



BOLETIM DA REPÚBLICA

PUBLICAÇÃO OFICIAL DA REPÚBLICA DE MOÇAMBIQUE

SUPLEMENTO

IMPrensa NACIONAL DE MOÇAMBIQUE

AVISO

A matéria a publicar no «Boletim da República» deve ser remetida em cópia devidamente autenticada, uma por cada assunto, donde conste, além das indicações necessárias para esse efeito, o averbamento seguinte, assinado e autenticado: Para publicação no «Boletim da República»

SUMÁRIO

Conselho de Ministros:

Decreto nº 53/96:

Aprova o Regulamento dos Casinos

Decreto nº 54/96:

Delega no Ministro do Plano e Finanças a competência para proceder ao alargamento dos jogos de fortuna ou azar e de diversão social bem como para aprovação e alteração dos regulamentos das regras de prática de qualquer dos referidos jogos, e revoga o Decreto nº 59/94, de 16 de Novembro.

Decreto nº 55/96:

Aprova o Regulamento do Regime de Trabalho, Remuneratório, de Regalias e Disciplinar dos Funcionários das Carreiras Técnicas de Inspeção e Fiscalização na Área do Jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos

Ministério do Plano e Finanças:

Diploma Ministerial nº 161/96:

Introduz para prática e exploração no País, a modalidade de jogo de fortuna ou azar designada por *Poker* e aprova os Regulamentos de Bacará Ponto e Banca, Bacará Ponto e Banca/Macau, *Black Jack/21* — I, *Black Jack/21* — II, Roleta Francesa, Roleta Americana, *Cussec*, *Boule* e *Poker*

Despacho:

Atinente à obtenção e apresentação por cada membro do cartão de entrada, em casino sob licença especial

CONSELHO DE MINISTROS

Decreto nº 53/96

de 3 de Dezembro

A Lei nº 8/94, de 14 de Setembro, determina no seu artigo 77, que o Governo publicará a regulamentação complementar concernente a matérias da exploração de jogos de fortuna ou azar em casinos, incluindo a que se mostre necessária para a definição de mecanismos processuais e de controlo.

Assim, com vista a estabelecer, com clareza, as características, localização e normas de funcionamento dos recintos autorizados para a exploração de jogos de fortuna ou azar, os mecanismos processuais e de controlo, o regime contravençional e respectivas sanções e outros dispositivos de carácter regulamentar a vigorar na área do jogo, bem como para dar-se cumprimento ao disposto no nº 2 do artigo 10 e no artigo 77 da referida lei, o Conselho de Ministros decreta:

Artigo 1. É aprovado o Regulamento dos Casinos em anexo, que constitui parte integrante deste decreto.

Art. 2. O presente decreto entra imediatamente em vigor.

Aprovado pelo Conselho de Ministros.

Publique-se.

O Primeiro-Ministro, *Pascoal Manuel Mocumbi*.

Regulamento dos Casinos

CAPÍTULO I

Disposições gerais

ARTIGO 1

(Definições)

Para efeitos do presente Regulamento, entende-se por:

1) **Abertura da banca** — o processo de efectivação das operações necessárias e requeridas para uma banca (ou mesa de jogo) se encontrar em condições de iniciar a realização de jogadas da respectiva modalidade de jogo, nomeadamente, as operações de atribuição, conferência e confirmação, pelo fiscal da banca,

chefe da partida e inspector da Inspeção Geral de Jogos, do respectivo capital em giro inicial;

2) **Abertura da partida** — o processo de cumprimento e realização de acções e procedimentos requeridos para uma partida (ou sessão de jogo) se encontrar em condições de iniciar a actividade de jogo dessa partida;

3) **Aposta** — o acto pelo qual o jogador se candidata à obtenção de um ganho, mediante a colocação em risco de uma determinada quantia em uma ou mais "chances" de uma dada modalidade de jogo;

4) **"Chance"** — qualquer das possibilidades admitidas, em cada modalidade de jogo, para nela se efectuar aposta(s), na expectativa de se obter o ganho ou prémio correspondentes;

5) **Fundo para assistência social** — o fundo resultante da entrega, para assistência social, de valores correspondentes a dinheiro, fichas ou outros símbolos de jogo encontrados abandonados ou decorrentes de paradas em litígio;

6) **Banca (mesa de jogo)** — cada uma das mesas apropriadas em que se pratica uma determinada modalidade de jogo de fortuna ou azar;

7) **Capital em giro inicial** — a quantia de dinheiro ou valor representado por fichas ou outros símbolos de jogo em uso no casino, com que se procede à abertura de cada banca, posta em jogo e em risco pela concessionária vis-à-vis as várias apostas e jogadas efectuadas pelos jogadores, em cada modalidade de jogos bancados;

8) **Carteira de profissional do jogo** — o documento oficial que confere, ao respectivo titular, o reconhecimento de uma dada categoria profissional na área do jogo, habilitando-o ao exercício da respectiva profissão;

9) **Casino** — todo o estabelecimento do património público do Estado, ou para ele reversível, especialmente destinado ou afecto à exploração e prática de jogos de fortuna ou azar, sob o regime de concessão, em associação ou não com outras actividades conexas ou complementares, nas condições contratualmente estabelecidas em conformidade com a Lei do Jogo;

10) **Casino sob regime de licença especial** — o casino que vise servir, exclusivamente, os membros ou sócios de uma dada colectividade especialmente criada, e desprovida de qualquer zona de concessão para efeitos de exercício da sua actividade em regime de exclusividade;

11) **Casino com licença em regime de exclusividade** — o casino que vise servir o público em geral, e cuja concessionária dispõe de uma área ou zona de concessão, definida nos termos do respectivo contrato, para efeitos de exercício da actividade de jogo em regime de exclusividade nessa zona;

12) **Concessão do jogo** — o acto pelo qual o Estado concede, contratualmente, a uma determinada entidade de direito privado (a concessionária) os direitos de prossecução das actividades de desenvolvimento, exploração e prática de jogos de fortuna ou azar numa dada zona de concessão sob um regime de concessão legal ou contratualmente definido;

13) **Concessionária** — a entidade de direito privado a quem tenha sido concedida pelo Estado a concessão dos direitos de prossecução das actividades de desenvolvimento, exploração e prática de jogos de fortuna ou azar numa dada zona de concessão sob um regime de concessão legal ou contratualmente definido;

14) **Contrato de concessão** — o instrumento jurídico através do qual o Estado, na sua qualidade de concedente, celebra com a concessionária o acordo relativo à concessão do jogo;

15) **Empregados (pessoal ou trabalhadores) das salas de jogos** — os profissionais do jogo e o pessoal auxiliar das salas de jogos quando referidos na sua globalidade;

16) **Existência final do capital da banca** — a quantia de dinheiro, representada por fichas ou outros símbolos de jogo em uso no casino, existente e apurada na contagem efectuada na banca, e confirmada pelo chefe da partida e pelo inspector da Inspeção Geral de Jogos, no final da partida;

17) **Fecho da banca** — a execução e observância das operações e formalidades exigidas para efeitos de encerramento da actividade de jogo da banca e apuramento do respectivo resultado de jogo, mediante a contagem pelo chefe da banca, e a confirmação pelo chefe da partida e pelo inspector da Inspeção Geral de Jogos, da existência final do capital nessa banca;

18) **Fecho da partida** — a execução e cumprimento, nas diversas salas de jogo e nas caixas (compradora e vendedora), dos procedimentos requeridos para efeitos de encerramento de uma sessão de jogo;

19) **Frequentador** — qualquer das pessoas que frequente ou se encontre num casino, independentemente de ela poder ou não aceder às salas de jogos e nelas poder ou não jogar;

20) **Fundo permanente do casino** — a dotação total de valores representada por dinheiro, fichas e/ou outros símbolos de jogo em uso no casino e especialmente afectada ao atendimento das necessidades de exploração e prática do jogo nas salas de jogos do casino;

21) **Garantia** — o instrumento jurídico-financeiro que, tendo sido especialmente solicitado pelo Estado e depositado pela concessionária junto do Banco de Moçambique a favor do Estado, constitui o comprovativo do firme compromisso da concessionária em cumprir e executar, integralmente, uma ou mais obrigações legais ou contratuais especialmente definidas;

22) **Gratificação** — o valor ou valores, representados em dinheiro, fichas ou outros símbolos de jogo em uso no casino, oferecidos pelos jogadores, por sua livre iniciativa, aos trabalhadores em serviço das salas de jogos;

23) **Inspeção** — a actividade e mecanismo institucional através do qual o Estado promove, supervisa, fiscaliza e controla a actividade do jogo, bem como assegura a execução e cumprimento integrais do contrato e a exploração das concessões do jogo;

24) **Inspector** — a pessoa, funcionário do Estado, através da qual o Estado exerce a inspeção no domínio do jogo;

25) **Jogada (ou golpe)** — cada uma das operações de jogo que compreende a marcação das apostas pelos jogadores, a verificação e controlo da conformidade das marcações feitas, o lançamento da bola ou dados ou a extracção dos números ou das cartas, e o apuramento do resultado dessa jogada, procedendo-se à recolha das fichas perdedoras e ao pagamento das ganhadoras;

26) **Jogador** — cada um dos frequentadores que participa em uma ou mais jogadas, procedendo à marcação das suas apostas na expectativa de poder ganhar o prémio ou prémios correspondente(s) às marcações por ele efectuadas;

27) **Jogo** — a(s) actividade(s) e/ou o conjunto das diversas operações que integram a exploração e prática das diversas modalidades de jogos de fortuna ou azar em casinos e das de diversão social, nos termos previstos, respectivamente, nas Leis nº 8/94 e nº 9/94, ambas de 14 de Setembro, e regulamentação própria vigente;

28) **Jogo bancado** — cada uma das modalidades de jogos em que o casino coloca em risco uma determinada quantia de

capital em jogo, apostando ele, na modalidade de jogo em causa, contra todos os jogadores e estes contra ele;

29) **Jogo de fortuna ou azar** — toda a modalidade de jogo em que, de conformidade com as regras estabelecidas, a possibilidade de obter o ganho ou prémio reside exclusiva ou fundamentalmente na sorte (e não na habilidade, destreza ou perícia do jogador);

30) **Jogo de fortuna ou azar de mesa** — toda a modalidade de jogo de fortuna ou azar concreta praticada sobre uma mesa apropriada e caracterizadamente destinada para esse efeito específico;

31) **Jogo de máquinas automáticas** — a modalidade de jogo de fortuna ou azar inserida numa máquina, electromecânica ou electrónica, especialmente construída e caracterizadamente destinada à prática dessa ou de mais modalidades de jogos;

32) **Jogo não bancado** — qualquer das modalidades de jogos em que o casino não coloca em jogo nem em risco quantia alguma de capital, jogando, por isso, nessas modalidades de jogos, cada jogador contra os demais jogadores;

33) **Máximo (da aposta)** — o valor-limite da aposta acima do qual não é permitida a marcação de valores superiores, na mesma casa ou aposta, variável consoante o capital em giro inicial estabelecido para a respectiva banca;

34) **Mínimo (da aposta)** — o valor-limite da aposta abaixo do qual não é permitida a marcação de valores inferiores, em relação a uma determinada casa ou aposta, variável em função do capital em giro inicial fixado para a respectiva banca;

35) **<<Jogo feito. Nada mais>>** — a expressão-ordem pronunciada pelo pagador para determinar o fim da marcação de apostas e após a qual não é permitida a marcação de mais apostas nem a alteração das já efectuadas;

36) **Obrigaçãõ contratual** — qualquer dos compromissos de natureza financeira, fiscal, em espécie e/ou de realização de alguma obra de construção ou de carácter social assumidos pela concessionária ou pelo Estado, no âmbito da concessão do jogo, contemplada no contrato de concessão e cujo cumprimento ou execução se torna obrigatória nos termos fixados nesse contrato;

37) **Parada em litígio** — a(s) aposta(s) premiada(s) e reclamada(s) por mais que um jogador e em relação à qual ou às quais os jogadores reclamantes não cheguem a entendimento mútuo para a resolução da disputa;

38) **Partida (ou sessão de jogo)** — a actividade de jogo que decorre entre a abertura da partida e o fecho da mesma, independentemente do número de jogadas nela efectuadas;

39) **Pessoal auxiliar das salas de jogos** — os trabalhadores em serviço nas salas de jogos que exercem as ocupações profissionais de ficheiro fixo (caixa vendedora e/ou comprador), ficheiro volante, controlador de identificação, porteiro e de contínuo;

40) **Profissionais do jogo** — os trabalhadores em serviço nas salas de jogos com formação técnico-profissional adequada e titulares das respectivas carteiras profissionais exercendo as ocupações profissionais de chefe de partida, fiscal-chefe, chefe de sala, adjunto de chefe de sala, chefe de banca, fiscal de banca ou de pagador;

41) **Recinto do casino** — toda a área especialmente delimitada, no âmbito da concessão do jogo, para efeitos de implantação e exploração de um ou mais casinos e demais infra-estruturas e facilidades hoteleiras, sociais e de recreação necessárias para se assegurar a oferta e prestação de um leque de serviços complementares, auxiliares e/ou anexo à actividade de exploração do jogo no(s) referido(s) casino(s);

42) **Reforço do capital em giro** — cada um dos fornecimentos de mais valores, em quantias iguais ou inferiores às do capital em giro inicial, efectuados pela caixa vendedora à banca, para efeitos de aumento do capital desta sempre que se verifique que a mesma não possui quantia suficiente para satisfazer as necessidades de pagamento dos prémios das apostas que ganharem;

43) **Resultado do jogo** — o lucro ou prejuízo apurado, no final da partida, a nível de cada banca ou de cada sala ou de todas as salas de jogo, consoante o caso, através da contagem pelo(s) chefe(s) da(s) banca(s), e a confirmação pelo(s) chefe(s) da partida e pelo(s) inspector(es) da Inspeção Geral de Jogos, da existência final do capital nessa(s) banca(s) ou sala(s) deduzida do(s) respectivo(s) capital(is) em giro inicial(is) e do(s) reforço(s) do capital em giro que haja(m) sido efectuado(s) às bancas;

44) **Serviço de inspeção** — a repartição do Estado que, a nível do casino ou recinto de casino, supervisa, fiscaliza e controla a actividade do jogo, bem como assegura a execução e cumprimento integrais do contrato e a exploração da respectiva concessão.

ARTIGO 2

(Objecto)

O presente Regulamento tem por objecto definir e estabelecer as regras, normas e condições a que deve obedecer o processo de orientação e de desenvolvimento, exploração, fiscalização e controlo da actividade dos casinos, nomeadamente, sobre:

- a) a explicitação dos objectivos e papel dos casinos;
- b) a caracterização do recinto de casino, do recinto interior e dos requisitos do casino;
- c) a clarificação sobre os regimes de concessão;
- d) a organização de concursos, bem como de propostas de projectos de iniciativa dos investidores, com dispensa do concurso, para o desenvolvimento e exploração de casinos;
- e) os procedimentos de apresentação, abertura, apreciação e aprovação das propostas de projectos de casinos, bem como de adjudicação dos respectivos contratos e do licenciamento das actividades a desenvolver;
- f) as regras relativas à exploração dos casinos, incluindo o funcionamento das salas de jogos, e dos respectivos serviços conexos e/ou complementares;
- g) a definição dos tipos de bilhetes e cartões de entrada nos casinos e salas de jogos;
- h) as regras sobre capitais próprios e de constituição, aplicação e utilização, renovação, reforço, actualização, duração e libertação das garantias, seguros e cauções ou seguros-cauções exigíveis;
- i) a clarificação sobre a alocação, restituição, reversão, registo, controlo e fiscalização do património integrante do casino;
- j) a direcção das concessionárias e dos casinos e, em particular, das salas de jogos;
- l) o processo de recrutamento, formação profissional e admissão dos empregados das salas de jogos e o respectivo regime disciplinar;
- m) o regime disciplinar dos trabalhadores de serviços conexos ou complementares;
- n) as funções da entidade orientadora, licenciadora, de fiscalização e de inspecção, auditoria, estudos e controlo, no domínio do jogo;
- o) a tributação, consignação, alocação e aplicação das receitas do jogo;

- p) a tipificação das infracções e respectivas sanções, na área do jogo, e, bem assim, a aplicação, actualização, pagamento e destino das multas daí advinentes

ARTIGO 3
(Âmbito de aplicação)

As disposições do presente Regulamento aplicam-se a todos os empreendimentos e iniciativas de desenvolvimento e exploração de casinos e respectivas actividades, assim como, nas matérias aplicáveis, aos empreendimentos de exploração, nos casinos, de actividades de prestação de serviços conexos e complementares.

CAPÍTULO II
Objectivos e papel dos casinos

ARTIGO 4
(Objectivos e papel dos casinos)

1. O desenvolvimento e exploração de casinos processa-se no contexto da política económica e social do Governo, visando, nomeadamente, a realização dos objectivos e papel seguintes:

- a) a promoção e impulsionamento do desenvolvimento do jogo, associado ao turismo, e de centros de entretenimento e animação, incluindo o turismo económico orientado para os cidadãos de recursos limitados;
- b) a captação e geração de recursos fiscais e cambiais;
- c) a valorização, promoção e aproveitamento de recursos naturais nacionais;
- d) a valorização do património cultural nacional;
- e) a criação e incremento de postos de trabalho;
- f) o fomento do desenvolvimento sócio-económico em geral do País, e em particular na zona de concessão ou local da exploração do jogo;
- g) a contribuição para a promoção do desenvolvimento regional equilibrado;
- h) a promoção e desenvolvimento da acção social e benemerência, através do seu contributo para o fundo de assistência social com base em receitas resultantes da exploração do Bingo e das que resultem de paradas em litígio e de valores, fichas ou outros símbolos do jogo utilizados no casino que se encontrem abandonados;
- i) a organização e implementação de estratégias e acções, apropriadas e benéficas para a economia nacional, de "marketing" e angariação de turistas e outros visitantes de alto e médio rendimentos, em particular estrangeiros, para frequência de estâncias turísticas moçambicanas e prática de jogo no País;
- j) o desenvolvimento e oferta de locais lícitos de prática do jogo e de entretenimento e animação lúdica, contribuindo desse modo para a prevenção e combate ao jogo ilícito;
- l) a satisfação, de forma lícita e socialmente útil e vantajosa, da procura e prática do jogo;
- m) a tomada e/ou contributo na implementação de medidas, ao seu alcance e possibilidades, para a prevenção, eliminação e minimização de eventuais efeitos marginais negativos ou socialmente não desejáveis susceptíveis de resultar da actividade de desenvolvimento e exploração do jogo no País e, em particular, nas respectivas zonas de concessão ou locais da sua actividade e influência.

2. Sem prejuízo das atribuições de outras entidades competentes em matérias específicas, caberá, em especial, à Inspecção Geral de Jogos assegurar que as concessionárias prossigam e concretizem, de facto, no exercício das suas actividades no País, o papel e objectivos previstos no numero precedente

CAPÍTULO II
(Regimes de concessão para exploração do jogo)

ARTIGO 5
(Regime de exclusividade)

Conforme previsto nos nºs 1 e 2 do artigo 5 da Lei nº 8/94, de 14 de Setembro, a concessão para o desenvolvimento e exploração, em regime de exclusividade, de jogos de fortuna ou azar em casinos, numa determinada área geográfica ou zona de concessão, só poderá ser atribuída a uma única concessionária, nessa zona, com vista a desenvolver, explorar e oferecer ao público em geral um local lícito de prática de jogo, entretenimento e animação.

