembolsado da taxa de inscrição, sendo creditado na sua conta de jogador o correspondente valor.

26 — O jogador inscrito que não tenha cancelado a inscrição e que não estiver ligado ao torneio à hora do seu início é colocado numa mesa, com o lugar devidamente assinalado como fora da mesa, e, na sua vez, são-lhe automaticamente retiradas as *blinds* e colocado na situação de «*sit out*» até estabelecer a ligação ou até não ter mais fichas na *cave*.

27 — O jogador que abandone um torneio após o seu início, ou que perca a ligação ao mesmo no seu decurso, permanece em jogo e, na sua vez, são-lhe automaticamente retiradas as *blinds* até não restarem fichas na sua *cave* ou até que restabeleça a ligação e retome a decisão sobre o seu jogo.

28 — Sem prejuízo do disposto na regra seguinte, as inscrições ganhas num torneio não podem ser reembolsadas em dinheiro ou vendidas ou transferidas para outro jogador.

29 — As inscrições ganhas num torneio apenas podem ser convertidas em dinheiro quando os vencedores já tenham ganho anteriormente a respetiva inscrição para o mesmo torneio.

30 — Nos torneios de entrada gratuita (*freeroll*), as inscrições atribuídas como prémio não são convertíveis em dinheiro.

31 — O jogador é eliminado do torneio quando perde todas as suas fichas, salvo se as regras específicas do torneio permitirem a realização de *rebuiys* e *add-ons* e o jogador as realize.

32 — Os prémios atribuídos nos torneios são constituídos por valores monetários ou por direitos de inscrição num torneio futuro predeterminado.

33 — Os prémios são atribuídos aos jogadores que ocupem o lugar ou lugares finais dos torneios ou, nos torneios com tempo de duração pré-fixado, aos jogadores que, no termo da hora marcada, tenham o maior número ou valor de fichas na *cave*, sem prejuízo dos prémios de eliminação que possam ser atribuídos.

34 — O número de lugares premiados e no caso dos prémios monetários a percentagem de cada um, bem como a possibilidade de atribuição de um prémio de eliminação são definidos pela entidade exploradora nas regras específicas dos torneios.

35 — Os torneios podem ser cancelados por insuficiência do número de participantes ou por motivos técnicos ou de força maior que impeçam a realização de torneio em condições de segurança.

36 — Sempre que as regras específicas dos torneios não definirem as regras aplicáveis aos torneios cancelados nos termos do número anterior, procede-se do seguinte modo:

a) Se o torneio é cancelado antes da hora marcada para o seu início, os jogadores são reembolsados do valor integral da taxa de inscrição;

b) Se o torneio é cancelado após o seu início, mas antes de se atingirem os lugares com direito a prémio, os jogadores ainda ativos são reembolsados do valor integral pago pela inscrição e a parte destinada a prémios das inscrições pelos jogadores já eliminados, bem como a parte destinada a prémios de todas as recompras, são somados e distribuídos proporcionalmente aos jogadores ainda em jogo com base na quantidade de fichas de cada um;

c) Se o torneio é cancelado após o seu início e depois de se atingirem os lugares com direito a prémio, os jogadores ainda ativos são reembolsados do valor integral pago pela inscrição e a parte destinada a prémios das inscrições pagas pelos jogadores eliminados, bem como a parte destinada a prémios de todas as recompras, são somados e distribuídos proporcionalmente pelos jogadores em jogo com base na quantidade de fichas de cada um.

37 — Para efeitos do disposto na regra anterior, os jogadores que tenham ganho a inscrição no torneio cancelado enquanto prémio de um torneio anterior são reembolsados em valor idêntico ao da inscrição.

38 — Os jogadores que forem eliminados antes do cancelamento do torneio não são reembolsados dos valores do *buy-in*, *reentrys*, *rebuiys* e *add-ons* que tenham efetuado.

39 — Na hora marcada para o início do torneio os jogadores são distribuídos aleatoriamente pelas mesas e lugares nas mesas, não sendo permitida a troca de lugares entre jogadores.

