



Póquer sem Descarte Online

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 ordenados 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 — às 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 às 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 às 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.

Fonte: Diário da República