

turismo, em articulação com a entidade competente pela coordenação dos assuntos europeus no Ministério da Economia, acompanhar e intervir na agenda internacional em domínios significativos para o desenvolvimento turístico, com o objetivo de dinamizar uma rede de relacionamento no plano internacional, assim como a participação ativa e liderança em processos relevantes.

Sendo agora necessário e urgente assegurar o normal funcionamento desta nova unidade orgânica, o regime de designação do dirigente intermédio de 1.º grau para a mesma que se revela mais adequado é o da designação em regime de substituição, regime previsto no artigo 27.º da Lei n.º 2/2004, de 15 de janeiro.

Na designação em regime de substituição devem ser observados todos os requisitos legais exigidos para o provimento do cargo, com exceção do procedimento concursal.

Nestes termos, ao abrigo do disposto no artigo 27.º da Lei n.º 2/2004, de 15 de janeiro, e do disposto nos artigos 17.º e 18.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho, foi designado em regime de substituição para o cargo de Diretor Coordenador da Direção de Gestão do Conhecimento, cargo de direção intermédio de 1.º grau, o licenciado Sérgio Miguel Pratas Guerreiro, com efeitos a 1 de novembro de 2015.

O nomeado possui o perfil, experiência e conhecimentos adequados à prossecução das atribuições e objetivos da unidade em causa e é dotado da necessária competência e aptidão para o exercício do cargo, conforme evidenciado para nota curricular anexa à presente deliberação.

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

Síntese Curricular

I — Identificação: Sérgio Miguel Pratas Guerreiro

Data de nascimento: 4 de maio de 1974

II — Habilitações Académicas: Mestrado em Gestão e Administração Pública, do Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas da Universidade Técnica de Lisboa;

Licenciatura em Economia, Universidade Lusíada.

III — Experiência Profissional:

a) Diretor do Departamento de Controlo Estratégico do Turismo de Portugal — desde 1 de março de 2014;

b) Diretor do Departamento de Estudos e Planeamento do Turismo de Portugal — de outubro de 2012 a fevereiro de 2014;

c) Diretor do Departamento de Estudos do Turismo de Portugal (2007-2012);

d) Vice-Presidente do Bureau do Comité de Turismo da OCDE (2011-2012)

e) Chefe da Divisão de Estudos e Planeamento da Direção-Geral do Turismo (2004-2007);

f) Quadro da Administração Pública do Turismo desde 1992 — Turismo de Portugal, I. P. e Direção-Geral do Turismo;

g) Docente Universitário no Instituto Superior de Línguas e Administração (ISLA);

h) Investigador do Centro de Estudos Geográficos da Universidade de Lisboa — Núcleo Turismo, Cultura e Território (TERRITUR);

IV — Formação Relevante:

Doutorando em Turismo, Instituto de Geografia e Ordenamento do Território da Universidade de Lisboa

Curso de Formação Avançada do Programa de Doutoramento em Turismo (IGOT-UL);

FORGEP — dezembro de 2014 a maio de 2015;

Programa “Gestão para a Criação de Valor”, Nova Fórum — Instituto de Formação de Executivos da Faculdade de Economia da Universidade Nova de Lisboa;

Curso “Desenvolvimento de Competências em Liderança e Gestão”, promovido pela Leadership Business Consulting;

Programa de estágios da Organização Mundial do Turismo — WTO Practicum;

Participação em diversos seminários e conferências na área do turismo, economia e administração pública, nacionais e internacionais.

209121907

Regulamento n.º 803/2015

Regras do Jogo Póquer sem Descarte 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 15 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 sem descarte 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 faculdades que lhes são conferidas no Regulamento em anexo, fixar regras específicas de execução do jogo de póquer sem descarte.

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 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

1 — O póquer sem descarte é um jogo de fortuna ou azar, jogado com cartas, em que os jogadores apostam contra a entidade exploradora com o objetivo de qualquer um deles fazer combinações com cinco cartas de maior valor.

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

a) «Aposta inicial (ante) ou primeira aposta», quantidade de fichas ou créditos, representativos de dinheiro expressos em euros, que o jogador coloca em jogo para ter o direito a receber cartas;

b) «Aposta máxima», valor máximo expresso em euros que o jogador pode apostar numa jogada.