40 — No início do funcionamento das mesas a decisão do jogador que faz a primeira aposta pode ser determinada pela numeração do lugar ou por qualquer outro modo aleatório definido pela entidade exploradora.

41 — Todos os jogadores iniciam a participação no torneio com o mesmo número e composição de fichas das *stack*.

42 — As decisões do jogador devem ser tomadas no tempo definido pela entidade exploradora, que pode igualmente disponibilizar um tempo suplementar.

43 — O jogador que não tomar qualquer decisão no tempo para o efeito definido é automaticamente considerado no estado de *sit out*.

44 — O jogador é eliminado do torneio quando perde todas as fichas e, se aplicável, não faça um *rebuy*.

45 — O torneio pode decorrer por níveis com igual ou diferente duração temporal.

46 — O valor das *blinds* pode aumentar progressivamente com a mudança de nível, de acordo com a tabela que for definida nas regras específicas do torneio.

47 — Nos torneios de mesas múltiplas, o início do jogo é simultâneo a todas as mesas e, à medida que os jogadores são eliminados, as mesas são reorganizadas, de modo a que todas tenham o mesmo número de jogadores em competição ou o mais aproximado possível.

48 — Na reorganização das mesas, os jogadores que tiverem que mudar de mesa são colocados nas mesas e respetivos lugares através de um sorteio.

49 — Nos termos a definir nas regras específicas do torneio, quando um torneio de mesas múltiplas se aproxime dos lugares premiados as mesas em competição passam a jogar em regime de mão-a-mão (*hand-by-hand*), de modo a que todas comecem a jogada ao mesmo tempo, só podendo iniciar-se nova jogada em qualquer uma delas quando todas terminem a jogada em curso.

50 — Sempre que dois ou mais jogadores são eliminados na mesma jogada e o torneio já se encontra na fase de acesso aos prémios, o jogador que, no início da jogada, tiver a melhor *stack* fica com o prémio de maior valor.

51 — Nas circunstâncias referidas na primeira parte do número anterior quando os jogadores eliminados começaram a jogada com o mesmo número de fichas, os jogadores são ordenados “*ex aequo*” em ambas as classificações e o valor de prémios divididos entre eles.

52 — Os torneios terminam quando um jogador acumula na sua *stack* todas as fichas do jogo ou, no caso dos torneios cronometrados, no termo do período de tempo predeterminado, acrescido do número de jogadas necessárias para que todos voltem a ter a mão.

53 — Os prémios são pagos nos termos previstos nas regras do torneio e não é admissível qualquer tipo de acordo entre os jogadores sobre a repartição de prémios.

54 — Os prémios são creditados na conta dos jogadores no momento em que são determinados os respetivos vencedores ou conjuntamente no termo do torneio.

55 — As dúvidas e reclamações sobre as jogadas são resolvidas pela entidade exploradora por aplicação das presentes regras, das regras do jogo de póquer em execução e das regras específicas do torneio.

56 — As regras dos torneios e as instruções escritas e de áudio sobre o desenrolar e execução do jogo de póquer são em língua portuguesa.

57 — Sem prejuízo do disposto na regra anterior, é admissível o uso de vocábulos em idioma estrangeiros que sejam usados comumente na linguagem padrão internacional do póquer e que sejam facilmente compreensíveis e inequívocos para todos os jogadores.

58 — Sempre que a entidade exploradora utilize vocábulos estrangeiros, devem conter nas respetivas regras uma listagem com o seu significado em português.

59 — As informações referidas nas regras anteriores podem ainda ser disponibilizadas noutros idiomas para seleção por opção do jogador.

60 — As versões em português prevalecem sobre qualquer outra e os jogadores que selecionem qualquer outro idioma não podem invocar o desconhecimento ou falta de domínio do idioma que selecionaram.

209116512

Regulamento n.º 811/2015

Regras do Jogo Póquer não Bancado na Variante «Omaha» 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 póquer não bancado na variante «omaha», 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 facultade conferidas no Regulamento em anexo, fixar regras específicas de execução do jogo de póquer «omaha» online.

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

4.º As regras constantes do Regulamento em anexo e as específicas previstas no n.º 2, bem como o modo de interação e participação dos jogadores, 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.