ARTIGO 6
(Zonas de concessão para o regime de exclusividade)

O recinto do casino com licença em regime de exclusividade só poderá situar-se em locais apropriados, dentro das áreas de concessão criadas nos termos do Decreto nº 62/94, de 16 de Novembro, e, complementarmente, nos termos previstos nos respectivos avisos de concursos públicos, ou conforme proposto pelas concessionárias interessadas e aprovados pela entidade competente, ouvida a Comissão Nacional de Jogos.

ARTIGO 7
(Regime de licença especial)

1. A concessão para o desenvolvimento e exploração de jogos de fortuna ou azar sob o regime de licença especial, fora das zonas de concessão sob o regime de exclusividade, pode ser atribuída a uma ou mais concessionárias, com vista a desenvolver, explorar e oferecer um local lícito de prática do jogo, entretenimento e animação aos membros ou sócios da colectividade especialmente criada para esse fim, que hajam pago o valor da jóia e obtido os respectivos cartões previstos adiante nos termos do artigo 39 e efectuado o pagamento do imposto de selo a que alude o nº 5 do artigo 33 da Lei do Jogo e o nº 3 do artigo 39 deste Regulamento.

2. A criação da colectividade a que se refere o nº 3 do artigo 5 da Lei do Jogo e o nº 1 deste artigo, que deverá ter estatutos próprios, compete à assembleia geral da concessionária ou ao Conselho de Administração desta quando lhe hajam sido expressamente delegados, estatutariamente ou por mandato específico da assembleia geral os necessários poderes para esse efeito

ARTIGO 8
(Locais para concessão de licença sob regime especial)

Com excepção das áreas de concessão atribuídas para exploração de jogos de fortuna ou azar em regime de exclusividade, os recintos de casinos sob o regime de licença especial só podem situar-se em local para esse efeito apropriado e conforme previsto nos respectivos avisos de concursos públicos ou projectado pelos respectivos proponentes e aprovado pela entidade competente, ouvida a Comissão Nacional de Jogos.

CAPÍTULO IV
Caracterização do recinto de casino e requisitos do casino

ARTIGO 9
(Recinto do casino)

O recinto do casino compreende toda a área de terreno especialmente delimitada para a localização, desenvolvimento e

exploração de um casino e demais infra-estruturas e instalações hoteleiras, e de recreação e sociais, necessárias para se assegurar a oferta e prestação de serviços complementares, auxiliares e/ou conexos à actividade de exploração do jogo, podendo também integrar uma ou mais salas do Bingo.

ARTIGO 10

(Características do recinto do casino)

O recinto do casino deve, em conformidade com as disposições dos artigos 2, 3 e 5 do Decreto nº62/94, de 16 de Novembro, conjugadas com os nºs 1 e 2 do artigo 10 da Lei do Jogo, reunir, entre outras, as seguintes características:

- a) Possuir instalações condignas e apropriadas que ofereçam condições técnicas adequadas para a funcionalidade do casino e exploração regular das respectivas actividades;
- b) Dispor de capacidade mínima de alojamento, em hotel ou hotéis e/ou em estância turística associados ao casino, de pelo menos 200 quartos quando se trate de casino a operar sob licença especial, e de 250 quartos para casino com concessão em regime de exclusividade;
- c) Ter jardins e parques com facilidades de recreação, adequados e espaçosos, na zona circundante à área do complexo do casino;
- d) Dispor de sala(s) de espectáculos, combinada(s) ou não com espaço(s) próprio(s) para dança;
- e) Possuir uma ou mais piscinas, para adultos e crianças;
- f) Assegurar a disponibilidade de posto de primeiros socorros para os jogadores, frequentadores, visitantes e trabalhadores do casino;
- g) Dispor de centro comercial que integre uma ou mais galerias;
- h) Possuir instalações para os trabalhadores, compostas, pelo menos por sala de repouso, sanitários, vestiário, refeitório e facilidades de recreação;
- i) Providenciar a disponibilidade de um adequado parque de estacionamento automóvel para os utentes do recinto do casino.

ARTIGO 11

(Áreas/secções componentes do recinto interior)

1. Para prossecução do seu papel de centro lúdico-turístico, o recinto interior do casino deve dispôr, no mínimo e dentro do faseamento legalmente permitido e acordado, das seguintes áreas e sectores:

- a) **Área de entrada**, onde serão instalados, *inter alia*, as bilheteiras e serviços de telefones, de marcações e de identificação, com superfície e capacidade adequadas à frequência máxima prevista, do edifício;
- b) **Átrio (ou "hall")**, destinado a permitir a distribuição dos frequentadores pelos diversos sectores de exploração de casino;
- c) **Restaurante e respectivas áreas de apoio**, nos termos da legislação relevante aplicável e com capacidade adequada à dimensão do casino;
- d) **Sala(s) de jogos de mesa**, de capacidade apropriada à dimensão, variedade de modalidades de jogos e número de mesas de jogos e de jogadores e frequentadores previstos para o casino;
- e) **Sala(s) de máquinas de jogo**, também com capacidade adequada à dimensão, variedade e número de máquinas de jogos previsto para o casino;

- f) **Sala do Bingo**, se do interesse da concessionária, nos termos da regulamentação própria;
- g) **Dois gabinetes contíguos para o serviço de inspecção**, com dimensões adequadas à grandeza das salas de jogos e acesso directo a salas de jogos, e com instalações sanitárias privativas e uma dependência para arquivo com a área de pelo menos 15 m²;
- h) **Gabinete para central de equipamento electrónico e televisivo**, para vigilância e controlo;
- i) **Salas e outros espaços interiores de recreação e/ou de comércio**, da opção da concessionária.

2. A sala de jogos de mesa deverá, por razões de ordem técnica dispor, pelo menos, dos seguintes sectores complementares e de apoio:

- a) Serviço de identificação e controlo de entradas;
- b) Caixas vendedora e compradora;
- c) Gabinete para o serviço de controlo informático;
- d) Gabinete para o responsável pelo funcionamento da sala;
- e) Bar;
- f) Sanitários e lavabos para o público.

3. A sala de máquinas de jogo deverá, por sua vez e por razões também de ordem técnica, dispôr dos seguintes sectores complementares e de apoio:

- a) Caixas (vendedora e compradora);
- b) Dependência para contagem, embalagem e empacotamento de dinheiro ou fichas de jogo;
- c) Serviço para verificação/reparação de máquinas de jogo;
- d) Gabinete para o responsável pelo funcionamento da sala, quando esta seja independente e distante da sala de jogos de mesa;
- e) Bar;
- f) Sanitários e lavabos para o público.

ARTIGO 12

(Requisitos essenciais do casino)

Para efeitos do seu licenciamento, conforme previsto no artigo 9 da Lei do Jogo, bem como para a sua funcionalidade, todo o casino, em Moçambique, deve reunir, entre outros, os seguintes requisitos:

- a) Ter localização ou acesso(s) e entrada independentes dos do hotel ou hotéis e/ou estância(s) turística(s) a ele associados;
- b) Dispor de equipamento, mobiliário e utensilagem que proporcionem um bom ambiente de acolhimento, conforto, comodidade e segurança dos jogadores, frequentadores, trabalhadores e visitantes do casino;
- c) Dispor dos sectores de atendimento, de prática de jogos e de prestação de serviços previstos no artigo seguinte;
- d) Possuir equipamento electrónico de gravação de imagem e som, para vigilância e controlo, visando assegurar a protecção e segurança das instalações, pessoas e bens e a verificação de situações anómalas que ocorram no recinto do casino, e em especial nas salas de jogos;
- e) Dispor de mesas, máquinas, material e demais utensílios caracterizadamente necessários e destinados à exploração e prática de jogos de fortuna ou azar pela concessionária;
- f) Reunir condições adequadas de segurança e protecção contra incêndios, saídas de emergência e adequado sistema de climatização das áreas interiores dos edifícios;

- g) Ter, devidamente constituídos e em funcionamento, os órgãos sociais de direcção do casino e de representação da concessionária, conforme previsto nos artigos 59 e 60 da Lei do Jogo e nos artigos 55 a 59 deste Regulamento;
- h) Dispor de trabalhadores técnica e profissionalmente preparados e à altura de prestarem serviço nas salas de jogos e devidamente encartados para o exercício das respectivas profissões;
- i) Possuir recinto de casino que reúna as características previstas nos artigos 9 a 11 precedentes, ou com um programa claro e providências tomadas para assegurar que tais características sejam reunidas e satisfeitas dentro dos prazos de tolerância previstos nos termos do disposto no nº 2 do artigo 6 do Decreto nº 62/94, de 16 de Novembro.

ARTIGO 13

(Aprovação das dimensões e outros requisitos técnicos)

Sem prejuízo das competências de outras entidades nas respectivas áreas de especialidade, bem como da necessária e indispensável coordenação e colaboração com as mesmas, compete à Inspeção geral de Jogos a aprovação da dimensão e demais características e requisitos técnicos concernentes a cada recinto de casino e ao próprio casino e suas salas de jogos, dependências e anexos.

CAPÍTULO V

(Organização de concursos e propostas de projectos para casino)

ARTIGO 14

(Fundamento básico dos concursos)

1. O jogo, pela peculiaridade da sua natureza e das suas possíveis implicações sócio-económicas, e nos termos da alínea b) do nº 2 do artigo 4 da Lei nº 15/91, de 3 de Agosto, é uma actividade reservada à exclusividade do Estado, que, contratualmente a concessionária ou autoriza, para efeitos da sua exploração, a empresários privados.

2. Com vista a assegurar a necessária transparência da oferta pública, aos potenciais interessados, da oportunidade de exploração da actividade de jogo, de Fortuna ou Azar e ressalvadas as situações de que trata adiante o artigo 21, a referida oferta processa-se através da organização e lançamento de concursos públicos, conforme disposto no artigo 12 da Lei nº 8/94, de 14 de Setembro.

ARTIGO 15

(Organização do processo dos concursos)

Compete à Inspeção-Geral de Jogos organizar e liderar, nos termos dos artigos 12 e 14 da Lei nº 8/94, de 14 de Setembro, todo o processo de preparação, lançamento através de avisos de abertura, apreciação das propostas e apuramento do concorrente vencedor dos concursos públicos que visem a adjudicação de contratos de concessão para o desenvolvimento e exploração de casinos e respectivas actividades, em conformidade com as disposições da referida lei e subsequente regulamentação.

ARTIGO 16

(Avisos de abertura dos concursos)

1. A abertura e lançamento dos concursos deverá processar-se através de avisos dos respectivos concursos a publicar em pelo menos dois jornais de maior circulação no País, independentemente da publicação e divulgação dos mesmos concursos que houver por bem realizar fora do País.

2. O prazo de apresentação de propostas para admissão aos concursos é de três meses, conforme previsto na alínea a) do nº 1 do artigo 14 da Lei do Jogo.

ARTIGO 17

(Conteúdo dos avisos de aberturas dos concursos)

Os avisos de abertura de concursos deverão conter, entre outros elementos, informação básica suficiente sobre:

- os requisitos específicos que os concorrentes deverão satisfazer;
- a indicação da localização e da dimensão do casino em vista e do(s) respectivo(s) terreno(s) e bens a associar à concessão;
- a estimativa de investimento(s) e capital social mínimos previstos e o faseamento indicativo da sua realização;
- a previsão dos níveis de emprego e programas de formação profissional para trabalhadores moçambicanos;
- o rol das principais obrigações e benefícios que assistirão, de modo especial, à concessionária;
- o prazo de duração da concessão;
- a tramitação processual do concurso;
- os critérios de apreciação das propostas recebidas e de selecção do concorrente vencedor.

ARTIGO 18

(Concorrente elegível a vencedor)

Será candidato elegível a vencedor do concurso aberto para o desenvolvimento e exploração de casino e respectivas actividades aquele que, tendo reunido os requisitos exigidos no aviso do concurso e oferecido a melhor proposta técnica e financeira, demonstrar idoneidade aceitável e provas de poder satisfazer, num prazo e faseamento especificados, a totalidade das condições expressamente previstas nos artigos 57 e 58 da Lei do Jogo e no artigo 5 do Decreto nº 62/94, de 16 de Novembro, e nos artigos 10 e 12 deste Regulamento.

ARTIGO 19

(Participação nos concursos)

Podem participar em concursos para o desenvolvimento e exploração de casinos e respectivas actividades as sociedades anónimas já constituídas ou a constituir com sede em território moçambicano, mediante a observância do disposto no artigo 58 da Lei do Jogo.

ARTIGO 20

(Conteúdo das propostas dos concorrentes)

As propostas dos concorrentes, capeadas por um requerimento datado e assinado pelos representantes legais dos concorrentes e dirigido ao Ministro do Plano e Finanças, deverão conter a seguinte documentação:

- estudo técnico-económico de viabilidade da implantação e exploração do casino ou casinos objecto do concurso;
- declaração de aceitação das condições do concurso;
- comprovativo(s) de garantia(s) da disponibilidade de recursos financeiros e técnicos necessários para se assegurar a concretização efectiva dos empreendimentos que integrarão a concessão;
- referência(s) bancária(s) sobre a concorrente ou seus sócios constituintes, emitida(s) por banco(s) de reconhecida capacidade, idoneidade e reputação;
- documentos comprovativos da existência legal da concorrente ou dos sócios constituintes previstos;
- relatórios e balanços de contas do último exercício económico, bem como eventuais catálogos, brochuras e outras publicações ilustrativas da(s) actividade(s) que exerce, quando seja uma sociedade já constituída;

- g) proposta do projecto de estatutos da sociedade a constituir e a registar em Moçambique para, através dela, levar-se a cabo a implementação e exploração de empreendimentos integrados na concessão, quando se trate de sociedade por constituir;
- h) projecto de alterações a introduzir no pacto social da sociedade concorrente, tratando-se de uma já existente;
- i) o relevante estudo de avaliação do impacto ambiental dos empreendimentos integrantes da concessão.

ARTIGO 21

(Propostas de projectos da iniciativa de investidores)

1. As propostas de projectos de investimentos significativos de raiz a realizar por conta e risco dos investidores proponentes, com dispensa de realização de concurso público, conforme estatuído no n.º 2 do artigo 12 da Lei do Jogo, deverão, igualmente, ser capadas de requerimento datado e assinado pelos representantes legais dos investidores proponentes, dirigido ao Ministro do Plano e Finanças, e, bem assim, conter a documentação aplicável indicada nas alíneas do artigo anterior.

2. Para efeitos do número anterior e do n.º 2 do artigo 12 da Lei do Jogo, entende-se por investimento significativo de raiz aquele que, representando, pelo menos, cinquenta por cento do investimento previsto no empreendimento, e não devendo nunca este ser inferior ao investimento mínimo fixado adiante no artigo 40, seja realizado em infra-estruturas novas necessárias para, ou em conexão com, a exploração do casino, quer elas estejam ou não associadas a outras já existentes e operacionais, a reabilitar, a reconverter ou a modernizar.

CAPÍTULO VI

Apresentação, abertura, apreciação, adjudicação e licenciamento

ARTIGO 22

(Apresentação das propostas)

1. As propostas de projectos que visem o desenvolvimento e exploração de casinos e respectivas actividades conexas e/ou complementares, no País, deverão ser apresentadas à Inspeção-Geral de Jogos em três exemplares (sendo um o original), sem rasuras, entrelinhas ou palavras riscadas, e com todas as páginas numeradas e rubricadas.

2. Em concurso, cada concorrente só pode apresentar (em três exemplares) uma única proposta.

3. Os processos de candidatura a concursos ou a projectos de desenvolvimento e exploração de casinos, deverão ser entregues, contidos em invólucros exteriores opacos, fechados, lacrados e com indicação exterior do concurso a que respeitam, na sede da Inspeção-Geral de Jogos.

4. Contra a entrega dos processos será passado recibo em que se indicará a data, a hora e o número de ordem de recepção oficiosa.

5. O disposto nos números anteriores não dispensa, quando tal seja do interesse do investidor, a submissão pelo próprio proponente, para aprovação, dos projectos que envolvam a realização de investimentos, em conformidade com os procedimentos previstos na legislação vigente sobre esta matéria.

ARTIGO 23

(Abertura das propostas de candidatura a concursos)

1. O acto público de abertura das propostas de candidatura a concurso terá lugar na sede da Inspeção Geral de Jogos, às 15,00 horas do primeiro dia útil seguinte ao do último dia do prazo para apresentação de candidaturas.

2. O acto público inicia-se com a abertura dos invólucros que contêm as propostas, segundo a ordem da respectiva entrada, ao que se seguirá a leitura, de forma clara e audível, da lista dos concorrentes, pela mesma ordem.

3. Seguidamente, o júri, constituído pelos elementos da Comissão Nacional de Jogos criada nos termos dos n.ºs 3 e 4 do artigo 27 da Lei do Jogo e regulamentada no n.º 2 do artigo 3 e artigos 12 a 21 do Regulamento aprovado pelo Decreto n.º 61/94, de 16 de Novembro, procederá à verificação da conformidade dos documentos constantes de cada processo de candidatura e respectiva relação de documentação apresentada, rubricando, por intermédio de dois dos seus membros, todos os processos que reúnam os requisitos exigidos, para efeitos da sua acitação oficial.

ARTIGO 24

(Apreciação das propostas)

1. A Inspeção Geral de Jogos, em articulação com o organismo responsável pela área de investimentos, nos casos aplicáveis, assegurará a apreciação e conclusão, no prazo máximo de dez dias úteis contados da data da recepção, da análise das propostas de projectos que visem o desenvolvimento e exploração de casinos e respectivas actividades conexas e/ou complementares, no País.

2. Concluída a apreciação e análise a que alude o número anterior, a Comissão Nacional de Jogos, convocada e presidida pelo Inspector-Geral de Jogos, deverá no prazo máximo de sete dias úteis contados a partir do termo do prazo fixado no número precedente, proceder, por sua vez, à apreciação das propostas e formulação das recomendações que julgar pertinentes que sejam levadas em conta na tomada de decisões por órgãos competentes sobre as referidas propostas ou matérias a elas concernentes.

3. Cabe ao Inspector-Geral de Jogos assegurar a submissão das propostas analisadas e das recomendações da Comissão Nacional de Jogos à consideração do Ministro do Plano e Finanças, para efeitos de tomada de providências e subsequente encaminhamento da matéria ao Conselho de Ministros.

ARTIGO 25

(Adjudicação provisória da concessão)

1. Mediante as recomendações da Comissão Nacional de Jogos sobre as propostas recebidas e analisadas, compete ao Conselho de Ministros a tomada, no prazo de quinze dias úteis contados da data da sua recepção no Conselho de Ministros, da decisão sobre a adjudicação provisória da concessão de desenvolvimento e exploração de casinos e respectivas actividades conexas e complementares na(s) zona(s) de concessão visada(s).

