

das pontuações com que se vão imobilizar um conjunto de três dados em cada lançamento.

2 — A exploração e prática do jogo de banca francesa *online* decorre em tempo real e num ambiente virtual que reproduza as características e utensílios utilizados numa banca física e emule as operações e o seu funcionamento.

3 — Para efeitos das regras fixadas no presente Regulamento entende-se por:

- a) «Aposta», colocação de fichas ou créditos, expressos em euros, pelo jogador numa das apostas ou *chances*;
- b) «Aposta máxima», valor máximo expresso em euros que o jogador pode apostar em cada uma das *chances*.
- c) «Aposta mínima», valor mínimo expresso em euros que o jogador tem que apostar em cada uma das *chances*;
- d) «Jogada», operações que se iniciam com a realização das apostas pelos jogadores, se desenvolvem com o lançamento e imobilização dos dados na pista e terminam com a recolha das fichas perdedoras e o pagamento dos prémios aos vencedores;
- e) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo de banca francesa pelo jogador;

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

5 — Nas mesas de múltiplos jogadores cada um dos jogadores aposta individualmente contra a entidade exploradora e todos se vinculam ao resultado da jogada que é simultânea e comum a todos os participantes.

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

- a) Mesa marcada por duas linhas que circundam a banca uma interior e outra exterior:
  - i) A área circular delimitada pela linha interior corresponde à zona de marcação das apostas no «grande» e deve conter os números 14, 15 e 16 e a palavra «grande»;
  - ii) A área circular delimitada pela linha exterior corresponde à zona de marcação de apostas no «pequeno» e deve conter os números 5, 6 e 7 e a palavra «pequeno»;
  - iii) A área correspondente ao recorte do canto esquerdo corresponde ao espaço de marcação das apostas nos «ases» e deve conter o n.º 3 e a palavra «ases»;

b) Uma área delimitada para o lançamento dos dados, também denominada de arena;

c) Um conjunto de três dados de cor azul, verde ou vermelho, numerados em cada uma das faces de 1 a seis através de pintas circulares bem visíveis e do mesmo diâmetro, em que a soma das mesmas nas faces opostas deve ser igual a 7 (1 e 6, 2 e 5, 3 e 4);

7 — Cada uma das pintas dos dados tem a pontuação de 1.

8 — O jogador pode apostar numa das seguintes apostas ou *chances*:

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

9 — As apostas são colocadas pelo jogador nas áreas da mesa reservadas às respetivas apostas ou *chances*, podendo ainda ser colocadas apostas sobre o risco exterior que delimita a *chance* do «grande» ou sobre o risco exterior que delimita a *chance* do «pequeno».

10 — O valor das apostas colocadas sobre qualquer um dos riscos referidos na regra anterior corresponde a metade do valor das fichas ou créditos colocados pelo jogador, não podendo, porém, o seu valor ser inferior ao dobro do mínimo da mesa nem superior ao dobro da aposta máxima.

11 — O valor da aposta mínima de cada mesa é igual para todas as apostas ou *chances* e é fixado pela entidade exploradora.

12 — Os valores máximos de aposta permitidos são os seguintes:

- a) Nos «ases», até 6 vezes o valor mínimo;
- b) No «pequeno» ou «grande», até 200 vezes o valor mínimo.

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

14 — Nas mesas individuais o acionamento do lançamento dos dados pode ser feito pelo próprio jogador após a realização da aposta.

15 — Após a realização das apostas pelos jogadores, os dados são lançados e de acordo com a pontuação de cada um, o resultado final é apresentado do seguinte modo:

- i) 3, «ases»;
- ii) 5, 6 ou 7, «pequeno»;
- iii) 14, 15 ou 16, «grande»;
- iv) 4, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 17 ou 18, «lançamento nulo».

16 — Quando a pontuação ou *chance* mostrada forem «ases», «pequeno» ou «grande», são recolhidas as apostas perdedoras e pagas as apostas vencedoras.

17 — Quando for mostrado «lançamento nulo», o jogador não perde nem ganha, podendo retirar, manter ou alterar a sua aposta.

18 — São considerados nulas as jogadas em que, por avaria ou mau funcionamento, não é determinada pontuação de cada um dos dados.

19 — Nas jogadas nulas as apostas realizadas são devolvidas aos jogadores.

20 — Para efeitos do disposto na regra n.º 18, não se consideram nulas as jogadas em que as avarias, mau funcionamento ou interrupção das comunicações ocorrem na rede de comunicações ou equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo que o impossibilitem de, após a realização da aposta, visualizar o resultado da jogada.