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

ANEXO

1 — O póquer «omaha» online é um jogo de fortuna ou azar não bancado praticado com cartas, em que os jogadores apostam uns contra os outros, com o objetivo de cada um deles formar, com duas das quatro cartas pessoais e três das cinco cartas comuns, a melhor combinação possível.

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) «Botão», marcador que assinala em cada jogada a posição do jogador que tem a mão;

d) «Cartas fechadas», cartas que são distribuídas com as faces viradas para baixo e cuja valor ou pontuação apenas é visto pelo jogador que as recebe;

e) «Cartas viradas», cartas comuns a todos os jogadores que são colocadas na mesa com as faces viradas para cima, com o respetivo valor e pontuação visível para todos os jogadores;

f) «Cave inicial», valor inicial expresso em euros fixado pela entidade exploradora que o jogador tem que ter para poder jogar;

g) «Comissão ou rake», percentagem cobrada pela entidade exploradora pela disponibilização e organização do jogo e que pode ser cobrado sobre a cave inicial ou sobre o pote;

h) «Flop», as três primeiras cartas comuns a serem distribuídas;

i) «Grande aposta ou big blind» aposta obrigatória realizada antes da distribuição das cartas pelo jogador que ocupa a posição imediatamente à esquerda do jogador que fez a pequena aposta;

j) «Jogada», operações que se iniciam com o baralhamento das cartas, seguida da marcação da pequena e grande aposta (*small* e *big blind*), se desenvolve com a distribuição das duas cartas pessoais dos jogadores e das cinco cartas comuns a todos com os respetivos turnos de apostas e termina com a comparação das combinações formadas pelos jogadores e a entrega do pote ao vencedor;

k) «Jogador em all in», jogador que, numa jogada, aposta todas as fichas que tem na sua cave;

l) «Mesas em exploração em regime contínuo», mesas em exploração contínua e ininterrupta, que tenham um número mínimo de jogadores;

m) «Mesas em exploração em regime de sessão», mesas cujo início e fim de funcionamento está previamente definido e em que a participação dos jogadores está sujeita a prévia inscrição junto da entidade exploradora;

n) «Pequena aposta ou small blind», aposta obrigatória realizada antes da distribuição das cartas pelo jogador que ocupa a posição imediatamente à esquerda do jogador que tem o botão;

o) «Pote», valor acumulado de fichas colocadas no centro da mesa, representativas das apostas realizadas pelos jogadores numa jogada, que está em disputa e que no final é entregue ao vencedor ou vencedores;

p) «Pote secundário ou lateral», conjunto ou conjuntos de fichas de apostas de jogadores em all in, que fazem parte do pote da jogada mas que são colocadas de forma a diferenciarem-se das demais apostas dos jogadores que não encavaram;

q) «Reposição», facultade do jogador de reintegrar ou reforçar a sua cave inicial, através de uma compra adicional de fichas;

r) «River», a 5 e última carta comum que é virada e que inicia o quarto e último turno de apostas;

s) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo de póquer;

t) «Turn», a quarta carta comum a ser distribuída;

3 — A exploração e prática do póquer «omaha» online deve decorrer em tempo real num ambiente virtual que gráfica e visualmente reproduza as características e os equipamentos utilizados numa mesa física e a emulação das operações e o seu funcionamento.

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

a) Mesas de dois a dez lugares devidamente delimitados;

b) Utilização de um baralho de 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;

c) Um marcador para assinalar o jogador que tem a mão e que no fim de cada jogada é deslocado sucessivamente, no sentido dos ponteiros do relógio, para o lugar ocupado imediatamente à esquerda do jogador que na jogada anterior teve a mão;

d) Fichas representativas do valor em euros da cave de cada jogador;

e) Indicação em euros do valor do pote e da cave de cada jogador.

5 — A exploração e a prática do jogo de póquer «omaha» é realizada em mesas de 2 a 10 lugares ou jogadores.