2. A adjudicação provisória apenas confere à concessionária o direito de prosseguir as negociações e/ou ajustamentos com vista ao alcance dos termos finais do respectivo contrato de concessão, para a subsequente adjudicação definitiva, nos termos previstos nos artigos seguintes.

ARTIGO 26

(Negociação do contrato de concessão)

1. Incumbe à Inspeção-Geral de Jogos a negociação, com base em contrato-modelo e nas decisões tomadas pelo Conselho de Ministros, das condições e termos a acordar com o concorrente ou proponente cuja proposta tiver sido aprovada nos termos do artigo anterior, que deverão ser incorporadas no projecto de Contrato de Concessão para Desenvolvimento e Exploração do Jogo na respectiva zona de concessão aprovada.

2. Terminadas as negociações sobre o projecto do Contrato a que se refere o número precedente, deverá a Comissão Nacional de Jogos, convocada e presidida pelo Inspector-Geral de Jogos, pronunciar-se sobre os seus termos e condições, antes da sua submissão à consideração do Ministro do Plano e Finanças

ARTIGO 27

(Aprovação dos termos do contrato de concessão)

Compete ao Ministro do Plano e Finanças a aprovação dos termos do contrato de concessão para o desenvolvimento e exploração do jogo em casino(s), na(s) zona(s) de concessão para esse efeito aprovada(s) pelo Conselho de Ministros.

ARTIGO 28

(Adjudicação definitiva da concessão)

A adjudicação definitiva da concessão, que deverá verificar-se num prazo não superior a noventa dias após a tomada de decisão da adjudicação provisória de que trata o precedente artigo 25, para o desenvolvimento e exploração do jogo, processa-se através da celebração da escritura pública do respectivo contrato junto do Cartório Notarial Privativo do Ministério do Plano e Finanças.

ARTIGO 29

(Licenciamento da exploração de actividades)

1. O licenciamento da exploração de modalidades de jogos de fortuna ou azar por concessionárias em casinos, a instituição de eventuais adaptações de características técnicas dos casinos e do respectivo mobiliário, equipamento e material do jogo, bem como das regras dos jogos, competem à Inspeção-Geral de Jogos, após a necessária vistoria técnica efectuada às respectivas instalações.

2. Ouvida a Inspeção-Geral de Jogos, o licenciamento da exploração, em recintos de casinos, de serviços de restaurante, bar e outros serviços complementares da actividade principal dos casinos caberá às respectivas entidades governamentais competentes sobre cada matéria específica, consoante a natureza do serviço ou actividade em questão.

ARTIGO 30

(Extinção da concessão)

1. A extinção da concessão ocorre com o termo do prazo contratualmente fixado ou com a rescisão do respectivo contrato.

2. A rescisão do contrato pode decorrer de qualquer das seguintes situações:

- a) a reincidência na sonegação e evasão fiscais sobre as receitas do jogo;
- b) a inobservância do disposto no artigo 58 da Lei n.º 8/94, de 14 de Setembro, sobre a realização do capital social ou da respectiva caução;
- c) a não constituição ou reintegração de depósitos ou de garantias, seguros, cauções ou seguros-cauções, a que a concessionária se encontre contratualmente obrigada, ou de conformidade com o disposto nos artigos 41, 42, 44, 46 e 47 deste Regulamento;
- d) a cessação, abandono ou suspensão injustificada bem como a deficiente exploração do jogo ou de outras actividades essenciais concessionadas;
- e) a violação grave e reiterada de regras fundamentais de prática do jogo;
- f) o incumprimento sistemático de obrigações contratuais;
- g) a constituição reiterada da concessionária em mora por dívidas ao Estado relativas a contribuições ou impostos devidos no âmbito das actividades e operações ligadas

à exploração do jogo, ou a obrigações conexas à segurança social dos seus trabalhadores;

h) a não prorrogação, pelo Estado, do prazo de concessão expirado, seja qual for o seu fundamento discricionário

3. A rescisão dos contratos de concessão processar-se-á em conformidade com as disposições do artigo 15 da Lei do Jogo e da alínea i) do artigo 1 do Decreto n.º 57/94, de 16 de Novembro.

CAPÍTULO VI

Exploração de actividades dos casinos

ARTIGO 31

(Exploração e prática de jogos de fortuna ou azar de mesa)

1. A exploração e prática de jogos de fortuna ou azar de mesa, sejam eles bancados ou não bancados, só podem ser exercidas e praticadas por concessionárias contratualmente autorizadas e licenciadas, em salas especialmente equipadas para esse efeito, dentro do casino, e mediante a estrita e rigorosa observância das regras de jogo aprovadas em regulamentos próprios para cada modalidade específica de jogo e o cumprimento das orientações, ordens, instruções e adaptações determinadas pela Inspeção-Geral de Jogos.

2. A exploração de jogos de fortuna ou azar, quer bancados quer não bancados, deverá, em especial, observar as regras estabelecidas por lei, regulamento ou determinação da Inspeção-Geral de Jogos, sobre:

- a) a abertura e fecho das partidas e das bancas, em particular a contagem, verificação e registo da composição do capital em giro inicial de cada banca e dos respectivos reforços, existência final de capital e resultado do jogo apurado no final de cada partida;
- b) a marcação correcta pelos jogadores das suas apostas com o devido respeito das regras de cada modalidade de jogo e, em especial, dos respectivos limites mínimos e máximos fixados para as apostas efectuadas nas diversas <<chances>>;
- c) a execução correcta, clara, com exactidão e, nos casos aplicáveis, em voz audível e perceptível, das operações relativas a cada modalidade específica de jogo, nos termos regulamentados, e em especial das que sejam da obrigação dos empregados das salas de jogos executar, em particular o anúncio da expressão-ordem <<Jogo Feito. Nada mais>>;
- d) o registo e encaminhamento devidos das gratificações e dos valores, fichas ou outros símbolos de jogo em uso no casino encontrados abandonados, bem como o produto das paradas em litígio;
- e) a elaboração de registos de informação técnica por cada jogada e por fecho de cada partida, bem como de registos e mapas estatísticos, sobre o jogo, nos termos determinados pela Inspeção-Geral de Jogos.

ARTIGO 32

(Exploração de jogos de fortuna ou azar em máquinas)

A exploração de jogos de fortuna ou azar em máquinas automáticas só pode ser exercida, por concessionárias contratualmente autorizadas e licenciadas, em salas de jogos especialmente equipadas para esse efeito, dentro do casino, e mediante a estrita e rigorosa observância das disposições da lei e do regulamento próprio sobre a matéria, bem como mediante o cumprimento das determinações emanadas da Inspeção-Geral de Jogos.

ARTIGO 33**(Disponibilidade de equipamento para vigilância e controlo no casino)**

Com vista a permitir e facilitar o trabalho de inspecção e controlo permanentes a realizar pelo serviço de inspecção, em cada casino, a concessionária deverá providenciar e instalar equipamento electrónico e de gravação de som e imagem, nomeadamente, o equipamento de controlo televisivo e de comunicações e o equipamento informático e respectivas aplicações e sistemas informáticos definidos pela Inspeção-Geral de Jogos, para vigilância e controlo do casino — como medida de protecção e segurança das instalações, pessoas e bens — e para verificação de eventuais situações anómalas e da correcteza e integridade das receitas do jogo, devendo ainda a concessionária assegurar a disponibilidade desse equipamento e respectivas aplicações e sistemas para uso, a todo o momento, por inspectores e técnicos da Inspeção-Geral de Jogos em serviço no casino.

ARTIGO 34**(Moeda de jogo e operações de caixas vendedora e compradora)**

1. A prática de jogos de fortuna ou azar processa-se com base na moeda com curso legal no País, podendo, de acordo com a conveniência, especificidade e regras dos jogos, ser substituída por símbolos convencionais que representem o seu valor, sendo este convertível em moeda-divisa, de conformidade com as disposições da legislação cambial vigente.

2. Todas as operações, quer da caixa vendedora quer da compradora, bem como as operações cambiais, que se realizarem nas salas de jogos, processar-se-ão nos termos previstos nos artigos 49 a 54 da Lei nº 8/94, de 14 de Setembro, e em conformidade com eventuais determinações complementares emanadas da Inspeção-Geral de Jogos.

3. Os ganhos dos jogadores são pagos na moeda, nacional ou externa, em que as respectivas fichas tiverem sido adquiridas.

4. Os ganhos dos jogadores não residentes no País, resultantes de jogo praticado com fichas adquiridas exclusivamente em moeda externa, são transferíveis para o exterior nos termos da regulamentação específica do Banco de Moçambique sobre a matéria.

ARTIGO 35**(Exploração de serviços complementares em recintos de casinos)**

Em qualquer recinto do complexo de casino, a subcontratação para exercício por outrem, ao abrigo de legislação e de normas e tutelas próprias, das actividades de prestação de serviços de bar, restaurante e outros serviços conexos e/ou complementares ao objecto principal de casinos, fica igualmente sujeita à acção disciplinar da Inspeção-Geral de Jogos, com vista a assegurar a observância das orientações, ordens, instruções e adaptações por ela determinadas em razão e salvaguarda das particularidades, ordem, disciplina, segurança e conforto próprios e especialmente exigidos nos casinos.

CAPÍTULO VIII**Entradas nos casinos e salas de jogos****ARTIGO 36****(Acesso aos casinos)**

A entrada nos casinos e salas de jogos é regida pelo disposto nos artigos 32 a 34 e 39 a 43 da Lei nº 8/94, de 14 de Setembro, bem como os preceitos estipulados nos artigos 37 a 40 seguintes.

ARTIGO 37**(Bilhetes de entrada nos casinos)**

1. Ressalvada a eventual dispensa, pela concessionária, da aquisição do bilhete por frequentadores que sejam hóspedes em hotéis associados ao casino, conforme previsto no nº 3 do artigo 33 da Lei do Jogo, a entrada nos casinos sob licença em regime de exclusividade está sujeita à obtenção e apresentação por cada frequentador do respectivo bilhete, o qual deverá ser conservado durante a permanência no casino.

2. Os bilhetes a que se refere o número anterior classificam-se, consoante a validade, em:

- a) Bilhete B5, válido durante o ano em curso;
- b) Bilhete B4, com validade de três meses;
- c) Bilhete B3, válido durante um mês;
- d) Bilhete B2, com validade de oito dias; e
- e) Bilhete B1, válido durante um dia.

3. Sobre o bilhete de entrada incide o imposto de selo, que, em caso algum, não poderá ser inferior a cinquenta por cento (50%) do preço de cada bilhete vendido e nem inferior a um valor mínimo fixado pelo Ministro do Plano e Finanças, sob proposta da Inspeção-Geral de Jogos, após ter ouvido as concessionárias.

ARTIGO 38**(Cartão de acesso para os casinos sob licença especial)**

1. A entrada no casino sob licença especial está condicionada à obtenção e apresentação, por cada membro, do respectivo cartão, o qual deverá ser conservado durante a permanência no casino.

2. Os cartões de entrada a que alude o número precedente, a emitir pelo serviço de identificação, classificam-se, consoante a respectiva validade, em:

- a) Cartão C5, válido durante o ano em curso;
- b) Cartão C4, com validade de três meses;
- c) Cartão C3, válido durante um mês;
- d) Cartão C2, com validade de oito dias; e
- e) Cartão C1, válido durante um dia.

ARTIGO 39**(Imposto de selo e facilidade associável ao cartão de membro)**

1. Pela emissão do cartão de membro do casino sob licença especial é devido o imposto de selo, que, em caso algum, não poderá ser inferior a cinquenta por cento (50%) do valor total de cada cartão emitido e nem inferior a um valor mínimo fixado pelo Ministro do Plano e Finanças, sob proposta da Inspeção-Geral de Jogos, após auscultação prévia das concessionárias.

2. A aquisição do cartão de acesso para o casino sob licença especial pode, se a colectividade do casino de que trata o nº 2 do artigo 7 o julgar conveniente, conferir ao respectivo titular, no primeiro dia da sua utilização, o direito a um quantitativo em fichas ou outros símbolos de jogo em uso no casino, não transaccionáveis em dinheiro.

CAPÍTULO IX**Investimento mínimo, capitais, garantias e seguros****ARTIGO 40****(Investimento mínimo a realizar no âmbito da concessão)**

1. O investimento mínimo a realizar por cada concessionária para o desenvolvimento e exploração do jogo em um ou mais

recintos do casino sob sua concessão é fixado em valor equivalente a cem mil milhões de metcaís, actualizável com referência às taxas de câmbio e de inflação a partir da data da entrada em vigor da Lei do Jogo.

2. Salvaguardadas as situações de tolerância previstas no nº 2 do artigo 2 e nos nºs 1 e 4 do artigo 6, do Decreto nº 62/94, de 16 de Novembro, o prazo máximo de realização do investimento a que se refere o número precedente é o mesmo dos cinco anos fixados no nº 2 do artigo 58 da Lei do Jogo, devendo o escalonamento admitido nesse nº 2 da citada lei ser de quantia anual não inferior a um quinto do investimento total.

ARTIGO 41

(Capital social e capitais próprios mínimos)

1. O capital social de uma concessionária não poderá, nos termos do nº1 do artigo 58 da Lei nº 8/94, de 14 de Setembro, ser inferior a cem mil milhões de metcaís, actualizável a partir da data de entrada em vigor da referida lei com base nas alterações das taxas de inflação e de câmbio, ou inferior a 40% do investimento total do empreendimento proposto, fixando-se a quantia mínima no valor equivalente a 40% do referido investimento total.

2. As formas de realização do capital social a que se refere o número anterior, bem como da participação moçambicana, são os fixados nos nºs 2 a 6 do citado artigo 58 da mesma lei.

3. Verificando-se a realização do capital social de forma escalonada, a quantia a realizar em cada ano não deverá ser inferior a um quinto do total do capital social fixado em conformidade com o disposto no nº 1 do presente artigo.

4. Em qualquer circunstância da vida do empreendimento, a totalidade dos capitais próprios não deverá ser inferior a 40% do total dos activos líquidos da situação económico-financeira da concessionária, salvo se tiver sido constituída garantia, caução ou seguro-caução para o reforço dos capitais próprios, de modo a estes conformarem-se com o determinado na parte inicial deste número.

ARTIGO 42

(Garantias exigíveis)

Sempre que, por imperativo legal ou contratual, for devida alguma caução, garantia ou seguro-caução, deverá a mesma ser prestada, efectuando-se o respectivo depósito junto do Banco de Moçambique, à ordem da Inspeção-Geral de Jogos, à pelo montante correspondente à obrigação a garantir, actualizável com base nas alterações ocorridas nas taxas de inflação anual e de câmbio.

ARTIGO 43

(Aplicação e utilização das garantias)

1. Qualquer das formas de garantia constituída nos termos do artigo precedente só será utilizada e aplicada em operações ou fins específicos que tiverem fundamentado a sua constituição, mediante prévia notificação pela Inspeção-Geral de Jogos, à entidade prestadora da garantia, sobre a sua utilização.

2. Para efeitos do disposto no número anterior, e quando se verifique o incumprimento da obrigação garantida, o Inspector-Geral de Jogos submeterá antes a relevante informação à decisão do Ministro do Plano e Finanças.

ARTIGO 44

(Renovação, reforço e actualização de garantias)

1. As garantias cujos montantes, por qualquer razão, se tornem insuficientes para a cobertura da obrigação a garantir, deverão ser reforçadas pela respectiva entidade obrigada, no prazo de sessenta

dias contados a partir da data da notificação do facto pela Inspeção-Geral de Jogos.

2. As garantias concernentes a obrigações de execução parcelar ou por fases serão ajustadas pela Inspeção-Geral de Jogos à medida que se for verificando o cumprimento efectivo das respectivas parcelas ou fases

ARTIGO 45

(Libertação das garantias)

Cumpridas integralmente as obrigações que tiverem sustentado a constituição das garantias versadas nos números precedentes, caberá ao Banco de Moçambique proceder à libertação das respectivas garantias depositadas, mediante notificação nesse sentido do Inspector-Geral de Jogos.

ARTIGO 46

(Seguros exigíveis e sua duração)

1. A concessionária deverá efectuar e manter, a favor do Estado, seguro contra o risco de incêndio dos edifícios, equipamentos, mobiliário e material associados ou adstritos ao casino, pertencentes e/ou reversíveis para o Estado.

2. O valor do seguro dos bens patrimoniais a que alude o número anterior não deverá em caso algum ser inferior ao mencionado no respectivo inventário de encerramento do último exercício findo.

3. As indemnizações que ocorrerem serão pagas por seguradora(s) à Inspeção-Geral de Jogos, que, por sua vez, as entregará à concessionária à medida que os bens forem sendo substituídos.

ARTIGO 47

(Caução ou seguro-caução para garantia da entrega de bens pertencentes e/ou reversíveis para o Estado, finda a concessão)

Para garantia da entrega ao Estado dos imóveis e de todo o equipamento, material e utensílios adstritos à exploração e prática do jogo, pertencentes e/ou reversíveis para o Estado, em boas condições de conservação e funcionalidade, a Concessionária obriga-se a constituir, 12 meses antes do termo do respectivo contrato de concessão, uma caução ou seguro-caução, no montante a fixar pela Inspeção-Geral de Jogos segundo o critério do preço de reposição, ouvido o Departamento do Património do Estado.

CAPÍTULO X

(Alocação, restituição, reversão, registo, controlo e fiscalização do património integrante do Casino)

ARTIGO 48

(Fundamento)

Com vista a assegurar a legitimidade e exclusividade do Estado em proceder nos termos previstos nos artigos 12 a 15 da Lei do Jogo e no artigo 14 e seguintes do presente Regulamento, os bens alocados pelo Estado bem como os demais bens, patrimoniais, construídos ou adquiridos pelas concessionárias no âmbito da concessão para o desenvolvimento e exploração do jogo, e indissociavelmente adstritos à exploração de jogos de fortuna ou azar, permanecem propriedade do Estado ou reverts, consoante os casos, no final da concessão, sem que a concessionária assista qualquer direito a indemnização

ARTIGO 49

(Alocação)

O Estado da República de Moçambique, através da adjudicação da concessão para o desenvolvimento e exploração do jogo,

procederá à alocação, para a concessionária, de bens e infra-estruturas estatais existentes, necessários e apropriados para efeitos de desenvolvimento e exploração da referida concessão, devidamente inventariados e constantes do respectivo auto de entrega, conforme determinado nos artigos 19 a 21 da Lei do Jogo.

ARTIGO 50

(Aumentos, substituições e benfeitorias)

Todos os aumentos de bens patrimoniais — imóveis ou móveis — que estejam indissociavelmente adstritos à exploração de jogos de fortuna ou azar e resultantes de edificações e/ou aquisições feitas pela concessionária no âmbito da concessão do jogo, todas as variações patrimoniais, quantitativas e qualitativas, decorrentes de substituições de bens móveis pertencentes e/ou reversíveis para o Estado, e todas as benfeitorias que, a qualquer título sejam realizadas em imóveis pertencentes e/ou reversíveis para o Estado, serão objecto de registo estatístico, contabilístico e de inventário apropriados por forma a, em qualquer altura, poder-se saber o ponto de situação e de evolução dos referidos bens e respectivas variações.