21 — Nos casos referidos na regra anterior a aposta realizada é válida e caso seja vencedora o prémio é pago ao jogador e se perdedora é recolhida.

22 — O jogador ganha se as apostas que realizou coincidirem com o resultado da pontuação dos dados e perde as suas apostas sempre que sai vencedora uma *chance* diferente das apostas que efetuou.

23 — As apostas vencedoras continuam a pertencer ao jogador, sendo o jogador livre de a recolher, manter ou alterar.

24 — As apostas vencedoras são pagas da seguinte forma:

- a) Nos «ases», 61 vezes o valor da aposta;
- b) No «pequeno», valor igual ao da aposta;
- c) No «grande», valor igual ao da aposta.

25 — A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção de visualização que permita o acesso a todos os elementos essenciais da última jogada em que tenha participado, nomeadamente o resultado e valores apostados.

26 — 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.

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

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

29 — 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 realize 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.

30 — 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 ou no início da jogada seguinte.

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

32 — 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.

209116804

## Regulamento n.º 809/2015

### Regras do Jogo Póquer não Bancado na Variante «Sintético» 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 do póquer não bancado na variante «póquer sintético», 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 «póquer sintético» *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 referidas 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 não bancado na variante «póquer sintético» *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 as duas cartas pessoais e três das cinco cartas comuns, a melhor combinação possível de cinco cartas ou uma combinação de valor superior à dos demais.

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 ou ante», valor mínimo expresso em euros que o jogador tem que apostar e que lhe confere o direito a receber as cartas;

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 ocupar um lugar numa mesa;

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) «Estandilho», aposta de valor superior ao da aposta mínima que os jogadores podem fazer antes de verem as suas cartas pessoais e antes de ter sido virada a primeira carta comum e que obriga os demais jogadores que queiram permanecer em jogo a apostar o dobro;

i) «Jogada», operações que se iniciam com o baralhamento das cartas, seguida da marcação da aposta ante, se desenvolvem com a distribuição das cartas pessoais dos jogadores e das cinco cartas comuns a todos com os respetivos turnos de apostas e terminam com a comparação das combinações formadas pelos jogadores e a entrega do pote ao vencedor;

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

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

l) «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;

m) «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;

n) «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 se encontram em *all in*;

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

p) «Restardilho», quando, após o estardilho, outro jogador, que ainda não viu as suas cartas pessoais, aposta o dobro do valor da aposta de estardilho.

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

3 — A exploração e prática do jogo de póquer não bancado na variante «póquer sintético» *online* deve decorrer em tempo real e num ambiente virtual que gráfica e visualmente reproduza as características, os equipamentos utilizados numa mesa física e a emulação das operações e seu funcionamento.

4 — A representação virtual da mesa e utensílios de jogo deve conter, nomeadamente, as seguintes características gráficas e visuais:

a) Mesas de dois a 11 lugares devidamente delimitados;

b) Utilização de um baralho de 28 cartas de quatro naipes, composto cada um deles por sete cartas ordenadas pelo valor do maior para o menor de: ás, rei, dama, valete, 10, 9 e 8;

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 sintético» *online* é realizada em mesas de 2 a 11 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 definido 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 segundo 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 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 — A aposta inicial ou *ante* é obrigatória e todas as demais são voluntárias.

22 — O «póquer sintético» *online* pode ser explorado em mesas com e sem limite de aposta.

23 — Nas mesas com limite de aposta, o valor da aposta máxima é fixado pela entidade exploradora.

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

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

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

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

28 — 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) Cor — qualquer combinação de cinco cartas do mesmo naipe;

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

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

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

h) Figuras com pares — qualquer combinação de cinco cartas formada por figuras (ás, rei, dama, valete) em que duas delas formam um par e outras duas formam outro par;

i) Figuras simples — qualquer combinação de cinco cartas formada por figuras que não formem pares;

j) Dois pares — combinação formada por duas cartas com o mesmo valor e outras duas do mesmo valor mas diferente do anterior;

k) Um par — qualquer combinação de duas cartas de igual valor;

l) Carta maior — quando não se verificar nenhuma das combinações anteriores, o jogo é decidido pelas cartas maiores.

29 — 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 e 8.

30 — O ás tem o valor de carta de maior valor quando forma sequência com rei, dama, valete e 10 e de menor valor quando forma sequência com 8, 9, 10 e valete.