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

d) «Banca», representa o jogo ou mão da entidade exploradora contra a qual os jogadores apostam;

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

f) «Segunda aposta ou bet», colocação de fichas ou créditos, representativos de dinheiro expressos em euros, no valor em dobro da aposta inicial que o jogador aposta para continuar em jogo.

g) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo de póquer sem descarte pelo jogador;

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

4 — Na exploração e prática do póquer sem descarte online podem utilizar-se mesas 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 e visual da mesa e dos utensílios de jogo deve conter, nomeadamente, as seguintes características:

a) Mesa de um a sete lugares, contendo cada um deles, dois retângulos, quadrados ou círculos, um deles para a marcação da aposta inicial com a designação de «ante» e o outro para a marcação da segunda aposta ou «bet»;

b) 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.

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

a) Sequência real 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 naipes 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 diferente das duas anteriores;

i) Um 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, ganhando o jogador que tiver cartas de maior valor que as cartas da banca;

k) Cartas de qualificação — ás e rei, combinação de qualificação da banca.

8 — O ás tem o valor de carta mais alta quando forma sequência real de cor com rei, dama, valete e 10 e de carta mais baixa, com o valor de 1, quando forma sequência de cor ou só sequência com 2, 3, 4 e 5.

9 — Para efeitos do disposto na alínea j) da regra n.º 7, entende-se que as cartas são maiores atendendo em primeiro lugar à carta de maior valor, se forem iguais, à de seguinte valor e assim sucessivamente em ordem decrescente. Caso existam duas ou mais mãos de cartas singulares iguais, ganha aquela que tiver três delas da mesma cor.

10 — A sorte ou o azar das apostas realizadas na jogada são decididas pela comparação das combinações formadas pelas cartas do jogador com as cartas do jogo da banca.

11 — O jogador ganha a aposta realizada quando obtém uma combinação de cartas de valor superior ao do jogo da banca e perde a sua aposta quando a combinação do jogo da banca é de valor superior ao das suas cartas.

12 — As apostas vencedoras dos jogadores são pagas em função da combinação das suas cartas nos termos seguintes:

a) Sequência real de cor, recebe 100 vezes o valor da segunda aposta;

b) Sequência de cor, recebe 50 vezes o valor da segunda aposta;

c) Póquer, recebe 20 vezes o valor da segunda aposta;

d) Fullen, recebe 7 vezes o valor da segunda aposta;

e) Cor, recebe 5 vezes o valor da segunda aposta;

f) Sequência, recebe 4 vezes o valor da segunda aposta;

g) Trio, recebe 3 vezes o valor da segunda aposta;

h) Dois pares, recebe 2 vezes o valor da segunda aposta;

i) Um par, recebe uma vez o valor da aposta;

j) Cartas maiores, recebe uma vez o valor da aposta.

13 — Quando o jogador e a banca têm a mesma combinação, a jogada e a sorte da aposta é decidida em favor de quem obteve a combinação de cartas de maior valor de acordo com as regras seguintes:

a) Quando têm sequência de cor ou sequência, ganha aquele que tiver a carta de maior valor;

b) Quando têm póquer, ganha a aposta aquele que tiver o póquer formado com cartas de maior valor;

c) Quando têm fullen, ganha aquele cujas três cartas tiver maior valor;

d) Quando têm cor, ganha aquele que tiver a carta de maior valor;

e) Quando têm trio, ganha aquele que tiver formado o trio por cartas de maior valor;

f) Quando têm dois pares, ganha aquele que tiver o par formado por cartas de maior valor; se coincidirem, verifica-se o outro par e, em última instância, a carta restante de maior valor;

g) Quando têm par, ganha aquele que tiver o par de maior valor; se coincidirem, atende-se à carta de maior valor.

14 — Nas mesas com múltiplos jogadores, o período de tempo para a realização das apostas é definido pela entidade exploradora, decorre em simultâneo para todos os jogadores e deve estar claramente assinalado por um temporizador ou através de anúncios de texto ou sonoros, pelas

expressões, designadamente, «façam as vossas apostas» e «jogo feito nada mais, cartas em distribuição».