ARTIGO 51

(Restituição)

Sempre que finda a concessão, nos termos fixados no artigo 30 deste Regulamento, serão restituídos ao Estado todos os bens patrimoniais por este alocados à concessionária aquando da adjudicação da concessão ou à mesma alocados subsequentemente à adjudicação, em conexão com a concessão, bem como os bens decorrentes da substituição, pela concessionária, dos para ela alocados pelo Estado, independentemente das razões determinantes dessa substituição.

ARTIGO 52

(Reversão)

1. Ocorrendo o termo da concessão, em conformidade com o estipulado no artigo 30 do presente Regulamento, e com base no disposto no nº 2 do artigo 15 e nºs 1 dos artigos 23 e 24 da Lei do Jogo, todos os bens patrimoniais, imóveis ou móveis, construídos ou adquiridos pela concessionária e indissociavelmente adstritos à exploração do jogo, bem como todos os bens resultantes de substituições de outros, e bem assim as benfeitorias feitas em imóveis pertencentes ao Estado ou indissociavelmente adstritos à exploração do jogo, revertem, todos eles, para o Estado, sem qualquer direito de indemnização à concessionária.

2. Exceptuam-se do disposto no número precedente, no que concerne à possibilidade de indemnização, as situações excepcionais de que trata o nº 2 do artigo 24 da supracitada lei.

ARTIGO 53

(Registo)

1. Todos os bens patrimoniais, pertencentes e/ou reversíveis para o Estado, afectos às concessões no âmbito do jogo em casinos, abrangidos nos artigos 48 a 52 que precedem, são objecto de registo obrigatório no cadastro do Património do Estado.

2. A Inspeção-Geral de Jogos, no âmbito das suas atribuições, deverá assegurar a efectivação do registo a que alude o número anterior junto do Departamento ou órgão do Estado, competente para esse efeito.

ARTIGO 54

(Controlo e fiscalização)

À Inspeção-Geral de Jogos, em articulação com o Departamento do Património do Estado, caberá exercer e garantir o controlo regular e a fiscalização sistemática da existência

efectiva, registo, boa conservação e funcionalidade de todos os bens patrimoniais pertencentes e/ou reversíveis para o Estado, no âmbito das concessões do jogo em casinos.

CAPÍTULO XI

Direcção das Concessionárias e dos casinos

ARTIGO 55

(Direcção do casino)

1. A gestão de casinos compete à respectiva direcção constituída por, pelo menos, dois dos administradores da concessionária, um dos quais a presidirá.

2. Compreendendo a concessão a exploração de mais que um casino, administradores da mesma concessionária podem integrar direcções de mais que um dos casinos dessa concessionária.

3. É permitido proceder à delegação ou mandato do desempenho de funções de membro da direcção do casino, devendo, contudo, serem estas exercidas pessoalmente pelo delegado ou mandatário, e tendo-se como praticados pelo próprio órgão directivo os actos praticados por qualquer dos seus membros ou pelos delegados e/ou mandatários.

4. A delegação ou mandato referidos no número anterior deverão ser comunicados pela direcção do casino ao serviço de inspecção, antes do início do exercício das respectivas funções.

ARTIGO 56

(Deveres da direcção do casino)

A direcção do casino obrigar-se á:

- a) manter em bom estado de conservação e operacionalidade todos os bens afectos à concessão e exploração do jogo;
- b) assegurar a normalidade da exploração das actividades do casino, nos termos regulamentados;
- c) garantir o cumprimento das regras dos jogos e das respectivas salas, conforme os respectivos regulamentos, bem como a notificação e observância junto dos empregados que prestem serviço nas salas de jogos, das orientações, ordens, instruções e adaptações determinadas pela Inspeção-Geral de Jogos, sempre que as mesmas, directa ou indirectamente, lhes digam respeito ou as devam observar;
- d) enviar, com antecedência de pelo menos oito dias, ao serviço de inspecção, no casino, o programa completo de espectáculos e outras realizações de natureza turística previstas para o mês seguinte;
- e) enviar, anualmente, ao serviço de inspecção no casino, até ao dia 15 de Janeiro, a relação nominal, por categorias, do pessoal em serviço nas salas de jogos, a qual deverá ser actualizada sempre que se verificarem alterações;
- f) remeter, anualmente, no prazo de 15 dias após a data da realização da assembleia geral, à Inspeção-Geral de Jogos um exemplar do relatório de contas e das contas de actividade da concessionária e a respectiva acta que os aprova, bem como a nota discriminativa da constituição dos corpos gerentes e da direcção do casino, com indicação do administrador que haja sido designado director do serviço de jogos;
- g) participar à Inspeção-Geral de Jogos as infracções, ao presente diploma e demais legislação e às orientações, ordens, instruções e adaptações emanadas da referida Inspeção por empregados, jogadores e frequentadores;
- h) cooperar e prestar todos os esclarecimentos que forer solicitados pelo serviço de inspecção.

ARTIGO 57

(Director do serviço de jogos)

1. As salas de jogos são dirigidas por um membro da direcção do casino ou por um adjunto ou substituto expressamente designado para esse efeito, nos termos do artigo 55 deste Regulamento

2. O director do serviço de jogos, ou seu substituto, deve permanecer no casino durante o período de funcionamento das salas de jogos e das operações de contagem das receitas dos jogos

3. O director do serviço de jogos, não sendo administrador da concessionária, não pode desempenhar cumulativamente outras funções executivas nem funções cujo exercício incumba, nos termos deste diploma, a qualquer categoria do pessoal dos quadros das salas de jogos, salvo em casos de força maior e por tempo estritamente necessário e mediante prévio consentimento da Inspeção-Geral de Jogos para a salvaguarda do normal funcionamento das salas de jogos e do decurso das partidas

ARTIGO 58

(Competências e deveres do director do serviço de jogos)

1. Incumbe ao director do serviço de jogos:

- a) dirigir e controlar as salas de jogos de casino tomando as decisões relativas à marcha das várias operações inerentes à exploração de prática de jogos de fortuna ou azar, de acordo com as respectivas normas técnicas de cada modalidade de jogo;
- b) assegurar o correcto funcionamento de todo o material e equipamento de jogo, bem como das instalações e serviços das salas de jogos;
- c) assegurar a exacta escrituração da contabilidade especial do jogo, e bem assim a recolha, elaboração e organização de informação e dados estatísticos

2. Constituem também obrigações do director do serviço de jogos:

- a) informar, por escrito, e com antecedência mínima de três dias, o serviço de inspecção no casino sobre qualquer alteração do horário de funcionamento das salas de jogos;
- b) prestar aos funcionários do serviço de inspecção as informações e esclarecimentos que por estes lhe sejam solicitados,
- c) facultar, sempre que necessário, o acesso dos funcionários do serviço de inspecção a instalações e equipamentos em conexão com a exploração e prática do jogo;
- d) velar pelo rigoroso cumprimento, por parte dos empregados das salas de jogos, dos deveres que este diploma e demais legislação lhes impõem, bem como das orientações, ordens, instruções, e adaptações emanadas da Inspeção-Geral de Jogos;
- e) manter a disciplina nas salas de jogos e zelar pela continuidade do seu ambiente acolhedor e de conforto e comodidade, bem como do seu bom nível social e turístico;
- f) zelar pela disciplina e cumprimento dos condicionamentos legais impostos para o funcionamento das salas de jogo e das salas de formação na área do jogo

3. É ainda obrigação do director do serviço de jogos remeter ao serviço de inspecção no casino:

- a) diariamente, um mapa com a indicação dos jogos bancados e das máquinas que funcionaram na véspera, números das respectivas mesas, capital em giro inicial e reforços efectuados em cada uma, lucros ou prejuízos verificados,

bem como das modalidades e número de mesas dos jogos não bancados e respectivas receitas que hajam sido cobradas, das pontuações havidas, e bem assim dos montantes das gratificações destinadas ao pessoal e das importâncias entregues para o fundo de assistência social;

- b) diariamente, uma relação nominativa dos indivíduos a quem tenham sido emitidos cartões nos termos do artigo 38 deste Regulamento, com indicação do tipo e número de ordem desses cartões;
- c) diariamente, o mapa de receitas cobradas pela emissão de bilhetes ou cartões de entrada nos casinos e salas de jogos, discriminadas por tipos e por valores correspondentes ao imposto de selo e ao valor a reter pela concessionária;
- d) até ao segundo dia de cada quinzena, e em relação à quinzena anterior, um mapa onde constem os elementos indicados na alínea a) deste nº 3.

ARTIGO 59

(Adjuntos da direcção do casino e substitutos)

1. A direcção do casino poderá designar adjuntos dos Directores da concessionária julgados necessários, definindo-lhes as respectivas competências sectoriais de forma bem clara, devendo comunicar à Inspeção-Geral de Jogos, com oito dias de antecedência em relação à data do início de exercício das funções para eles definidas, as designações que efectuar.

2. Os adjuntos de directores de casino não podem representar a concessionária nas relações desta com a Inspeção-Geral de Jogos, salvo o director do serviço de jogos ou seu adjunto ou substituto, na ausência dos membros da direcção.

CAPÍTULO XII

Pessoal dos recintos de casinos

ARTIGO 60

(Recrutamento e formação profissional)

1. O processo de recrutamento, para efeitos de formação profissional e subsequente admissão, dos trabalhadores a desempenhar profissões específicas nas salas de jogos deverá observar as regras preconizadas no Regulamento de Formação Profissional dos Empregados das Salas de Jogos.

2. A concessionária deve providenciar e/ou levar a cabo programas de formação profissional, aprovados pela Inspeção-Geral de Jogos, de acordo com o Regulamento a que alude o número precedente, para trabalhadores moçambicanos, beneficiando, por esse facto, do incentivo fiscal previsto no nº 2 do artigo 61 da Lei do Jogo.

ARTIGO 61

(Emprego e formação profissional de trabalhadores moçambicanos)

1. As concessionárias, para o desenvolvimento e exploração de casinos, devem empregar trabalhadores moçambicanos, assegurando que, em relação à totalidade dos postos de trabalho a criar nos seus quadros de pessoal sejam, em conformidade com o nº1 do artigo 61 da Lei do Jogo, preenchidos por moçambicanos em, pelo menos:

- a) 65%, em qualquer dos primeiros cinco anos de actividade;
- b) 80%, do sexto ao nono ano de actividade;
- c) 95%, a partir do décimo ano de actividade e em diante.

ARTIGO 62

(Nomenclatura das categorias dos empregados das salas de jogos)

A nomenclatura das categorias dos trabalhadores em serviço nas salas de jogos, regidos pela legislação laboral geral e especial indicada no artigo anterior, é a seguinte:

I - Profissionais do Jogo:

- a) **Chefe da partida**, que dirige e fiscaliza uma ou mais salas de jogos, bem como os serviços de identificação e coordena e desenvolve procedimentos administrativos inerentes à marcação de férias e horários do pessoal das salas de jogos que dirige e fiscaliza, em representação directa da empresa concessionária;
- b) **Fiscal-chefe**, que coadjuva o chefe de partida, tendo as mesmas atribuições deste, e substituindo-o nas suas faltas e impedimentos;
- c) **Chefe de sala**, que dirige e fiscaliza a sala de jogos, bem como os serviços de identificação, coordena e desenvolve procedimentos administrativos inerentes à marcação de férias e horários do pessoal da respectiva sala de jogos, em representação directa da empresa;
- d) **Adjunto de chefe de sala**, que coadjuva o chefe de sala, em parte ou em todas as atribuições deste, substituindo-o nas suas ausências e impedimentos;
- e) **Chefe de banca**, que dirige o funcionamento das mesas de jogo a ele atribuídas, fiscaliza, confere e assegura a correcteza de todas as operações efectuadas nas mesas sob seu controlo, colaborando por forma a facilitar a correcta marcha e execução dessas operações e intervindo na solução de problemas e dúvidas que surjam no desenrolar do jogo;
- f) **Fiscal de banca**, que verifica a correcteza das marcações das apostas feitas pelos jogadores; procede, antes de pronunciada expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>>, às marcações que lhe sejam pedidas por jogadores presentes à mesa do jogo; e fiscaliza, controla e confere a correcteza de todas as operações de jogo efectuadas na respectiva mesa de jogo, em especial os trocos e pagamentos efectuados pelos pagadores; providencia os reforços do capital em giro da banca; e intervém na solução de problemas e dúvidas emergentes no processo do jogo;
- g) **Pagador**, que desencadeia os procedimentos necessários para a efectivação das jogadas e evolução próprias de cada modalidade de jogo, nomeadamente: lança bolas ou dados; baralha, estende, distribui e recolhe cartas; oferece os dados ou cartas aos jogadores a quem caiba a mão e, terminada a mão, os recolhe; procede, antes de pronunciar a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>> em voz clara e audível, às marcações que lhe sejam pedidas por jogadores presentes na mesa do jogo; executa em voz clara e audível os anúncios concernentes ao funcionamento e andamento do jogo; recolhe dinheiro e/ou fichas das apostas perdedoras; realiza o pagamento dos prémios das paradas ganhadoras; e efectua os trocos.

II - Pessoal Auxiliar das Salas de Jogos:

- h) **Ficheiro fixo (ou caixa)**, que procede à venda de fichas ou outros símbolos de jogo em uso, aos trocos e reforços pedidos pelas bancas, ao fornecimento de fichas aos

ficheiros volantes (*função de caixa vendedor*); à compra de fichas vendidas pelos clientes e efectua o serviço de compra e venda de câmbios (*função de caixa comprador*);

- i) **Ficheiro volante**, que procede à venda de fichas ou cartões aos jogadores, nas salas de jogos, recebendo em troca somente dinheiro em numerário, procedendo ainda, nas salas do Bingo, à liquidação de prémios aos jogadores;
- j) **Técnico de manutenção**, que assegura a assistência técnica aos equipamentos electromecânicos e electrónicos existentes nas salas de jogos, procedendo à sua manutenção e/ou reparação em caso de avaria, bem como monta, instala, verifica e testa sistemas electrónicos e electromecânicos em máquinas de jogos, assegurando o seu normal funcionamento;
- l) **Técnico ajudante de manutenção**, que auxilia o técnico de manutenção no desempenho dos seus trabalhos, procedendo de acordo com as ordens e instruções do referido técnico;
- m) **Controlador de identificação**, que atende, controla e fiscaliza o acesso ao casino e/ou a uma ou mais salas de jogos, prestando esclarecimentos sobre o referido acesso, emitindo (vendendo), facultando os bilhetes ou cartões para esse acesso e procedendo ao apuramento das receitas inerentes aos bilhetes e/ou cartões vendidos;
- n) **Contínuo**, que auxilia o funcionamento das salas de jogos, procedendo à abertura e encerramento das tampas de mesas ou ao transporte das fichas ou outros símbolos de jogo em uso no casino e representativos do capital em giro inicial e reforços do capital em giro, à arrumação das fichas e bancas, à recolha e transporte das fichas e/ou outros valores destinados a gratificações ou assistência social, ao atendimento de solicitações do pessoal em serviço nas bancas e salas de jogos e dos jogadores, bem como assegura a limpeza das instalações, máquinas, equipamentos e demais utensílios do casino;
- o) **Porteiro**, que controla as entradas dos jogadores, frequentadores e demais visitantes do casino ou certas salas do casino que lhe tenham sido indicados, podendo também, se possível, apoiar no atendimento de algumas solicitações das salas de jogos.

ARTIGO 63

(Carteira de profissional do jogo)

Com ressalva do disposto adiante no artigo 124, todo o profissional em serviço nas salas de jogos deverá ser titular da respectiva carteira de profissional do jogo emitida, e anualmente revalidada, pelo serviço competente.

ARTIGO 64

(Ingresso, acesso e progressão na carreira profissional do jogo)

As regras a observar pelas concessionárias de casinos, para efeitos de ingresso, acesso e progressão dos profissionais do jogo na carreira profissional de empregados das salas de jogos, são as consagradas no Regulamento da Carteira dos Profissionais do Jogo.

ARTIGO 65

(Regime disciplinar do pessoal das salas de jogos)

Os trabalhadores em serviço nas salas de jogos, são regidos, na generalidade, pelas disposições da Lei do Trabalho vigente e, na especialidade, pelas disposições da Lei nº 8/94, de 14 de Setembro,

do presente Regulamento e do Regulamento da Carteira dos Profissionais do Jogo.

ARTIGO 66

(Regime disciplinar do pessoal de outros serviços)

Os trabalhadores de entidades empregadoras subcontratadas pela concessionária para prestação, em recinto do casino, de serviços de restaurante, bar e outros serviços conexos ou complementares regem-se pelas disposições da Lei do Trabalho vigente e do presente Regulamento, e devem também obediência às orientações, ordens, instruções e adaptações determinadas pela Inspeção-Geral de Jogos que lhes sejam aplicáveis, sempre que elas visem a salvaguarda da disciplina, ordem, segurança, tranquilidade, legalidade, conforto e comodidade exigíveis nos recintos de casinos.

ARTIGO 67

(Dupla subordinação disciplinar do pessoal em recinto de casino)

Todos os trabalhadores em serviço nos recintos de casinos devem obediência e estão sujeitos à dupla subordinação disciplinar em relação às respectivas entidades empregadoras e à Inspeção-Geral de Jogos, nos termos do presente Regulamento, da Lei do Jogo e das orientações, ordens, instruções e adaptações determinadas pela referida Inspeção, para salvaguarda da ordem, disciplina, segurança, tranquilidade, normalidade e legalidade de todo o processo de funcionamento e exploração e prática do jogo e outras actividades conexas ou complementares nos casinos.

ARTIGO 68

(Principais deveres especiais do pessoal dos casinos)

Complementarmente aos direitos e deveres que lhes cabem nos termos da lei geral, constituem principais deveres e obrigações especiais de todos os trabalhadores que prestem serviço nos casinos, e em especial nas salas de jogos, os seguintes:

- a) cumprir e fazer cumprir, na parte que lhes diga respeito, as disposições legais, os regulamentos e as circulares e instruções da Inspeção-Geral de Jogos concernentes à exploração e prática do jogo e ao exercício da sua profissão;
- b) exercer as suas funções com zelo, diligência e correcção, usando de urbanidade para com os jogadores e demais frequentadores, superiores hierárquicos, funcionários do serviço de inspeção e colegas;
- c) cuidar da sua boa apresentação pessoal e usar, quando em serviço, o traje e o distintivo aprovados pela Inspeção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária;
- d) guardar segredo das informações que detenham, decorrentes do exercício das suas funções, excepto quanto a autoridades policiais ou a inspectores da Inspeção-Geral de Jogos, no exercício das respectivas competências, com observância dos limites fixados por lei ou por contrato com o Governo;
- e) não tomar parte no jogo, directamente ou por interposta pessoa;
- f) não fazer empréstimos e nem usura, venda, penhor, promessa de venda ou de penhor, para efeitos de prática do jogo;
- g) não ter em seu poder e nem ser portador de dinheiro, fichas, cartas, dados ou outros materiais ou símbolos convencionais de modelo em uso para prática do jogo, cuja proveniência ou utilização não seja justificada

pela necessidade do funcionamento normal do jogo e desempenho das respectivas funções e obrigações profissionais;

- h) não ter participação, directa ou indirecta, nas receitas do jogo;
- i) não solicitar gratificações e nem manifestar o propósito de as obter.