6 — As mesas podem funcionar nas seguintes modalidades:

a) Em modo contínuo: as mesas funcionam em modo permanente, sem hora de início e fim, podendo os jogadores entrar e sair do jogo;

b) Em modo de sessão: as mesas funcionam durante o período previamente definido pela entidade exploradora e a participação dos jogadores está sujeita a prévia inscrição, quer para tomar parte da sessão, quer para ocupar os lugares que venham a vagar no decurso da mesma.

7 — As mesas não podem iniciar ou manter-se em exploração sem que estejam em jogo, pelo menos, dois jogadores.

8 — Os jogadores para tomarem parte no jogo têm que entrar com o valor da cave inicial fixado nas regras específicas para a mesa.

9 — Cada jogador apenas pode ocupar um lugar na mesa, mesmo havendo lugares vagos.

10 — Os jogadores podem a todo o tempo retirar-se livremente do jogo com o valor existente na sua cave.

11 — Enquanto permanecerem na mesa os jogadores não podem:

a) Retirar fichas ou valor da sua cave;

b) Adicionar fichas à cave ou efetuar reposições no decurso de uma jogada;

c) Jogar em conluio ou segundo uma estratégia comum com outros jogadores;

d) Mostrar ou transmitir por qualquer meio informação sobre as suas cartas pessoais, bem como receber de outro jogador informação sobre as cartas pessoais deste ou de qualquer outro jogador;

e) Perder deliberadamente a fim de transferir ou passar fichas para outro jogador;

f) Utilizar programas informáticos que substituam o jogador na tomada de decisão, bem como os que constem da lista de programas proibidos elaborada pela entidade exploradora ou pelo Serviço de Regulação e Inspeção do Jogo, quando a sua utilização seja permitida nas regras específicas;

g) Perturbar ou ter uma conduta imprópria que prejudique o desenrolar do jogo.

12 — Os jogadores que percam a sua cave e que queiram continuar em jogo podem efetuar reposições da cave.

13 — O valor da cave inicial, das reposições e das apostas são representados por fichas com valores faciais expresso em euros.

14 — O valor da cave inicial, das reposições e da aposta mínima da mesa é definido pela entidade exploradora.

15 — Quando o valor da cave de um jogador for inferior ao valor da aposta mínima definida para a mesa, o jogador, para continuar em jogo, é obrigado a fazer uma reposição.

16 — A participação no jogo está sujeita ao pagamento de uma comissão à entidade exploradora.

17 — A comissão referida na regra anterior é fixada pela entidade exploradora seguindo uma das seguintes modalidades:

a) Entre 1 % e 5 % sobre o valor do pote em cada jogada e cujo valor é deduzido antes da entrega do prémio aos jogadores vencedores;

b) Entre 5 % e 20 % sobre o valor da cave inicial e das reposições da cave de cada jogador e cujo valor é deduzido no momento em que o jogador entra em jogo ou faz uma reposição.

18 — Na modalidade referida na alínea *a*) da regra anterior não é cobrada comissão quando a jogada termina no turno do *flop* sem ação voluntária de apostas.

19 — Sempre que o pote é repartido por um ou mais jogadores em *all in*, a comissão da entidade exploradora é retirada a cada um dos pagamentos efetuados.

20 — As apostas são obrigatórias e voluntárias.

21 — São obrigatórias a pequena e a grande aposta e voluntárias todas as demais.

22 — O valor da grande aposta é igual ao valor da aposta mínima e o da pequena aposta ao valor que for fixado pela entidade exploradora.

23 — Com exceção da pequena aposta, todas as demais apostas não podem ser inferiores ao valor mínimo da aposta fixado para a mesa.

24 — O valor máximo de aposta é fixado pela entidade exploradora de acordo com uma das seguintes opções:

a) Com limite: o valor máximo de aposta corresponde a metade do pote ou a um número prefixado de subida de apostas por cada turno;

b) Com limite de pote: o máximo de aposta corresponde ao valor do pote;

c) Sem limite ou *all in*: o máximo de aposta corresponde à cave do jogador.

25 — Em cada jogada são distribuídas quatro cartas pessoais fechadas a cada jogador e cinco cartas comuns que são viradas no centro da mesa e acompanhadas por quatro turnos de aposta.