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

16 — O valor da aposta inicial (ante) não pode ser inferior ao valor mínimo fixado para a banca nem superior ao valor máximo.

17 — O valor mínimo de aposta inicial está expresso em euros e é fixado pela entidade exploradora.

18 — O valor máximo de aposta é até 25 vezes o valor mínimo.

19 — Findo o período de tempo para a realização das apostas, inicia-se a distribuição das cartas aos jogadores e à banca, seguindo o seguinte procedimento:

a) A primeira carta que é extraída com a face virada é colocada no canto de descarte;

b) Em seguida, pela ordem dos lugares e no sentido dos ponteiros do relógio, é dada com a face virada para baixo uma carta para cada jogador e uma para o jogo da banca, repetindo-se o processo por mais quatro vezes até que os jogadores e a banca tenham 5 cartas.

c) A última carta dada para o jogo da banca é colocada com a face virada para cima junto das outras quatro cartas do seu jogo.

20 — Depois de verem as cartas os jogadores podem tomar uma de duas opções:

a) Desistir, ou

b) Continuar em jogo.

21 — O período de tempo para tomar uma das opções referidas na regra anterior é definido pela entidade exploradora.

22 — O jogador que opte por desistir perde a aposta inicial e são recolhidas as cartas do seu jogo.

23 — O jogador que opte por continuar em jogo deve colocar o dobro do valor da aposta inicial na segunda casa marcada na mesa para a segunda aposta (bet).

24 — Se o jogador continuar em jogo são mostradas as quatro cartas tapadas do jogo da banca que, com a quinta carta já destapada, formam o jogo da banca.

25 — A banca só vai a jogo se tiver um ás e um rei ou uma outra combinação superior referida na regra n.º 7.

26 — Se, com as cinco cartas de jogo, a banca não formar uma combinação de ás e rei ou outra superior, a jogada termina e o jogador ganha valor igual ao da sua aposta inicial.

27 — Se a banca formar uma combinação para jogar, são então viradas as cartas dos jogadores e comparadas com o jogo da banca e a jogada é decidida nos termos das regras n.ºs 12 e 13.

28 — Os jogadores com combinações de valor superior ao da banca ganham as suas apostas e estas são pagas:

a) A segunda aposta (bet) nos termos da regra n.º 12;

b) A aposta inicial (ante) em valor igual ao desta aposta.

29 — Se o jogador formar uma combinação de valor inferior à da banca perde a totalidade da sua aposta, quer a primeira quer a segunda aposta.

30 — No decurso de uma jogada a entidade exploradora deve informar os jogadores de todas as possibilidades de decisão que tem em face do seu jogo, bem como a possibilidade de selecionar uma das opções possíveis.

31 — Se, após a realização da aposta inicial, o jogador não tomar a decisão de desistir ou continuar em jogo, a entidade exploradora deve fazer-lhe um pré-aviso com a advertência de que tem que tomar uma decisão e conceder-lhe um período de tempo suplementar para a tomar.

32 — Se o jogador não tomar qualquer decisão no período de tempo suplementar, considera-se que desistiu da jogada e perde a aposta inicial.

33 — 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 considerada nula e é devolvido ao jogador o valor das suas apostas.

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

35 — Nas situações referidas na regra anterior se a interrupção das comunicações ocorrer após o jogador efetuar a primeira aposta mas antes de efetuar a segunda aposta, considera-se que há desistência da aposta, perdendo o jogador o valor da aposta inicial.

36 — Quando a interrupção das comunicações a que se refere a regra n.º 33 ocorrer após o jogador efetuar a segunda aposta, a aposta é válida e considera-se que o jogador está em jogo, sendo que, se a sua aposta sair vencedora é-lhe pago o prémio nos termos da regra n.º 28 e, se sair perdedora, perde para a banca os valores apostados.

37 — A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador uma opção que permita a visualização do resultado da última jogada e dos valores apostados.

38 — 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 das apostas, ganhos e perdas, bem como sobre os mecanismos de reclamação.

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

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

41 — 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.

