



Banca Francesa Online

1 — A banca francesa online é um jogo de fortuna ou azar em que os jogadores fazem apostas contra a entidade exploradora sobre o valor 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:
 - 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:
- Nos «ases», em que a soma das pintas das faces superiores dos três dados perfaz a pontuação de 3;
 - No «pequeno», em que a soma das pintas das faces superiores dos dados perfaz a pontuação de 5, 6 ou 7;
 - 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 respectivas 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:
- Nos «ases», até 6 vezes o valor mínimo;
 - 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:
- 3, «ases»;
 - 5, 6 ou 7, «pequeno»;
 - 14, 15 ou 16, «grande»;
 - 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.

Fonte: Diário da República

JOGO RESPONSÁVEL®