26 — O jogador pode fazer qualquer combinação de cinco cartas, com duas das quatro cartas pessoais e três das cinco cartas comuns colocadas no centro da mesa, a fim de obter a melhor composição.

27 — O jogador que formar a melhor combinação ganha o pote.

28 — O pote não pode ser repartido por acordo entre jogadores, nem um jogador que tenha a melhor combinação pode renunciar ao pote.

29 — As combinações de cartas relevantes para o jogo ordenadas pelo valor, do maior para o menor, são as seguintes:

a) Sequência máxima de cor — combinação formada pelas cinco cartas de maior valor de um mesmo naipe, com a seguinte sequência: ás, rei, dama, valete e 10;

b) Sequência de cor — qualquer combinação, com exceção da referida na alínea anterior, formada por cinco cartas do mesmo naipe ordenadas sequencialmente;

c) Póquer — qualquer combinação formada por quatro cartas do mesmo valor;

d) *Fullen* — qualquer combinação formada por três cartas do mesmo valor e por outras duas também do mesmo valor;

e) Cor — combinação de cinco cartas do mesmo naipe, com exceção das referidas em *a*) e *b*);

f) Sequência — qualquer combinação de cinco cartas sequenciais de napes diferentes;

g) Trio — qualquer combinação de três cartas do mesmo valor;

h) Dois pares — combinação formada por duas cartas com o mesmo valor e por outras duas também do mesmo valor mas diferentes das duas anteriores;

i) Par — qualquer combinação de duas cartas de igual valor;

j) Cartas maiores — quando não se verificar nenhuma das combinações anteriores, o jogo é decidido pelas cartas maiores.

30 — Independentemente do naipe a que pertençam, o valor das cartas ordenadas do maior para o menor é o seguinte: ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

31 — O ás tem o valor de carta de maior valor quando forma sequência com rei, dama, valete, 10 e de menor valor, ou seja 1, quando forma sequência com 2, 3, 4 e 5.

32 — Quando dois ou mais jogadores têm a mesma combinação, a jogada é decidida de acordo com as seguintes regras:

a) Quando têm póquer, ganha aquele que tiver o póquer de valor superior; em caso de igualdade, ganha aquele que tiver a carta mais alta;

b) Quando têm *fullen*, ganha o que tem as três cartas iguais mais altas; em caso de igualdade de trios, ganha o que tiver o par mais alto;

c) Quando têm sequência, de qualquer tipo, ganha o que a completa com a carta de maior valor;

d) Quando têm cor, ganha o que tiver a carta mais alta;

e) Quando têm trio, ganha o de maior valor; em caso de igualdade, ganha o que tiver a quarta ou quinta carta de maior valor;

f) Quando têm dois pares, ganha o que tiver o par mais alto; em caso de igualdade dos pares mais altos, considera-se o segundo par e, se estes forem iguais, considera-se o valor da carta restante;

g) Quando têm um par, ganha o que tem o de maior valor; em caso de igualdade de pares, atende-se à terceira carta e assim sucessivamente até à quinta carta, ganhando o que tiver a carta mais alta.

33 — Sempre que após a aplicação das regras anteriores persistir a situação de empate o pote é dividido em partes iguais.

34 — Com exceção dos jogadores que no início de cada jogada têm que fazer a pequena e grande aposta, os demais jogadores ao chegar a sua vez de decidir em cada um dos turnos de aposta e, dentro deste, nas diversas rondas, podem tomar uma das seguintes opções:

a) Desistir (*fold*) — sair da jogada, caso em que as cartas são recolhidas para o canto de descarte com as faces viradas de modo a não serem vistas pelos jogadores;

b) Passar (*check*) — não apostar, decisão que só pode ser tomada se os jogadores que o precedem não tiverem efetuado qualquer aposta;

c) Acompanhar (*call*) — colocar fichas em jogo de modo a igualar o valor da aposta dos jogadores que o antecedem;

d) Subir a aposta (*raise*) — aumentar o montante apostado pelos jogadores que o antecedem.

35 — O jogador pode desistir em qualquer turno de apostas e, com a desistência, perde as apostas que tenha efetuado e o direito a disputar ao pote.