42 — 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 não realizar qualquer aposta, respetivamente, no minuto seguinte ou na próxima jogada.

43 — A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na Internet aplicações de demonstração com o jogo de póquer sem descarte com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

44 — 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.

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

209115468

Regulamento n.º 804/2015

Regras do Jogo Roleta Americana Online

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 28 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 e 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 roleta americana, 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 em anexo, fixar regras específicas de execução do jogo de roleta americana 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

1 — A roleta americana online é um jogo de fortuna ou de azar, em que os jogadores apostam contra a entidade exploradora num número, conjunto de números ou cor.

2 — A exploração e prática do jogo roleta americana são realizadas em tempo real e num ambiente virtual que reproduza as características e utensílios utilizados numa mesa física e o emular das operações e seu funcionamento, designadamente, a roleta com o cilindro e prato, a representação de uma bola que se põe em movimento no interior do cilindro até se imobilizar num dos números do prato e o tabuleiro em formato retangular com a zona para marcação das apostas.

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

a) «Aposta», quantidade de fichas ou créditos, representativos de dinheiro expresso em euros, que o jogador coloca em jogo numa ou em várias chances de aposta;

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 das chances;

d) «Jogada», operações que se iniciam com a realização das apostas pelos jogadores e se desenvolvem com o lançamento e imobilização da bola num número 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 da roleta americana pelo jogador;

4 — Na exploração e prática da roleta americana podem ser utilizadas roletas individuais ou para múltiplos jogadores.

5 — Nas roletas para múltiplos jogadores cada jogador aposta individualmente contra a entidade exploradora e todos se vinculam ao resultado da jogada que é simultânea ou comum a todos os participantes.

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

a) A roleta deve conter 37 números, ou 38 números nas roletas com 00, uniformemente separados;

b) Cada número é inscrito alternadamente sobre um fundo vermelho e preto, com exceção dos números 0 e 00 cujo fundo é branco ou verde;

c) A numeração é feita, no sentido dos ponteiros do relógio, com a seguinte sequência: 0-28-9-26-30-11-7-20-32-17-5-22-34-15-3-24-36-13-1-27-10-25-29-12-8-19-31-18-6-21-33-16-4-23-35-14-2 ou 0-28-9-26-30-11-7-20-32-17-5-22-34-15-3-24-36-13-1-00-27-10-25-29-12-8-19-31-18-6-21-33-16-4-23-35-14-2;

d) Um tabuleiro marcado com as possibilidades de aposta, com um espaço reservado ao 0 e, se for o caso, também ao 00, e os restantes 36 números dispostos sequencialmente em três colunas de doze, depois dos retângulos dos números 34, 35 e 36 três retângulos para a marcação das apostas nas colunas, bem como espaços para marcações das apostas na dúzia, coluna, par, ímpar, menor, maior, preto e vermelho;

e) Um mostrador onde são exibidos os últimos números vencedores e a respetiva cor.

7 — O jogador pode apostar isolada ou conjuntamente em qualquer uma das seguintes apostas:

a) Nas *chances* múltiplas, em:

i) Pleno — 1 número;

ii) Cavalo — 2 números;

iii) Rua — 3 números;

iv) Quadro — 4 números;

v) Linha — 6 números;

vi) Dúzia — 12 números de 1 a 12, ou de 13 a 24, ou de 25 a 36;

vii) Coluna — 12 números, alinhados a partir do 34, do 35, ou do 36;

viii) Cavalo de dúzia — 24 números;

ix) Cavalo de coluna — 24 números;

b) Nas *chances* simples, em:

i) Par — os 18 números pares;

ii) Ímpar — os 18 números ímpares;

iii) Menor — os números 1 a 18;

iv) Maior — os números 19 a 36;

v) Encarnado — os números encarnados;

vi) Preto — os números pretos.

8 — As apostas são marcadas pelo jogador nas respetivas zonas do tabuleiro reservado às apostas.

9 — Cada jogador pode apostar em qualquer uma das chances referidas na regra n.º 7 e, dentro de cada chance, em todas as combinações que sejam possíveis.

10 — O valor da aposta mínima de cada uma das chances é fixado pela entidade exploradora.