CAPÍTULO XIII

(Entidade orientadora, licenciadora, fiscalizadora de inspeção, auditoria, e de estudos e controlo)

ARTIGO 69

(Entidade)

Complementarmente ao desempenho das suas funções de prestação de assessoria técnica ao Ministro do Plano e Finanças, incumbe à Inspeção-Geral de Jogos promover a criação das condições e do ambiente institucional adequados e necessários para garantir o normal e correcto funcionamento de recintos de casinos no país, devendo ainda assegurar a orientação, o licenciamento, a fiscalização e a inspeção de todo o processo e operações concernentes à exploração e prática do jogo e outras actividades conexas e/ou complementares.

ARTIGO 70

(Função orientadora)

Compete à Inspeção-Geral de Jogos, no âmbito desta função:

- a) dar a conhecer e orientar os concorrentes e outros proponentes de projectos de desenvolvimento e exploração do jogo em Moçambique, bem como as concessionárias já licenciadas, no cumprimento das disposições da legislação e regulamentação que regem matérias do jogo no País;
- b) emitir e determinar orientações, ordens, instruções e adaptações sobre regras e normas do processo e operações de desenvolvimento e funcionamento de empreendimentos de exploração do jogo e, bem assim, sobre o processo e operações de exploração e prática de jogos, na República de Moçambique, assegurando o seu cumprimento junto das concessionárias, dos empregados das salas de jogos e dos jogadores e frequentadores dos locais do jogo.

ARTIGO 71

(Função licenciadora)

No exercício desta função, deverá a Inspeção-Geral de Jogos proceder, nos termos do nº 1 do artigo 29 deste Regulamento, ao licenciamento das concessionárias cujos contratos de concessão para exploração de casinos tenham sido aprovadas pela entidade competente e lhes tenham sido adjudicadas as respectivas concessões, em conformidade com os preceitos dos artigos 27 e 28 do presente Regulamento.

ARTIGO 72

(Função fiscalizadora)

1. Em reforço ao serviço permanente de inspeção e aos serviços de auditoria e de estudos e controlo, a Inspeção-Geral de Jogos poderá, consoante a premência, volume e oportunidade das necessidades, organizar e dispôr de fiscais e agentes e/ou brigadas de fiscalização do jogo, especialmente preparados e capacitados para o exercício da função fiscalizadora no domínio do jogo, visando assegurar a imposição e manutenção da ordem, disciplina, normalidade e legalidade da exploração e prática de jogo no território nacional.

2. Cabe à Inspeção-Geral de Jogos, através dos fiscais de jogo e agentes e/ou brigadas de fiscalização a que se refere o número anterior, exercer as seguintes funções:

- a) garantir a verificação e fiscalização sistemáticas da conformidade das características dos recintos de casinos, bem como do respectivo mobiliário, máquinas e materiais de exploração e prática das várias modalidades de jogos autorizados a cada concessionária;
- b) exercer a fiscalização permanente do funcionamento das salas de jogos ou locais onde esteja concessionada ou autorizada a exploração de jogos;
- c) reprimir e colaborar na repressão de actividades usurárias em conexão com a exploração e prática do jogo;
- d) levantar autos de notícia, sempre que possível também testemunhados, por infracções cometidas contra regras previstas neste Regulamento e demais legislação e regulamentação sobre matérias do jogo;
- e) reprimir os jogos ilícitos e/ou solicitar a intervenção e cooperar com as autoridades ou agentes policiais na fiscalização e repressão da prática e exploração do jogo ilícito e de operações a este associadas.

ARTIGO 73

(Função de inspecção)

1. Constituem competências da Inspeção -Geral de Jogos, no desempenho desta função junto das concessionárias, nomeadamente:

- a) Zelar pela correcta execução dos contratos celebrados com o Estado para o desenvolvimento e exploração de casinos no país e informar superiormente acerca do cumprimento pelas concessionárias das suas obrigações contratuais, sugerindo as providências que se mostrem pertinentes ter de ser adoptadas;
- b) Instalar e manter um serviço de inspecção permanente directa e/ou através de equipamento electrónico de som e imagem de vigilância e controlo, em todos os casinos;
- c) verificar e fiscalizar sistematicamente a conformidade das características próprias do recinto do casino, bem como do respectivo mobiliário, equipamentos e materiais de exploração e prática das várias modalidades de jogos autorizadas a cada concessionária;
- d) exercer a fiscalização permanente do funcionamento, de conformidade com as regras estabelecidas, das salas de jogos dos casinos e de outros locais onde esteja concessionada a exploração de jogos;
- e) inspecionar todas as operações de afectação e de movimentação de fundos destinados ao, e os resultantes do funcionamento das salas de jogos;
- f) velar para que o comportamento e relacionamento das concessionárias e seus trabalhadores para com os jogadores, frequentadores e demais público se processem nos termos legislados e regulamentados em salvaguarda da disciplina, ordem e interesses nacionais;
- g) controlar a frequência e o comportamento dos jogadores e demais frequentadores nos casinos;
- h) inspecionar e zelar pelo correcto e rigoroso cumprimento de regras de prática dos jogos, nos termos regulamentados;
- i) proceder à liquidação do imposto especial do jogo e do imposto de selo devidos, emitindo as respectivas guias para pagamento na tesouraria da Fazenda Pública;

- j) reprimir e colaborar na repressão de concessão de empréstimos e actividades usurárias em conexão com a exploração e prática do jogo;
- l) apreciar e sancionar, com observância da legislação substantiva e processual aplicável, as infracções de contra-ordenações das concessionárias, dos empregados destas que prestem serviço nas salas de jogos, e dos jogadores e demais frequentadores;
- m) aplicar medidas preventivas e cautelares de inibição de acesso às salas de jogos ou aos casinos, nos termos da lei;
- n) levantar autos de notícia, sempre que possível também testemunhados, por infracções cometidas contra regras previstas neste Regulamento e demais legislação e regulamentação sobre matérias do jogo;
- o) assegurar o curso do expediente e organizar os arquivos do serviço de inspecção junto das concessionárias;
- p) providenciar e assegurar, com antecedência de pelo menos oito dias, a designação do representante da Inspeção-Geral de Jogos nos júris dos exames do pessoal das salas de jogos;
- q) reprimir os jogos ilícitos e/ou solicitar a intervenção e cooperar com as autoridades ou agentes policiais na fiscalização e repressão da prática e exploração do jogo ilícito e de operações a este associadas.

2. O serviço de inspecção permanente em cada casino, dotado de instalações privativas dentro do próprio casino, estará a cargo de inspectores da Inspeção-Geral de Jogos para aí destacados.

ARTIGO 74

(Função de auditoria)

No exercício desta função, compete à Inspeção-Geral de Jogos:

- a) proceder ao acompanhamento e exame sistemáticos sobre a documentação, operações e elementos contabilísticos e estatísticos das concessionárias, necessários à certificação dos elementos obtidos;
- b) efectuar auditorias periódicas regulares à aplicação, pelas concessionárias, do sistema informático em uso determinado pela Inspeção-Geral de Jogos e respectivas operações, no domínio do jogo;
- c) efectuar exames regulares à escrita das concessionárias do jogo para verificação do correcto cumprimento das disposições tributárias aplicáveis;
- d) verificar e controlar, sistemática e regularmente, o inventário e existência de todos os bens patrimoniais edificados ou adquiridos, pertencentes e/ou reversíveis para o Estado, afectos à exploração dos casinos;
- e) elaborar estudos e pareceres cuja necessidade se revele pertinente para correcção e/ou melhoria dos processos, métodos e mecanismos de recolha, tratamento, escrituração e conservação de informações contabilísticas e estatísticas das concessionárias.

ARTIGO 75

(Função de estudos e controlo)

No desempenho desta função, deverá a Inspeção-Geral de Jogos:

- a) analisar, adequar e propor à aprovação as características dos recintos de casinos, nos termos regulamentados e das orientações e adaptações por ela determinadas, no âmbito das suas competências;

- b) analisar, adequar e propor à aprovação os modelos ou as características do mobiliário, equipamentos, máquinas e todo o demais material de exploração e prática do jogo a adquirir e a utilizar pelas concessionárias;
- c) estudar, adoptar e determinar a implementação de sistemas que permitam atempadamente conhecer, avaliar e acompanhar os indicadores das actividades concessionadas, no âmbito do jogo;
- d) acompanhar e analisar sistematicamente a evolução das empresas concessionárias, e em particular a exploração das actividades concessionadas, a execução de contrapartidas contratuais e a evolução da sua situação económica e financeira;
- e) elaborar previsões sobre a evolução das actividades mais relevantes, no domínio do jogo, para análise e devido tratamento e tomada de medidas em relação a eventuais desvios e anomalias verificados;
- f) recolher, analisar, manter e disponibilizar a informação que possa constituir banco de dados sobre as actividades mais relevantes das concessionárias;
- g) estudar e acompanhar o processo de execução dos contratos celebrados entre as concessionárias e o Estado;
- h) controlar a evolução e forma de cumprimento das normas que regulamentam a exploração e prática do jogo;
- i) proceder ao estudo do funcionamento e regras de jogos praticados e não regulamentados no País que possam ser de particular interesse para a execução das atribuições da Inspeção-Geral de Jogos;
- j) estudar, criar, adoptar, determinar e manter em correcto funcionamento procedimentos informáticos necessários à actividade da Inspeção-Geral de Jogos;
- l) controlar todas as operações de determinação da matéria colectável sobre que incidem as taxas ou impostos legal ou contratualmente previstos;
- m) analisar, informar e opinar sobre propostas recebidas das concessionárias ou outros interessados concernentes à regulamentação das modalidades de jogos ou outras matérias de interesse no âmbito do jogo;
- n) realizar inquéritos, sindicâncias e meras averiguações sobre a estratégia e a observância da legislação reguladora da exploração e prática de jogos de fortuna ou azar e dos contratos de concessão.

ARTIGO 76

(Direito de acesso à documentação das concessionárias)

1. As concessionárias de exploração do jogo devem manter à disposição dos inspectores da Inspeção-Geral de Jogos todos os livros, documentos e impressos da sua escrituração comercial e registos estatísticos, e facultar-lhes os demais elementos e informações relativos e/ou comprovativo, do cumprimento das suas obrigações contratuais, sempre que lhes sejam solicitados.

2. Na ausência ou impedimento dos administradores e directores do casino, os inspectores da Inspeção-Geral de Jogos podem efectuar as diligências urgentes e necessárias junto dos empregados da concessionária, que deverão prestar toda a colaboração possível, com vista à obtenção, em tempo útil, dos elementos a que se refere o número anterior.

ARTIGO 77

(Autos de notícia)

1. É conferida aos inspectores da Inspeção-Geral de Jogos e aos técnicos de inspecção e agentes de fiscalização do jogo, a competência para o levantamento ou confirmação de autos de notícia ou de participação relativos a infracções à legislação vigente sobre o jogo

2. Os autos de notícia, levantados ou confirmados por inspectores da Inspeção-Geral de Jogos, técnicos de inspecção e agentes de fiscalização do jogo, nos termos do número anterior e das alíneas d) do n.º 2 e n), respectivamente dos precedentes artigos 72 e 73, têm o mesmo valor jurídico atribuído aos autos levantados por autoridade policial

ARTIGO 78

(Prestação de declarações)

1. A Inspeção-Geral de Jogos poderá notificar ou requisitar a comparência de qualquer cidadão, incluindo trabalhadores ou funcionários do Estado, junto das respectivas entidades empregadoras, para prestação de declarações ou depoimentos em quaisquer processos administrativos em conexão com o jogo.

2. A notificação ou requisição para comparência de pessoas de difícil localização, para efeitos do referido no número anterior, observadas as disposições legais aplicáveis do Código do Processo Penal, poderá ser efectuada através das autoridades policiais.

3. Toda a pessoa notificada ou requisitada, nos termos dos números anteriores, que não compareça no dia, hora e local indicados, e nem justifique a falta, incluindo a respectiva entidade empregadora na pessoa ou pessoas dos seus representantes ou dirigentes, será, sem embargo de eventual processo disciplinar aplicável, punida nos termos da lei

CAPÍTULO XIV

Tributação, consignação e aplicação de receitas do jogo

ARTIGO 79

(Gradação e fixação das taxas do imposto especial sobre o jogo)

1. A gradação e fixação do imposto especial sobre o jogo, previsto nos termos dos artigos 68 e 70 da Lei n.º 8/94, de 14 de Setembro, observará a seguinte gradação de taxas.

a) Para casinos a funcionar em instalações de infra-estruturas existentes:

- i) a taxa de 30%, sendo a concessão de exploração do jogo acordada com a concessionária por um prazo de 10 a 12 anos;
- ii) a taxa de 35%, quando a concessão é por um prazo superior a 12 anos e não excede 15 anos;
- iii) a taxa de 40%, se o período de concessão exceder 15 anos e não for superior a 20 anos;
- iv) a taxa de 45%, quando o prazo de concessão for superior a 20 anos e não exceder 25 anos; e
- v) a taxa de 50%, sendo a concessão por um período superior a 25 anos e sem exceder o prazo máximo de 30 anos, conforme disposto no n.º 1 do artigo 7 da Lei do Jogo.

b) Para casinos a operar em infra-estruturas a construir, a reabilitar ou a expandir

- i) a taxa de 20%, sendo a concessão de exploração do jogo acordada com a concessionária por um prazo de 10 a 12 anos;
- ii) a taxa de 25%, quando a concessão é por um prazo superior a 12 anos e não excede 15 anos;
- iii) a taxa de 30%, se o período de concessão exceder 15 anos e não for superior a 20 anos;
- iv) a taxa de 35%, quando o prazo de concessão é superior a 20 anos não excede 25 anos; e
- v) a taxa de 40%, sendo a concessão por um período superior a 25 anos e sem exceder o prazo máximo de 30 anos, conforme disposto no n.º 1 do artigo 7 da Lei do Jogo.

2. A determinação do prazo da concessão, para efeitos de *gradação e fixação da taxa do imposto especial* de que trata o número anterior, terá como base todo o tempo de duração do respectivo contrato, incluindo o tempo de eventuais prorrogações da concessão, à mesma concessionária.

3. As taxas fixadas na base da *gradação* indicada nos números anteriores poderão, nos termos do nº 2 do artigo 11 da Lei do Jogo, ser ajustadas em função de *contrapartidas, realizações e/ou benefícios de natureza pública ou bem comum e avaliáveis em termos pecuniários*, que possam contratualmente ser acordados e assumidos, em especial para as zonas carentes de *infra-estruturas de base*.

ARTIGO 80 (Liquidação)

Sem prejuízo das atribuições próprias de entidades competentes, cabe à Inspeção -Geral de Jogos proceder à verificação e exames regulares à escrita das concessionárias, bem como proceder, até ao segundo dia útil seguinte ao último dia da quinzena a que os impostos se reportarem, à *liquidação do imposto especial sobre as receitas diárias do jogo e do imposto de selo sobre a venda de bilhetes ou a emissão de cartões de membros, para entrada nos casinos, devidos nos termos dos nºs 1 e 5 do artigo 33 e dos artigos 68 e 71 da Lei do Jogo*, emitindo, quinzenalmente, as respectivas guias a remeter, até ao dia seguinte do da sua emissão, à concessionária e à Recebedoria da Fazenda da respectiva área fiscal, para efeitos de pagamento.

ARTIGO 81 (Pagamento)

1. A concessionária deverá efectuar o pagamento dos valores de impostos liquidados nos termos do artigo precedente junto da Recebedoria da Fazenda da respectiva área fiscal até ao sétimo dia útil seguinte ao último dia da quinzena a que o imposto se reportar.

2. A falta de pagamento dos valores de impostos liquidados nos termos do artigo anterior poderá fazer incorrer a concessionária nas infracções previstas no artigo 74 da Lei do Jogo e nos artigos 87 a 89 do presente Regulamento.

ARTIGO 82 (Alocação de receitas do jogo consignadas)

1. O Ministério do Plano e Finanças procederá, até ao dia 30 do mês seguinte, à alocação das receitas do jogo consignadas nos termos dos artigos 69 e 70 da Lei nº 8/94, de 14 de Setembro, na base da seguinte estrutura:

a) <i>Orçamento Geral do Estado</i>	70%
b) <i>Desenvolvimento e serviços de utilidade pública nas zonas de concessão</i>	12%
c) <i>Fundo Nacional do Turismo</i>	5%
d) <i>Desenvolvimento da capacidade de inspecção, fiscalização e controlo do jogo</i>	10%
e) <i>Administração Fiscal</i>	3%

2. Verificando-se a necessidade objectiva e imperiosa de ter de se proceder à alteração e reajustamento da consignação das receitas do jogo a que se refere o número anterior deste artigo, competirá ao Ministro do Plano e Finanças a assim proceder.

ARTIGO 83 (Controlo da aplicação das receitas consignadas alocadas)

Sem prejuízo das atribuições de outras entidades competentes, deverá a Inspeção Geral de Jogos proceder ao controlo regular e sistemático da aplicação das receitas do jogo consignadas e alocadas, nos termos das alíneas b) a d) do artigo anterior, às entidades destinatárias das referidas receitas.

ARTIGO 84

(Relatório de aplicação das receitas consignadas alocadas)

1. A Inspeção-Geral de Jogos deverá elaborar relatórios semestrais sobre o ponto de situação da aplicação das receitas do jogo alocadas, nos termos do artigo 82 precedente, para projectos ou outros fins específicos para as quais as referidas receitas foram por lei consignadas.

2. As anomalias ou desvios de aplicação constatadas deverão ser objecto de recomendações apropriadas de actuação, correcção ou punição, consoante a natureza ou gravidade da anomalia ou desvio de aplicação em causa, a submeter à decisão do Ministro do Plano e Finanças.

CAPÍTULO XV

Regime contravencional e respectivas sanções

SECÇÃO I

Conceito e tipos de contravenções

ARTIGO 85

(Conceito de contravenções)

Consideram-se contravenções, no domínio do jogo, as infracções expressamente assim tipificadas neste Regulamento, passíveis de multas e cujos processos administrativos correm seus trâmites nos termos especialmente previstos neste diploma e, subsidiariamente, de conformidade com as normas do Código do Processo Penal ou, quando se trate de ilícitos contravencionais dos empregados das salas de jogos, com as normas processuais do Estatuto Geral dos Funcionários do Estado.

ARTIGO 86 (Contravenções)

Constituem contravenções, no domínio do jogo, as seguintes infracções:

- incumprimento pelas concessionárias das respectivas obrigações contratuais não consideradas crimes;
- ausência do director do serviço de jogos;
- irregularidades no acesso a casinos ou salas de jogos;
- emissão indevida de cartões de acesso às salas de jogos;
- irregularidades na aceitação de cheques e/ou de operações cambiais;
- incumprimento de regras relativas à exploração ou prática do jogo;
- exploração, pelas concessionárias, de modalidades ou máquinas de jogos não autorizadas;
- concessão de empréstimos nos casinos;
- solicitação de gratificações;
- actos perturbadores da partida;
- violação do sigilo profissional ou do direito da privacidade;
- outras situações de inobservância de preceitos legais ou regulamentares ou de determinações da Inspeção - Geral de Jogos, adiante previstas nos artigos 100, 110 e 117.