36 — Sempre que no decurso de um turno de apostas apenas um jogador permanecer em jogo, a jogada termina imediatamente e o pote é-lhe entregue, sem que tenha que mostrar as respetivas cartas.

37 — Os jogadores podem livremente subir a aposta, desde que observados os limites máximos da mesa e, dentro destes limites, podem apostar todas as fichas da cave.

38 — O número de vezes que, em cada turno de apostas os jogadores podem subir a aposta pode ser limitado pela entidade exploradora de acordo com a regra que for fixada para os máximos de aposta.

39 — O jogador cuja cave não permitir igualar o valor apostado pelos outros jogadores pode manter-se em jogo apostando todas as fichas que tem na sua cave (*all in*).

40 — No final de cada turno de apostas todos os jogadores devem ter o mesmo valor apostado no pote, com exceção dos jogadores cuja cave não lhes permite igualar a aposta dos restantes e que permanecem em jogo, apostando todas as suas fichas.

41 — Sempre que um jogador aposte a totalidade da sua cave é criado um pote lateral ou secundário.

42 — Na situação referida na regra anterior são criados tantos potes laterais ou secundários quantos os jogadores em *all in* com valores diferentes de aposta.

43 — O jogador deve tomar as suas opções no jogo no período de tempo definido pela entidade exploradora.

44 — A entidade exploradora pode conceder um período de tempo suplementar de decisão.

45 — Findo o período de tempo fixado, sem que o jogador tome qualquer decisão, considera-se que fez *check* se têm esta opção ou não a tendo considera-se que desistiu da jogada (*fold*).

46 — No início de funcionamento da mesa, ou sempre que retome o funcionamento, a posição do botão é sorteado e a mão vai rodando sucessivamente de lugar em lugar no sentido dos ponteiros do relógio.

47 — Para assinalar o jogador que tem a mão é colocado no respetivo lugar o marcador ou botão.

48 — No início de cada jogada, e antes da distribuição das cartas pessoais, os jogadores que ocupem o primeiro e segundo lugares na mesa à esquerda do jogador que tem a mão são obrigados a fazer, respetivamente, a pequena e a grande aposta.

49 — Depois de efetuadas a pequena e a grande aposta, é distribuída uma carta com a face virada a cada jogador, iniciando-se a distribuição pelo jogador que fez a pequena aposta e continuando no sentido dos ponteiros do relógio.

50 — Em seguida, pela mesma ordem e modo, é distribuída a segunda, terceira e quarta carta do jogo pessoal de cada um dos jogadores.

51 — Depois de os jogadores verem as cartas pessoais, inicia-se o primeiro turno de apostas, que começa pelo jogador que ocupa o lugar imediatamente à esquerda do jogador que fez a grande aposta e assim prossegue pelos demais no sentido dos ponteiros do relógio.

52 — No primeiro turno de apostas, o jogador para se manter no jogo deve apostar um valor igual ou superior ao da grande aposta, sendo que o jogador que fez a pequena aposta deve pelo menos igualar o valor da aposta dos jogadores que o antecedem.

53 — Concluído o primeiro turno de apostas, são viradas no centro da mesa as três cartas, que formam o *flop*.

54 — Com o virar das cartas do *flop* inicia-se o segundo turno de apostas pelo jogador que encontra à esquerda do jogador que tem a mão, continuando no sentido dos ponteiros do relógio.

55 — Após todos os jogadores se terem pronunciado, é mostrada a quarta carta comum correspondente ao *turn*, que é colocada no centro da mesa ao lado das cartas do *flop*.

56 — Inicia-se, então, o terceiro turno de apostas pelo jogador que encontra à esquerda do jogador que tem a mão, continuando no sentido dos ponteiros do relógio.

57 — Findo o terceiro turno de apostas, é mostrada a quinta carta comunitária ou *river*.

58 — Inicia-se, então, o quarto turno de apostas pelo jogador que encontra à esquerda do jogador que tem a mão, continuando, no sentido dos ponteiros do relógio, por todos os jogadores ainda em jogo.

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;