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

a) Quando têm póquer, ganha o de valor superior. Em caso de igualdade, ganha a mão quem tiver a carta mais alta;

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

c) 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;

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

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 figuras com pares, ganha aquele que tiver o par de maior valor. Em caso de igualdade dos pares mais altos, considera-se o valor do outro par e, se estes forem iguais, ganha aquele que tiver a quinta carta de maior valor;

g) Quando têm figuras simples, ganha aquele que tiver a figura de maior valor;

h) 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;

i) Quando têm um par, ganha o que tem o de maior valor. Em caso de igualdade de pares, o pote é dividido pelos jogadores que têm o par.

32 — Com exceção da aposta inicial ou *ante*, os jogadores ao chegar a sua vez de decidir em cada um dos turnos de aposta e, dentro destes, 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.

33 — 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.

34 — 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.

35 — 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.

36 — 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.

37 — 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*).

38 — 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.

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

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

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

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

43 — 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*).

44 — 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.

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

46 — Antes da distribuição das cartas, os jogadores têm que fazer a aposta inicial (*ante*) no valor mínimo fixado para a mesa.

47 — Depois de efetuadas as apostas iniciais, é distribuída uma carta com a face virada para baixo a cada jogador, iniciando-se a distribuição pelo jogador à esquerda do botão e continuando no sentido dos ponteiros do relógio.

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

49 — No período compreendido entre a marcação da aposta inicial e a distribuição da segunda carta pessoal ao último jogador, a entidade exploradora pode permitir que os jogadores façam apostas de estardilho e restardilho antes de verem as suas cartas.

50 — Para fazer a aposta em estardilho o jogador coloca na mesa uma aposta de valor superior ao valor da aposta mínima e com o limite da cave.

51 — Os restantes jogadores que queiram continuar na jogada são obrigados a apostar o dobro do valor do que estardilhou, ou podem, em

alternativa, fazer uma aposta de restardilho, duplicando o valor antes referido.

52 — Os jogadores que não acompanhem as apostas de estardilho e restardilho ou os que o façam inicialmente mas depois desistem, não participam na jogada e, quer o valor das suas apostas iniciais, quer das apostas em estardilho e restardilho ficam a pertencer ao pote da jogada.

53 — Se algum jogador não tiver cave suficiente para acompanhar as apostas de estardilho e restardilho pode manter-se em jogo apostando todas as fichas da sua cave.

54 — Depois de os jogadores verem as cartas pessoais, é mostrada a primeira carta comum que é colocada no centro da mesa, 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.

55 — Concluído o primeiro turno de apostas, é virada a segunda carta comum, que é colocada no centro da mesa ao lado da primeira carta virada.

56 — Com o virar da segunda carta comum inicia-se o segundo turno de apostas, que começa pelo jogador que fez a aposta mais elevada no turno anterior, prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio pelos demais jogadores ainda em jogo.

57 — Findo o turno de apostas, é virada no centro da mesa a terceira carta comum e inicia-se novo turno de apostas, no modo e sequência referido na regra anterior.

58 — Concluídas as apostas deste turno, é extraída e virada no centro da mesa mais uma carta comum, em seguida inicia-se o quarto turno de apostas nos termos da ordem e sequência dos anteriores.

59 — Por fim, logo que terminem as apostas, é extraída e virada no centro da mesa a quinta carta comum, iniciando-se o quinto e último turno de apostas, seguindo a mesma regra de ordem.

60 — Salvo se as regras específicas dispuserem de forma diferente, depois de concluído o último turno de apostas, são viradas as cartas pessoais dos jogadores que estiverem 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.

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

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

63 — Quando dois ou mais jogadores detenham a mesma combinação vencedora e se após a aplicação dos critérios de desempate previstos na regra n.º 31 persistir o empate, o pote é dividido em partes iguais até ao valor mínimo suscetível de divisão.

64 — 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.

65 — 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.

66 — 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, nomeadamente o resultado e valores apostados.

67 — 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.

68 — 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.

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

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

71 — 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;

72 — 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.

73 — 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.

74 — 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.

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

76 — 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.

209116886

## Regulamento n.º 810/2015

### Regras do Jogo de Póquer em Modo de Torneio 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, sob a forma de torneio, de jogos de póquer, quando praticados 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 faculdade conferidas nas presentes regras, fixar regras específicas de execução do póquer em de torneio.

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 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.

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

### ANEXO

1 — O jogo de póquer em modo de torneio *online* é uma competição de uma das variantes do jogo de póquer não bancado que se encontra regulamentada, que se joga com fichas próprias, sem representação ou conversão em valores monetários, em que o jogador paga uma taxa de