SECÇÃO II

Responsabilidade Contravencional das Concessionárias

ARTIGO 87

(Responsabilidade administrativa e contravencional)

1. O incumprimento pelas concessionárias, bem como pelos seus empregados ou agentes, das obrigações legal ou contratualmente estabelecidas constitui infracção administrativa punida, à concessionária, com multa e/ou rescisão do contrato, nos termos dos artigos seguintes.

2. A responsabilização das concessionárias não prejudica a responsabilidade penal ou contravençional dos respectivos empregados ou agentes infractores.

3. Pelo pagamento das multas são responsáveis as empresas concessionárias e, subsidiariamente, quando aquelas relevem de factos ocorridos no período da respectiva gerência, os administradores ou directores de tais concessionárias, ainda que tratando-se de sociedade já dissolvidas.

4. Sem prejuízo do disposto no número anterior, não haverá lugar à responsabilização dos administradores ou directores quando estes provem não lhes ser imputável nem a infracção cometida nem a insuficiência do património da concessionária para o pagamento da multa.

5. Quando a responsabilidade das concessionárias for imputada a título de negligência, os valores mínimos e máximos das multas a aplicar serão reduzidos para dois terços dos respectivos valores fixados nos termos deste Regulamento, não podendo, porém, e em caso algum, ser inferiores ao montante de 1 000 000,00 MT e nem exceder 20 000 000,00 MT.

6. Quando a responsabilidade das concessionárias não se funde em culpa própria os valores mínimos e máximos das multas a aplicar serão reduzidos a metade dos respectivos valores fixados nos termos deste Regulamento.

ARTIGO 88

(Situações determinantes da rescisão do contrato de concessão)

Com relação às circunstâncias previstas no nº1 do artigo 15 da Lei nº8/94, de 14 de Setembro, constituem situações susceptíveis de determinar a rescisão contravençional do contrato de concessão, a consagrar nos respectivos contratos, as especificadas nas alíneas a) a g) do artigo 30 deste Regulamento.

ARTIGO 89

(Incumprimento de regras relativas a capitais próprios, garantias, seguros, cauções e/ou seguros-cauções)

Constitui infracção punível com multa até 500 000 000,00MT a violação de qualquer dos preceitos do artigo 58 da Lei nº 8/94, de 14 de Setembro, bem como o incumprimento do disposto nos artigos 41, 42, 44, 46 e 47 do presente Regulamento, nos termos fixados no respectivo contrato de concessão para desenvolvimento e exploração do jogo.

ARTIGO 90

(Violação das obrigações contratuais de investimento)

1. A concessionária que violar as obrigações contratuais de investimento e o disposto no artigo 40 deste Regulamento, salvo em casos de força maior, fica sujeita à multa de:

- a) 10 000 000,00MT a 250 000 000,00MT, por cada infracção relativa a faltas de apresentação, em devido prazo, dos estudos, esboços, anteprojectos e projectos respeitantes a obras de construção ou de beneficiação previstos nos respectivos contratos de concessão;
- b) 50 000 000,00MT a 500 000 000,00MT, pela inexecução de obras a que alude alínea anterior, nos prazos fixados;
- c) 5 000 000,00MT, por cada dia em que forem excedidos os prazos referido nas alíneas precedentes até cento e oitenta dias, sem prejuízo das multas previstas nas alíneas anteriores.

2. Expirados os cento e oitenta dias a que se refere a alínea c) do número anterior, poderá ser aplicada a pena de rescisão do contrato nos termos da alínea f) do nº 2 do artigo 30 deste Regulamento e na alínea c) do nº 1 do artigo 15 da Lei do Jogo.

ARTIGO 91

(Entraves à fiscalização do Estado)

As concessionárias que impedirem ou dificultarem a acção fiscalizadora do Estado ficam sujeitas

- a) pela inexistência ou inexactidão dos livros, documentos, mapas e impressos, referidos no artigo 76 deste Regulamento, a multa de 50 000 000,00MT a 500 000 000,00MT;
- b) pela não exibição dos livros, documentos, mapas e impressos, aludidos na alínea anterior, quando solicitados, a multa de 25 000 000,00MT a 250 000 000,00MT;
- c) pela não facilitação do exercício das funções previstas nos artigos 41 e 75 da Lei do Jogo e nos artigos 71 a 75 deste Regulamento, a multa de 5 000 000,00MT a 50 000 000,00MT.

ARTIGO 92

(Violação das regras de prática do jogo)

As concessionárias que violem as regras de prática do jogo ficam sujeitas a multa de 100 000 000,00MT a 500 000 000,00MT, por cada infracção cometida.

ARTIGO 93

(Ausência do director do serviço de jogos)

A ausência, sem motivo justificado e comunicação prévia ao serviço de inspecção, do director do serviço de jogos ou de seu substituto, quando em funções, durante o período de funcionamento das salas de jogos e durante as operações de contagem das receitas do jogo, constitui infracção punida à concessionária com multa de 5 000 000,00MT a 100 000 000,00MT, por cada ausência não superior a 6 horas, e punida pelo dobro da multa máxima quando exceda 6 horas, por dia.

ARTIGO 94

(Violação das regras de acesso aos casinos e salas de jogos)

As entradas irregulares nos casinos e/ou salas de jogos fazem incorrer a concessionária em multa de 2 000 000,00MT a 10 000 000,00MT, por cada entrada.

ARTIGO 95

(Emissão indevida de cartões de acesso aos casinos e às salas de jogos)

A emissão indevida de cartões de acesso aos casinos e salas de jogos, bem como a emissão dos mesmos cartões a favor de quem não satisfaça os requisitos legais exigidos, é punida à concessionária com multa de 2 000 000,00MT a 10 000 000,00MT, por cada cartão irregularmente emitido.

ARTIGO 96

(Concessão de empréstimos no casino)

A concessão de empréstimos nos casinos ou em qualquer dos seus anexos e dependências, por membros dos corpos sociais, empregados e/ou agentes da concessionária, faz esta incorrer em infracção punida com multa de valor correspondente ao triplo da importância mutuada, fixando-se o valor mínimo desta multa em 5 000 000,00MT.

ARTIGO 97

(Irregularidades em valores e na aceitação de cheques)

1. A concessionária, em cuja casa forte, caixas, fundo permanente e de maneiio, capital em giro inicial de cada banca e escrituração se verificar alguma diferença de valores e/ou da respectiva composição, é punida com multa até 500 000 000,00MT, e com a obrigação de reparar e/ou corrigir a diferença em causa.

2. A concessionária que viole o disposto nos artigos 50 e 51 da Lei nº 8/94, de 14 de Setembro, aceite ou colabore em irregularidades na emissão de cheques, em conexão com o jogo, é punida nos termos da legislação especial sobre a matéria.

ARTIGO 98

(Irregularidades em operações cambiais)

A concessionária que viole o disposto nos artigos 50 e 51 da Lei nº 8/94, de 14 de Setembro, aceite ou colabore em irregularidades no domínio de operações cambiais, em conexão com o jogo, é punida nos termos da legislação especial sobre a matéria.

ARTIGO 99

(Violação do sigilo profissional ou do direito de privacidade)

1. A violação do sigilo profissional ou do direito de privacidade de algum jogador ou frequentador de salas de jogos, através de equipamento de registo de som ou imagem ou por qualquer outra forma, da pertença ou sob a responsabilidade da concessionária, é a esta punida com multa de 10 000 000,00MT a 200 000 000,00MT.

2. A frustração é punida com penas correspondentes a metade das previstas no número precedente.

3. A tentativa é punível com penas equivalentes a um terço das previstas no nº 1 do presente artigo.

ARTIGO 100

(Outras infracções)

1. Constituem infracções puníveis à concessionária com multa de 2 000 000,00MT a 10 000 000,00MT, por cada infracção, as seguintes:

- a) violação do disposto nos artigos 34, 35, 61 e 62 da Lei do Jogo;
- b) violação do disposto nos artigos 4, 10, 11, 12, 31, 32, 33, 34, 35, alíneas a) e d) a h) do artigo 56, todas as alíneas do nº 3 do artigo 58, e artigos 60, 62, 64, 66 e 78 deste Regulamento; e
- c) violação, pelas concessionárias, de outras normas não contempladas expressamente nesta Secção e constantes das demais disposições do presente Regulamento, de regulamentos específicos sobre cada modalidade de jogo e das normas, instruções e determinações emanadas da Inspeção-Geral de Jogos.

ARTIGO 101

(Prescrição)

O prazo de prescrição da aplicação de penas às infracções previstas nesta secção é fixado em cinco anos.

SECÇÃO III

Responsabilidade contravencional dos empregados das concessionárias

ARTIGO 102

(Violação das regras de exploração e prática do jogo)

1. O empregado que violar as regras de exploração e prática de jogos, nos termos regulamentados ou determinados pela Inspeção-

-Geral de Jogos, será punido, por cada infracção, com multa de 200 000,00MT a 2 000 000,00MT e com interdição do exercício de funções até 120 dias.

2. A negligência e a tentativa são igualmente puníveis com penas correspondentes a um terço das previstas no número precedente.

ARTIGO 103

(Participação no jogo ou nas receitas do jogo)

1. O empregado da concessionária que participar no jogo ou nas receitas do jogo é punido com multa de 5 000 000,00MT a 50 000 000,00MT e com interdição do exercício da profissão até dois anos.

2. A frustração é punida com penas equivalentes a metade das previstas no número precedente.

3. A tentativa é punível com penas correspondentes a um terço das previstas no nº 1 deste artigo.

ARTIGO 104

(Concessão de empréstimos para efeitos do jogo)

1. Quem, empregado duma concessionária, conceder empréstimo no casino ou em qualquer das suas dependências ou anexos é punido com multa de 2 500 000,00MT a 25 000 000,00MT, com perda da quantia mutuada e com interdição do exercício da profissão até dois anos.

2. A frustração é punida com penas correspondentes a metade das previstas no número anterior.

3. A tentativa é punível com penas equivalentes a um terço das fixadas no nº 1 do presente artigo.

ARTIGO 105

(Irregularidades em valores e na aceitação de cheques)

1. Todo aquele que, empregado da concessionária for responsável por alguma diferença em casa forte, caixa, fundo permanente e de maneiio, capital em giro inicial de cada banca e escrituração de valores e/ou da respectiva composição, é punida com multa até 100 000 000,00MT, e com a obrigação de reparar e/ou corrigir a diferença em causa.

2. O empregado da concessionária que viole o disposto nos artigos 50 e 51 da Lei nº 8/94, de 14 de Setembro, aceite ou colabore em irregularidades na emissão de cheques, em conexão com o jogo, é punido nos termos da legislação especial sobre a matéria.

ARTIGO 106

(Solicitação de gratificações)

1. Quem, a algum jogador ou frequentador das salas de jogos, solicitar gratificação é punido com multa de 200 000,00MT a 10 000 000,00MT, e com interdição do exercício da profissão até um ano.

2. A frustração é punida com penas equivalentes a metade das previstas no número anterior.

3. A tentativa é punível com penas correspondentes a um terço das previstas no nº 1 neste artigo.

ARTIGO 107

(Violação das regras de acesso aos casinos e às salas de jogos)

1. Quem, sem competência legal, permitir o acesso a casinos e salas de jogos a pessoas sem o respectivo bilhete ou cartão de entrada, ou com bilhete ou cartão sem validade, incorre em infracção punida com multa de 200 000,00MT a 5 000 000,00MT,

por cada entrada, e com proibição do exercício da profissão até dois anos.

2. A frustração é punida com penas correspondentes a metade das previstas no número precedente.

3. A tentativa é punível com penas equivalentes a um terço das penas fixadas no n.º 1 do presente artigo.

ARTIGO 108

(Violação do sigilo profissional ou do direito de privacidade)

1. Quem, empregado ou agente de uma concessionária, através de equipamento de registo de som ou imagem ou por qualquer outra forma, violar o sigilo profissional ou o direito de privacidade de algum jogador ou frequentador de salas de jogos será punido com multa de 200 000,00MT a 5 000 000,00MT e com proibição do exercício da profissão até dois anos.

2. A frustração é punida com penas equivalentes a metade das previstas no número anterior.

3. A tentativa é punível com penas correspondentes a um terço das penas previstas no n.º 1 deste artigo.

ARTIGO 109

(Perturbação do ambiente e/ou desenrolar do jogo e das partidas)

Quem praticar actos que perturbem o ambiente do jogo e/ou o desenrolar normal da partida é punido com multa de 100 000,00MT a 20 000 000,00MT e com proibição do exercício da profissão até dois anos.

ARTIGO 110

(Outras infracções)

1. Constituem infracções, se praticadas por empregados da concessionária, puníveis com multa de 100 000,00MT a 3 000 000,00MT, por cada infracção, as seguintes:

- a) violação do disposto nos artigos 62 e 63 da Lei do Jogo;
- b) violação do disposto nos artigos 65, 66, 67, 68, n.º 2 do artigo 76 e n.º 3 do artigo 78 deste Regulamento; e
- c) violação, pelos empregados da concessionária, de outras normas não contempladas expressamente nas disposições desta Secção e previstas nas demais disposições deste Regulamento, de regulamentos específicos sobre cada modalidade de jogo, bem como de normas, instruções e determinações emanadas da Inspeção -Geral de Jogos.

ARTIGO 111

(Prescrição)

As infracções previstas nesta Secção prescrevem, para efeitos de aplicação das respectivas penas, assim que transcorrido o prazo de três anos.

SECÇÃO IV

Responsabilidade contravençional dos jogadores e frequentadores

ARTIGO 112

(Violação das regras de prática do jogo)

Todo aquele que, na prática de uma modalidade de jogo, violar as respectivas regras é punido com multa de 200 000,00MT a 5 000 000,00MT e com proibição de entrada nas salas de jogos até dois anos.

ARTIGO 113

(Violação do sigilo profissional ou do direito de privacidade)

1. Quem, através de equipamento de registo de som ou imagem ou por qualquer outra forma, violar o sigilo profissional ou o

direito de privacidade de algum jogador ou frequentador das salas de jogos será punido com multa de 100 000,00MT a 5 000 000,00MT, e com proibição de entrada nas salas de jogos até dois anos.

2. A frustração é punida com penas equivalentes a metade das previstas no número precedente.

3. A tentativa é punível com penas correspondentes a um terço das penas previstas no n.º 1 deste artigo.

ARTIGO 114

(Violação das regras de acesso aos casinos e às salas de jogos)

1. Quem entrar nas salas de jogos sem o respectivo bilhete ou cartão de entrada, ou com bilhete ou cartão sem validade, ou ainda quem os não exibir quando solicitados pelo porteiro, chefe de partida ou de sala ou pelo inspector em serviço no casino, é punido com multa de 200 000,00MT a 5 000 000,00MT, e com proibição de entrada nas salas de jogos até dois anos.

2. Em igual multa incorre aquele que utilizar bilhete ou cartão que não lhe pertença, para entrada no casino ou nas salas de jogos, bem como o respectivo titular do bilhete ou cartão utilizado, salvo, quanto a este, se provar não ter havido da sua parte culpa ou dolo.

3. Quem igualmente entrar nas salas de jogos sem estar munido de algum documento de identificação contemplado no artigo 42 da Lei do Jogo incorre em infracção punida com multa de 100 000,00MT a 5 000 000,00MT, e com proibição de entrada nas salas de jogo até um ano.

4. A frustração é punida com penas equivalentes a metade das respectivas penas previstas nos n.ºs 1 e 2 deste artigo.

ARTIGO 115

(Concessão de empréstimos no casino)

1. Todo aquele que, jogador ou frequentador de um casino, nele ou em qualquer das suas dependências ou anexos, conceder empréstimos é punido com multa de 1 000 000,00MT a 20 000 000,00MT, com perda da quantia mutuada e com interdição de acesso às salas de jogos até dois anos.

2. A frustração é punida com penas correspondentes a metade das previstas no número anterior.

3. A tentativa é punível com penas equivalentes a um terço das previstas no n.º 1 do presente artigo.

ARTIGO 116

(Perturbação do ambiente e/ou desenrolar do jogo e das partidas)

Quem praticar actos que perturbem o ambiente do jogo e/ou o desenrolar normal da partida é punido com multa de 100 000,00MT a 50 000 000,00MT, e com proibição de entrada nas salas de jogos até dois anos.

ARTIGO 117

(Outras infracções)

1. Constituem infracções, quando cometidas por jogadores ou frequentadores, puníveis com multa de 100 000,00MT a 3 000 000,00MT, por cada infracção, as seguintes:

- a) violação do disposto no artigo 34 e n.º 3 do artigo 78 deste Regulamento; e

b) violação, pelos frequentadores ou jogadores, de outras normas não contempladas expressamente nesta Secção e previstas nas demais disposições do presente Regulamento, de regulamentos específicos sobre cada modalidade de jogo bem como das normas, instruções e determinações emanadas da Inspeção-Geral de Jogos.

ARTIGO 118
(Prescrição)

A prescrição da aplicação de penas às infracções previstas nesta Secção ocorre assim que transcorrido um ano.

SECÇÃO V

Aplicação, actualização, pagamento e destino das multas

ARTIGO 119

(Aplicação de penas às infracções contravencionais)

1. O julgamento de processos contravencionais e a aplicação de multas e interdições temporárias do exercício da profissão ou de acesso e entrada nas salas de jogos, previstas neste Capítulo, compete ao Inspector-Geral de Jogos, mediante a prévia instrução dos respectivos processos com base em autos de notícia ou de participação e processos elaborados por inspectores da Inspeção-Geral de Jogos.

2. Na graduação das penas, dever-se-á ter em conta o grau de gravidade da infracção cometida e seus resultados, a culpabilidade e intensidade do dolo envolvidas e os motivos da infracção.

3. A decisão do Inspector-Geral de Jogos é susceptível de impugnação judicial.

4. Sem prejuízo do disposto no número anterior, cabe recurso hierárquico ao Ministro do Plano e Finanças em relação às decisões do Inspector-Geral de Jogos tomadas nos termos do disposto no presente Capítulo.

ARTIGO 120

(Actualização dos valores das multas)

Os valores das multas, previstos neste Capítulo, serão objecto de revisão pelo Inspector-Geral de Jogos sempre que, com base nas taxas de inflação e de desvalorização da moeda, se encontrarem depreciados em pelo menos 25% em relação aos valores reais que tiverem à data da entrada em vigor do presente Regulamento.

ARTIGO 121

(Pagamento voluntário e cobrança coerciva)

1. As multas aplicadas aos infractores, nos termos das disposições contidas neste Capítulo, devem ser pagas voluntariamente pelos infractores visados no prazo de trinta dias contados a partir da data da notificação da correspondente decisão, ou, tendo havido recurso hierárquico, no caso das concessionárias, dentro dos cinco dias seguintes à data da recepção da respectiva decisão, quando esta não tenha dado provimento ao recurso.

2. Verificando-se a falta de pagamento voluntário, nos prazos fixados no número precedente, de multas aplicadas às concessionárias, caberá ao tribunal competente proceder à sua cobrança coerciva, com base na correspondente certidão expedida, para esse efeito, pela Inspeção-Geral de Jogos.

3. Em relação a multas aplicadas a empregados das concessionárias e aos jogadores e frequentadores, caberá ao tribunal, que decidir ou confirmar a sua aplicação, providenciar a sua cobrança coerciva.

ARTIGO 122

(Recurso à utilização das garantias)

1. O incumprimento, no todo ou em parte, da execução de obrigações contratuais ou fiscais ou de multas, pelas concessionárias, poderá determinar a utilização da caução ou garantias bancárias constituídas e/ou reintegradas, nos termos dos artigos 42 a 44 e 47 deste Regulamento, pelo valor correspondente à obrigação ou parte dela em situação de incumprimento.

2. Utilizada, em parte ou na totalidade, a caução, garantia ou seguro-caução, para efeitos do disposto no número anterior, fica a respectiva concessionária obrigada a proceder à reconstituição ou reforço da mesma, no prazo que for para tal efeito determinado pela Inspeção-Geral de Jogos, que não deverá ser inferior a trinta dias e nem superior a cento e oitenta dias.

ARTIGO 123

(Destino das multas)

O produto das multas previstas no presente diploma reverte integralmente para os cofres do Estado.

CAPÍTULO XVI

Disposição transitória

ARTIGO 124

(Dispensa da carteira de profissional do jogo)

Com vista a permitir a organização do serviço de emissão, registo, revalidação e controlo de carteiras de profissionais do jogo, é concedido o prazo máximo de dois anos para a dispensa da titularidade obrigatória da carteira de profissional do jogo, para efeitos de admissão, emprego e prestação de serviço nas salas de jogos no País.

Decreto n° 54/96
de 3 de Dezembro

Constando-se a necessidade de ter que se proceder, a qualquer momento e em tempo útil e oportuno, a ajustamentos às regras de prática dos jogos de fortuna ou azar e de diversão social, nuns casos por razões de ordem técnica dos próprios jogos, e noutros por razões de carácter metodológico, didáctico e de sequência lógica do processo de cada modalidade de jogo, assim como para atender à necessidade de inclusão, na regulamentação, de certos jogos com procura em cada circunstância específica, e, ainda, com vista ao cumprimento do disposto no n° 2 do artigo 8 e artigo 77 da Lei n° 8/94, e no artigo 10 da Lei n° 9/94, ambas de 14 de Setembro, o Conselho de Ministros decreta:

Artigo 1. É delegada no Ministro do Plano e Finanças a competência para proceder ao alargamento dos jogos de fortuna ou azar e de diversão social bem como para aprovação e alteração dos regulamentos das regras de prática de qualquer dos referidos jogos.

Art. 2. Ficam revogados o Decreto n° 59/94, de 16 de Novembro, e todos os Regulamentos de Jogos aprovados pelo citado diploma.

Art. 4. O presente decreto entra imediatamente em vigor.

Aprovado pelo Conselho de Ministros.

Publique-se.

O Primeiro-Ministro, *Pascoal Manuel Mocumbi*.

Decreto n.º 55/96

de 3 de Dezembro

A natureza e peculiaridade próprias das atribuições, funções, trabalhos, deveres, responsabilidades e competências cometidas à Inspeção-Geral de Jogos determinam a necessidade de ponderação, adopção e instituição de um regime especial de trabalho, remuneratório, de regalias e disciplinar para os funcionários das carreiras técnicas de inspeção e fiscalização na área do jogo, em serviço na referida Inspeção-Geral de Jogos. Neste contexto, e para a observância do disposto no artigo 77 da Lei n.º 8/94, e nos artigos 3 e 10 da Lei n.º 9/94, ambas de 14 de Setembro, o Conselho de Ministros decreta:

Artigo 1. É aprovado o Regulamento do Regime de Trabalho, Remuneratório, de Regalias e Disciplinar dos Funcionários das Carreiras Técnicas de Inspeção e Fiscalização na Área do Jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos, que constitui parte integrante deste decreto.

Art. 2. É delegado ao Ministro do Plano e Finanças a competência para a fixação, por despacho interno, das remunerações complementares e de incentivo e prémios a que se refere o n.º 2 do artigo 15 do Regulamento objecto deste decreto.

Art. 3 O presente decreto entra imediatamente em vigor, produzindo efeitos a partir do dia 25 de Outubro de 1996.

Aprovado pelo Conselho de Ministros.

Publique-se.

O Primeiro-Ministro, *Pascoal Manuel Mocumbi*.

Regulamento do Regime de Trabalho, Remuneratório, de Regalias e Disciplinar dos Funcionários das Carreiras Técnicas de Inspeção e Fiscalização na Área do Jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos

CAPÍTULO I**Disposições gerais****ARTIGO 1****Objecto**

O presente Regulamento tem por objecto definir e estabelecer, na especialidade, as normas, regras e condições a que deve obedecer o regime de trabalho, remuneratório, de regalias e disciplinar aplicável aos funcionários das carreiras técnicas de inspeção e fiscalização na área do jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos, tendo em devida conta a natureza do trabalho e funções a exercer pelos referidos funcionários, bem como o estatuído no n.º 3 do artigo 11 da Lei n.º 8/94, de 14 de Setembro.

ARTIGO 2**Âmbito de aplicação**

Complementarmente às regras do regime disciplinar comum a todos os funcionários do Estado, na República de Moçambique, as disposições do presente Regulamento aplicam-se aos funcionários das carreiras técnicas de inspeção e fiscalização na área do jogo, designadamente ao Inspector-Geral de Jogos e seu Adjunto, aos inspectores, técnicos de inspeção e fiscais do jogo.

ARTIGO 3**Fundamento do Regime**

1. O regime especial de trabalho, remuneratório, de regalias e disciplinar, objecto deste Regulamento, tem por fundamento a peculiaridade, natureza e especificidade dos trabalhos e funções

a desempenhar pelo pessoal técnico de inspeção e fiscalização na área do jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos, bem como a necessidade de garantir a sua isenção e invulnerabilidade a aliciamentos susceptíveis de pôr em causa o pleno exercício dos seus deveres e obrigações profissionais na salvaguarda de interesses nacionais e na prossecução das funções orientadora, licenciadora, de fiscalização, inspeção, auditoria, estudos e controlo, cometidas à IGJ.

2. No exercício das suas atribuições, funções e competências, os funcionários da Inspeção-Geral de Jogos, e em particular os das carreiras técnicas de inspeção e fiscalização na área do jogo, devem obediência à lei, em especial à Lei do Jogo e à regulamentação e normas que regem matérias sobre o jogo, na República de Moçambique.

ARTIGO 4**Objectivos do regime**

O estabelecimento do regime objecto do presente diploma visa garantir a criação e elevação de alto espírito de motivação, dedicação, sacrifício e empenho do pessoal técnico de inspeção e fiscalização na área do jogo, no cumprimento e realização de, entre outras, as seguintes atribuições e incumbências:

- a) a aplicação rigorosa de normas legais e regulamentares vigentes sobre a organização, apreciação e avaliação de concursos ou de propostas de projectos da iniciativa dos investidores, para o desenvolvimento e exploração do jogo, bem como a negociação dos termos dos respectivos contratos de concessão;
- b) o zelo pelo cumprimento dos requisitos exigidos para o licenciamento da exploração das actividades do jogo e o subsequente acompanhamento regular da observância, pelas concessionárias, das condições fixadas no licenciamento;
- c) o controlo rigoroso do cumprimento pelas concessionárias das respectivas obrigações contratuais;
- d) a inspeção permanente e fiscalização sistemática das diversas operações de exploração e prática de jogos;
- e) o acompanhamento e verificação das operações diárias de contagem, registos, apuramento e controlo das receitas do jogo;
- f) a conferência rigorosa dos registos diários das receitas do jogo, a liquidação quinzenal do imposto devido e o controlo da efectivação do respectivo pagamento, pelas concessionárias, nos prazos legalmente fixados;
- g) a prevenção ou punição das infracções contravençionais que ocorram no âmbito do jogo;
- h) a prevenção ou autuação e o devido encaminhamento, para as entidades decisórias competentes, de infracções criminais concernentes ao jogo;
- i) o controlo e fiscalização permanentes das aquisições, existências, características e operacionalidade dos imóveis, equipamentos, materiais e utensílios do jogo;
- j) o rigoroso zelo pela observância, por parte das concessionárias, seus empregados, jogadores e frequentadores de casinos, da legislação e regulamentação vigente, em especial a relativa ao jogo;
- l) a prevenção e combate ao jogo clandestino ou ilícito;
- m) o cumprimento e execução, com dedicação e zelo, de todas as demais funções e trabalhos legal ou superiormente atribuídos a cada funcionário da Inspeção-Geral de Jogos.

CAPÍTULO II
Regime de trabalho

ARTIGO 5
Conceito

Entende-se por regime de trabalho dos funcionários das carreiras técnicas de inspecção e fiscalização na área do jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos, para efeitos deste Regulamento, o conjunto de condições profissionais e laborais específicas dos referidos funcionários, em particular do Inspector-Geral de Jogos, e seu Adjunto, dos inspectores, técnicos de inspecção e fiscais na área do jogo.

ARTIGO 6

Atribuições, trabalhos e funções

As atribuições, funções e trabalhos a exercer pelos funcionários das carreiras técnicas de inspecção e fiscalização na área do jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos, são, na especialidade, todos aqueles que lhes resultam das disposições da Lei do Jogo, do Regulamento dos Casinos, dos regulamentos específicos das diversas modalidades de jogos de fortuna ou azar e de diversão social, e, em particular, do Regulamento da Inspeção-Geral de Jogos e do Regulamento das Carreiras Técnicas de Inspeção e Fiscalização na Área do Jogo.

ARTIGO 7
Sigilo profissional

Os funcionários da Inspeção-Geral de Jogos, e em especial os das carreiras técnicas de inspecção e fiscalização na área do jogo, estão obrigados a guardar sigilo profissional, não podendo prestar informações sobre matérias de natureza confidencial relacionadas com o exercício das suas atribuições, funções e competências, nomeadamente as que digam respeito à execução dos contratos de concessão, sob pena de procedimento disciplinar a que houver lugar, nos termos dispostos nos artigos do Capítulo VI deste Regulamento.

ARTIGO 8
Carga horária de trabalho normal

A carga horária de trabalho normal semanal dos funcionários das carreiras técnicas de inspecção e fiscalização na área do jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos é, em virtude da natureza e especificidade das respectivas atribuições e funções, fixada em 40 horas semanais.

ARTIGO 9
Trabalho extraordinário

1. Consoante as necessidades de trabalho, os funcionários das carreiras técnicas de inspecção e fiscalização na área do jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos, poderão realizar trabalho extraordinário, que não deverá, por regra, exceder 50% da carga horária de trabalho normal.

2. A decisão de realização de trabalho extraordinário remunerável é da competência do Inspector-Geral de Jogos ou outros superiores hierárquicos em quem tal competência for por este delegada.

ARTIGO 10
Regime de turnos e escalas de serviço

1. As funções de inspector, de técnico de inspecção e de fiscal, na área do jogo, serão exercidas em regime de turnos ao longo das 24 horas de cada dia, na base de escalas de serviço semanais, quinzenais ou mensais para esse efeito previamente elaboradas,

não devendo, porém, cada turno de trabalho normal exceder a duração máxima de 8 horas, seguidas ou interpoladas, em cada dia.

2. Sem prejuízo do disposto no artigo precedente e no número anterior, os inspectores, técnicos de inspecção e fiscais, na área do jogo, poderão, ainda, ser solicitados a exercer as suas funções a qualquer hora, de dia ou de noite, consoante as necessidades de serviço.

3. Os inspectores, técnicos de inspecção e fiscais, na área do jogo, que hajam completado a carga horária de trabalho normal semanal, fixada no precedente artigo 8, terão direito a um dia de descanso semanal e a um dia de descanso complementar (folga), a gozar em dias a estabelecer na escala de serviço, em conformidade com a conveniência de serviço.

ARTIGO 11
Sistemas de rodízio

O trabalho diário de inspecção permanente dos inspectores e de técnicos de inspecção, nos casinos, poderá processar-se na base de um horário e períodos a estabelecer para esse efeito, e em sistema rotativo, pelos seguintes sectores de actividade:

- (a) expediente e atendimento ao público;
- (b) controlo das operações das caixas e de emissão de cartões ou venda de bilhetes para entradas;
- (c) controlo das operações das salas de jogos através de equipamento electrónico de vigilância e controlo de imagem e som; e
- (d) assistência e verificação directa do decurso do jogo nas próprias salas de jogo.

ARTIGO 12
Assiduidade

1. As entradas e saídas dos funcionários das carreiras técnicas de inspecção e fiscalização na área do jogo, em serviço na IGJ, serão objecto de registo e controlo, sendo proibida e disciplinarmente punida a marcação de presença por outrem.

2. O funcionário não pode ausentar-se do respectivo posto de serviço sem a prévia autorização do respectivo superior hierárquico, considerando-se toda a ausência do respectivo posto de serviço, em violação a esta regra, falta injustificada.

3. A prestação de serviço externo e de trabalho extraordinário deverá ser documentada em impressos próprio, e ser visada pelo respectivo superior hierárquico competente.

4. O somatório mensal dos tempos de atrasos e ausências justificados que excedam 10 minutos por dia e 60 minutos por semana, será dedutível da remuneração mensal do mês seguinte, do respectivo funcionário, salvo se este optar pela sua dedução nas folgas ou licença disciplinar.

5. Os atrasos, ausências e faltas não justificadas, ou que tenham sido consideradas injustificadas, terão o tratamento e penalização previstos nas disposições do Estatuto Geral dos Funcionários do Estado, para além de constituírem matéria para o cadastro disciplinar do respectivo funcionário.

ARTIGO 13
Controlo e cômputo da assiduidade

1. Compete ao pessoal dirigente e de chefia e aos responsáveis directos em cada sector de trabalho a verificação e o controlo da assiduidade dos funcionários em geral, e dos das carreiras técnicas de inspecção e fiscalização em especial, adstritos aos respectivos serviços.

2. Fixa-se em cinco dias úteis, ou até ao terceiro dia após o regresso ao serviço para os funcionários que se encontravam ausentes do local habitual de serviço, o prazo para a reclamação da contagem de tempo de serviço mensal e respectivos resultados apurados.

3. O cômputo das horas de trabalho prestado por cada funcionário será efectuado, mensalmente, pela Secção Administrativa, devendo esta proceder ao envio de cópias dos mapas de controlo da assiduidade às respectivas chefias até ao dia 10 do mês seguinte.

CAPÍTULO III

Regime remuneratório especial

ARTIGO 14

Conceito

Entende-se, para efeitos deste Regulamento, por regime remuneratório especial do pessoal das carreiras técnicas de inspecção e fiscalização na área do jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos, o conjunto dos direitos à percepção de retribuições, com expressão pecuniária, a título de compensação pelo trabalho prestado bem como ao gozo de prerrogativas pecuniariamente valoráveis, atribuídas aos referidos funcionários.

ARTIGO 15

Remunerações de base, complementares, e prémios de incentivo

1. Para salvaguarda da garantia do reconhecimento e gozo dos direitos de funcionários do Estado, ao pessoal das carreiras técnicas de inspecção e fiscalização na área do jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos, as remunerações correspondentes aos vencimentos-base, para o referido pessoal, são as aplicáveis a funcionários do Estado de iguais categorias.

2. Tendo em devida conta o determinado no n.º 3 do artigo 11 da Lei do Jogo, e com base no fundo resultante da consignação de parte das receitas colectadas sobre o jogo de que tratam adiante o n.º 2 do artigo 18 e o artigo 24, ao vencimento-base do funcionário em serviço na Inspeção-Geral de Jogos acrescem, em conformidade com o disposto adiante nos referidos artigos 18 e 24, as remunerações complementares, de incentivo e prémios a fixar por despacho interno do Ministro do Plano e Finanças.

3. O trabalho extraordinário, prestado por funcionário da carreira técnica de inspecção ou fiscalização na área do jogo, que não exerça funções de direcção ou chefia, é, com base na respectiva remuneração complementar, fixada nos termos do número precedente.

ARTIGO 16

(Subsídio de direcção e chefia)

1. O pessoal dirigente da IGJ tem direito ao subsídio de Direcção e chefia e direcção correspondente a 20% da respectiva remuneração complementar fixada nos termos do n.º 2 do artigo anterior, não lhe sendo, em contrapartida, aplicável a remuneração de trabalho extraordinário, que deve, sempre que necessário, realizar.

2. O funcionário que, durante um período superior a trinta dias, seja designado a desempenhar cargo de direcção ou de chefia terá direito a auferir o subsídio correspondente a 20% da remuneração complementar, fixada nos termos do n.º 2 do artigo precedente, correspondente ao cargo de direcção ou de chefia que ele desempenhar.

ARTIGO 17

(Subsídio técnico)

Os funcionários das carreiras técnicas de inspecção e fiscalização na área do jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos, nomeadamente o Inspector-Geral de Jogos e seu adjunto, e os

inspectores, técnicos de inspecção e fiscais do Jogo, têm direito à percepção de subsídio técnico correspondente a 35% da respectiva remuneração complementar fixada nos termos do n.º 2 do precedente artigo 15.

ARTIGO 18

Origem de fundos para cobertura das despesas da IGJ

1. O fundo de salários destinado ao pagamento de remunerações correspondentes aos vencimentos-base a que se refere o n.º 1 do artigo 15 deste Regulamento é assegurado pelo Orçamento Geral do Estado.

2. O fundo para cobertura de encargos de funcionamento da IGJ, da realização de investimentos que visem o desenvolvimento da capacidade de inspecção, fiscalização e controlo na área do jogo, e do pagamento das remunerações complementares e de incentivo a que alude o n.º 2 do precedente artigo 15, deverão provir da alocação da parte das receitas do jogo consignadas nos termos dos artigos 69 da Lei do Jogo, 82 do Regulamento dos Casinos e outras disposições regulamentares sobre modalidades específicas de jogos de fortuna ou azar e de diversão social.

ARTIGO 19

Elaboração da folha de remunerações

Compete à Secção Administrativa da Inspeção-Geral de Jogos proceder, com observância do previsto neste Regulamento, à elaboração da folha de remunerações, até cinco dias úteis antes da data do seu pagamento.

ARTIGO 20

Pagamento das remunerações

O pagamento das remunerações dos funcionários da Inspeção-Geral de Jogos terá lugar em cada dia 25 do respectivo mês, ou, não sendo esta data dia útil, no último dia útil que antecede a referida data.

CAPÍTULO IV

Regalias especiais

ARTIGO 21

Seguros de vida e de acidentes de trabalho

Tendo em conta os riscos inerentes à natureza das atribuições, funções e trabalhos cometidos ao Inspector-Geral e seu Adjunto e aos inspectores, técnicos de inspecção e fiscais, no domínio do jogo, a Inspeção-Geral de Jogos efectuará, em nome e a favor dos referidos funcionários ou respectivas famílias, consoante o caso, seguros dos ramos de acidentes de trabalho e de vida

ARTIGO 22

Defesa pessoal

O Inspector Geral de Jogos e seu Adjunto e os inspectores, técnicos de inspecção e fiscais, na área do jogo, gozam do direito de porte e uso de arma de fogo para auto-defesa, em conformidade com as normas legais e regulamentares vigentes no País.

ARTIGO 23

Cartão especial

1. Para efeitos de identificação e desempenho das suas funções, o Inspector-Geral de Jogos e seu Adjunto e os inspectores, técnicos de inspecção e fiscais, na área do jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos, gozam do direito de entrada livre nas casas e recintos de diversão e, de um modo geral, em todos os lugares cujo acesso ao público seja condicionado ao pagamento de uma taxa, à realização de certa despesa ou à apresentação de bilhete de entrada.

2. Com vista à materialização do disposto no número anterior, os funcionários indicados no citado número têm o direito à titularidade de cartão especial de identificação, de modelo a aprovar pelo Ministro do Plano e Finanças.

ARTIGO 24

Origem do fundo para suporte financeiro das regalias especiais

O fundo para cobertura de encargos pelo gozo das regalias previstas neste Capítulo deverá igualmente provir da alocação da parte das receitas do jogo consignadas nos termos do artigo 69 da Lei do Jogo e do artigo 82 do Regulamento dos Casinos, bem como nos termos regulamentados em outros diplomas concernentes a modalidades específicas de jogos de fortuna ou azar e de diversão social.

CAPÍTULO VI

Regime disciplinar especial

ARTIGO 25

Conceito

Constitui regime disciplinar especial dos funcionários das carreiras técnicas de inspeção e fiscalização na área do jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos, o conjunto de situações e de condicionalismos que caracterizam e regulam as infracções de carácter disciplinar susceptíveis de ser cometidas pelos citados funcionários, por incumprimento, abuso, omissão ou negligência, no exercício das suas funções, designadamente o Inspector-Geral de Jogos e seu Adjunto, os inspectores do jogo, os técnicos de inspeção do jogo e os fiscais na área do jogo, bem como o conjunto dos respectivos procedimentos disciplinares e das penas aplicáveis para as referidas infracções.

ARTIGO 26

Fundamento do regime

O regime disciplinar especial dos funcionários das carreiras técnicas de inspeção e fiscalização na área do jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos, reside na peculiaridade da natureza de infracções disciplinares que a eles possam ser imputáveis por incumprimento, negligência, omissão ou abuso no exercício das suas atribuições e obrigações profissionais, bem como na especificidade das respectivas penas que a tais infracções possam ser aplicadas.

ARTIGO 27

Base do regime

As situações de infracções e de responsabilidade contravencionais dos jogadores e frequentadores das salas de jogos, bem como das concessionárias e dos seus empregados, em serviço nas salas de jogos, constituem a base do regime disciplinar especial dos funcionários das carreiras técnicas de inspeção e fiscalização na área do jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos, designadamente o Inspector-Geral de Jogos e respectivo Adjunto, os inspectores, técnicos de inspeção e os fiscais, na área do jogo.

ARTIGO 28

Gradação das penas

1. As infracções contravencionais a que alude o artigo 86, tipificadas nos termos das disposições dos artigos 87 a 123, todos do Regulamento dos Casinos aprovado pelo Decreto nº 53/96, de 3 de Dezembro, quando cometidas por funcionários das carreiras técnicas de inspeção e fiscalização na área do jogo, em serviço na IGJ, serão punidas com as respectivas penas previstas nas referidas disposições, agravadas em metade.

2. Na gradação das penas, dever-se-á ter em conta o grau de gravidade da infracção cometida e seus resultados a culpabilidade e intensidade do dolo envolvidas e os motivos da infracção.

ARTIGO 29

Autuação e instrução dos processos

A instauração de processo disciplinar contra algum funcionário das carreiras técnicas de inspeção e fiscalização na área do jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos, será determinada pelo Inspector-Geral de Jogos ou pelo Ministro do Plano e Finanças, devendo o processo ser instruído por funcionário de categoria não inferior à do acusado.

ARTIGO 30

Competência de aplicação das penas

1. Compete ao Inspector-Geral de Jogos a tomada de decisão sobre qualquer processo que envolva infracção a que seja aplicável pena de advertência à de despromoção, com ou sem multa, instaurado contra qualquer dos funcionários da IGJ.

2. A decisão sobre processos a que sejam aplicáveis penas de proibição temporária do exercício de funções, demissão ou expulsão é da competência do Ministro do Plano e Finanças.

ARTIGO 31

Controlo do cumprimento das penas

Cabe à Secção Administrativa proceder ao controlo e acompanhamento do cumprimento das penas aplicadas aos funcionários da IGJ.

ARTIGO 32

Cadastro disciplinar

1. Todas as sanções disciplinares aplicadas a cada funcionário da Inspeção-Geral de Jogos devem ser registadas no processo individual do funcionário respectivo.

2. O registo das infracções a que se refere o número anterior constitui o cadastro disciplinar do respectivo funcionário.

CAPÍTULO VIII

Disposições diversas

ARTIGO 33

Manutenção do gozo de direitos adquiridos

1. Ocorrendo a integração, nas carreiras técnicas de inspeção e fiscalização na área do jogo, de funcionários ou outros trabalhadores, que sejam para esse efeito solicitados por conveniência de serviço, serão, no acto da integração, levadas em conta e salvaguardadas as respectivas categorias profissionais já adquiridas pelos respectivos funcionários ou trabalhadores junto das respectivas entidades patronais anteriores.

2. Verificando-se a interrupção ou termo do exercício de funções de algum funcionário das carreiras técnicas de inspeção e fiscalização na área do jogo, em serviço na Inspeção-Geral de Jogos, por conveniência de serviço ou por outros motivos que lhe sejam alheios ou a ele não imputáveis, continuará o referido funcionário a manter o gozo dos direitos e outras prerrogativas já adquiridos na Inspeção-Geral de Jogos.

ARTIGO 34

Regime geral

Em tudo quanto não esteja expressamente regulado no presente diploma regem as disposições do Estatuto Geral dos Funcionários do Estado e demais legislação e regulamentação específicas sobre matérias de especialidade aplicáveis à generalidade dos funcionários do Estado.

Diploma Ministerial nº 161/96 de 25 de Dezembro

Instituída pela Lei nº 8/94, de 14 de Setembro, a possibilidade de exploração e prática de jogos de fortuna ou azar em casinos, o Conselho de Ministros, em cumprimento do estatuído no nº 2 do artigo 8 e no artigo 77 da referida lei, procedeu, através do Decreto nº 59/94, de 16 de Novembro, à aprovação dos Regulamentos das regras de prática das seguintes modalidades de jogos de fortuna ou azar explorados em casinos: Bacará, *Black Jack/Vinte e Um*, Roleta, *Cussec*, *Boule*, *Fantan*, *Doze Números*, *Craps*, *P'ai Kao* e *Sap I Chi*.

Tendo o Conselho de Ministros, através do artigo 2 do Decreto nº 54/96, de 3 de Dezembro, revogado o Decreto nº 59/94, de 16 de Novembro, e usando da competência que me é conferida nos termos do artigo 1 do referido Decreto nº 54/96, de 3 de Dezembro, determino:

Artigo 1. É introduzida, para prática e exploração no País, a modalidade de jogo de fortuna ou azar designada por *Poker*.

Art. 2. São ajustadas, para efeitos de precisão na referência a cada modalidade de jogo, as designações de alguns dos jogos de fortuna ou azar previstas no nº 1 do artigo 8 da Lei do Jogo para as seguintes: Bacará Ponto e Banca, Bacará Ponto e Banca/Macau, *Black Jack/21* — I, *Black Jack/21* — II, Roleta Francesa e Roleta Americana.

Art. 3. São aprovados os Regulamentos de Bacará Ponto e Banca, Bacará Ponto e Banca/Macau, *Black Jack/21* — I, *Black Jack/21* — II, Roleta Francesa, Roleta Americana, *Cussec*, *Boule* e *Poker*, que seguem em anexo e constituem parte integrante deste diploma ministerial.

Art. 4. O presente diploma ministerial entra imediatamente em vigor.

Ministério do Plano e Finanças, em Maputo, 3 de Dezembro de 1996. — O Ministro do Plano e Finanças, *Tomaz Augusto Salomão*.

Regulamento do Bacará Ponto e Banca

ARTIGO 1 (Natureza)

O Bacará Ponto e Banca é um jogo de fortuna ou azar bancado, jogado com seis baralhos de cartas da mesma cor em mesas simples (ou seja, com um só tabuleiro) ou com oito baralhos de cartas também da mesma cor em mesas duplas (isto é, com dois tabuleiros).

ARTIGO 2 (Pessoal)

1. **Pessoal necessário** — A exploração do Bacará Ponto e Banca requer, necessariamente, o emprego e intervenção do seguinte pessoal:

- a) na mesa simples — 1 pagador, 1 fiscal de banca, 1 chefe de banca, ou 2 pagadores e 1 fiscal de banca;
- b) na mesa dupla — 2 pagadores, 1 fiscal de banca e 1 chefe de banca.

2. **Funções do pagador** — O pagador desencadeia e realiza os procedimentos necessários para a efectivação das jogadas e evolução do jogo na mesa em que se encontra em serviço, nomeadamente: baralha, estende, distribui e recolhe cartas; oferece as cartas para o corte ao jogador a quem caiba a mão para esse efeito recolhendo-as assim que efectuado o corte e inserindo nelas, na posição apropriada, a carta-aviso; pronuncia em voz clara e audível os anúncios relativos ao funcionamento e andamento

do jogo; recolhe o dinheiro e fichas das apostas perdedoras; realiza o pagamento dos prémios correspondentes às paradas ganhadoras; efectua trocos. Em mesas duplas, um dos pagadores também coadjuva o fiscal de banca em relação à fiscalização de um dos tabuleiros da mesa.

3. **Funções do fiscal** — O fiscal de banca verifica a correcteza das marcações das apostas feitas pelos jogadores; procede, antes de pronunciada a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>>, às marcações que lhe sejam pedidas por jogadores presentes à mesa do jogo; fiscaliza, controla e confere a correcteza de todas as operações de jogo efectuadas na respectiva mesa de jogo, em especial os trocos e pagamentos efectuados pelos pagadores, providencia os reforços do capital em giro da banca, e intervém na resolução de problemas e dúvidas emergentes no processo do jogo.

4. **Funções do chefe de banca** — O chefe de banca dirige o funcionamento das mesas de jogo a ele atribuídas, fiscaliza, confere e assegura a correcção de todas as operações efectuadas nas mesas de jogo sob seu controlo, colaborando por forma a facilitar a correcta marcha e execução dessas operações e intervindo na solução de problemas e dúvidas que surjam durante o desenrolar do jogo.

ARTIGO 3 (Material)

O material necessário para a exploração e prática do Bacará Ponto e Banca compreende:

- a) mesa de um só tabuleiro com sete lugares (mesa simples), ou mesa de dois tabuleiros com doze ou quinze lugares (mesa dupla);
- b) seis ou oito baralhos de 52 cartas de cor igual,
- c) caixa denominada *sabot*, com uma carta de cor branca (carta de corte) e outra preta ou vermelha (carta-aviso)
- d) dispositivo destinado a nele recolherem-se as cartas queimadas e jogadas (canto de descarte).

ARTIGO 4 (Procedimentos)

1. **Início do jogo** — Para iniciar o jogo, o pagador, depois de baralhar as cartas, que serão cortadas com a carta branca rotativamente por um dos jogadores, começando pelo que estiver sentado mais próximo à esquerda do pagador, ou pelo fiscal da banca se nenhum dos jogadores o quiser fazer. Colocará depois a carta vermelha antes das últimas doze, aproximadamente, introduzindo, em seguida, as cartas baralhadas no *sabot*, todas de face virada para baixo. Após isso, retirará do *sabot* as seis ou oito primeiras — consoante se trate de seis ou oito baralhos — que serão queimadas, arrumando-as no canto de descarte, um dispositivo destinado à recolha das cartas jogadas.

2. **Marcação das apostas** — Concluído o procedimento indicado no número precedente, para a jogada inicial, ou após a recolha de todas as fichas e cartas das apostas perdedoras e terminado o pagamento de todas as apostas premiadas em cada jogada, o pagador convidará os jogadores a efectuarem suas apostas em *chances* da sua escolha (ponto, Banca ou Empate).

3. **Fim da marcação das apostas** — Decorrido um período de tempo razoável para a marcação das apostas, o pagador determinará o fim da marcação das apostas pronunciando a expressão-ordem: <<Jogo feito. Nada mais>>.

4. **Durante das jogadas** — As jogadas efectuadas em cada *sabot* durante a partida processar-se-ão de conformidade com as regras previstas no presente Regulamento.

5. Carta de face para cima — Se, no decurso de uma jogada, alguma carta for encontrada, no *sabot*, de face para cima, considera-se-á válida, continuando a jogada.

6. Final do *sabot* — O aparecimento da carta preta ou vermelha (carta-aviso) indicará que se está na última jogada do respectivo *sabot*. Decidido o último golpe desse *sabot*, após a saída da carta-aviso, as cartas serão de novo baralhadas, ou substituídos os baralhos se estes não estiverem em condições de voltar a ser usados.

7. *Sabot(s)* seguinte(s) — Em cada um dos *sabot(s)* seguinte(s), proceder-se-á do mesmo modo conforme descrito nos números anteriores.

ARTIGO 5

(Valor das cartas)

As figuras (rei, dama e valete), o dez e as combinações de cartas totalizando dez ou vinte pontos valem zero. Todas as demais cartas terão o respectivo valor facial, sendo o nove (9) a carta de maior valor. Sempre que a soma dos valores das duas cartas iniciais recebidas exceder 10, considerar-se-á apenas o último algarismo (depreciado das dezenas).

ARTIGO 6

(Grupos participantes e distribuição de cartas iniciais)

1. Grupos participantes — O jogo é limitado a dois grupos nele participantes: o grupo da Banca (*banker*) e o grupo do Ponto (*player*).

2. Distribuição das primeiras duas cartas — A cada grupo serão, inicialmente, distribuídas duas cartas, uma de cada vez e alternadamente, começando-se pelo grupo do Ponto, que será sempre o primeiro a mostrar as cartas recebidas. A distribuição das cartas terminará imediatamente se alguns dos dois grupos tiver obtido a pontuação de um natural (um 8 ou um 9 natural).

3. Carta a queimar — Com a exceção da primeira, antes de cada lance da jogada será retirada do *sabot* uma carta que será queimada deitando-a no canto de descarte.

ARTIGO 7

(Carta adicional e sua distribuição)

1. Carta adicional — Apenas mais uma carta poderá ser adicionada às duas inicialmente distribuídas a cada grupo, sendo a primeira atribuída ao grupo do Ponto, observando-se as regras seguintes:

Grupo do Ponto

Receberá carta se a sua pontuação for inferior a 6. Não receberá carta se sua pontuação for 6 ou 7, ou se o grupo da Banca tiver recebido um natural (isto é, um 8 ou um 9 natural).

Grupo da Banca

Receberá carta, se a sua pontuação:

- for 0, 1, 2 ou 3, qualquer que seja a carta recebida pelo Ponto; ou
- for 3, e a carta recebida pelo Ponto for 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9 ou 10; ou
- for 4, e a carta recebida pelo Ponto for 2, 3, 4, 5, 6 ou 7; ou
- for 5, e a carta recebida pelo Ponto for 4, 5, 6 ou 7; ou
- for 6 e a carta recebida pelo Ponto for 6 ou 7; ou
- for inferior a 6, e o Ponto não tiver recebido carta alguma.

Não receberá carta, se a sua pontuação:

- for 3, e a carta recebida pelo Ponto for 8; ou
- for 4, e a carta recebida pelo Ponto for 1, 8, 9, ou 10; ou
- for 5, e a carta recebida pelo Ponto for 1, 2, 3, 8, 9 ou 10; ou
- for 6 e a carta recebida pelo Ponto for 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, ou 10, ou 0 Ponto não tiver recebido carta; ou
- for 6 ou 7; ou se
- o Ponto tiver recebido um natural (isto é, um 8 ou um 9 natural).

2. Lapso na distribuição — Quando, durante qualquer das distribuições (inicial ou adicional), se verificar algum lapso, deve este ser imediatamente corrigido. O lance, será, porém, considerado nulo se for de todo impossível corrigir o lapso.

ARTIGO 8

(Chances e marcação de apostas)

1. Onde se aposta — Os jogadores podem apostar nas seguintes chances: Ponto, Banca ou Empate, conforme marcado no tabuleiro.

2. Jogadores sentados — Os jogadores, conforme a ordem em que estiverem sentados, poderão apostar, nos respectivos lugares marcados no tabuleiro, para as chances do Ponto, da Banca ou do Empate.

3. Jogadores em pé — Até ao máximo de cinco ou seis por cada tabuleiro, consoante se trate de tabuleiro com seis ou sete lugares, e localizados entre os jogadores sentados, poderão outros jogadores em pé complementar, nos intervalos entre os lugares marcados, até ao limite máximo fixado, a aposta feita pelo ocupante do lugar adjacente.

4. Apostas contrárias — Ninguém poderá apostar contra a marcação feita por um jogador sentado e no lugar por este ocupado.

5. Paradas desiguais — Quando os montantes das paradas dos dois grupos não forem iguais, o casino cobrirá a diferença (o *diferencial*), observados os limites mínimos e máximos de apostas estabelecidos adiante nos termos do artigo 10.

ARTIGO 9

(Manuseio das cartas)

1. Direito de manuseio das cartas — Em cada grupo, o jogador sentado com a parada mais elevada, tem o direito de ver e manusear as cartas, sem, contudo, as retirar da mesa. Ao ver a carta adicional, o jogador a quem couber manusear as cartas deverá juntá-la em posição perpendicular às duas cartas inicialmente distribuídas.

2. Direito de preferência — Em caso de igualdade do valor das paradas mais elevadas, gozará de preferência o jogador que estiver mais próximo à esquerda do pagador. Se qualquer dos jogadores da parada mais elevada não quiser manusear as cartas, tal direito caberá ao jogador com a aposta de valor imediatamente inferior e sentado mais próximo à esquerda do pagador, e assim sucessivamente.

3. Manuseio das cartas pelo pagador — Se nenhum dos jogadores quiser manusear as cartas, fá-lo-á o pagador.

ARTIGO 10

(Limites mínimos e máximos de apostas)

1. Fixação do limite mínimo — Competirá à Inspeção-Geral de Jogos, sob proposta da empresa concessionária, fixar o valor ou limite mínimo de aposta.

2. Limite máximo — Nesta modalidade de Bacará os valores máximos e mínimos de aposta em cada uma das chances devem obedecer às seguintes proporções: no Ponto e na Banca o valor máximo de aposta é setenta vezes superior ao valor mínimo de aposta, e no Empate é catorze vezes o limite mínimo de aposta.

ARTIGO 11

(Grupo vencedor e empate)

1. Grupo vencedor — O grupo que, no final do lance, tiver a pontuação mais elevada será o vencedor, cabendo-lhe receber o respectivo prémio.

2. Empate — Se os dois grupos tiverem, no final do lance, a mesma pontuação, nenhum deles perderá e nem ganhará, sendo premiados os jogadores que tiverem apostado no empate.

ARTIGO 12

(Prémios e pagamento)

1. Valores dos prémios — As apostas do grupo vencedor, quer do Ponto quer da Banca e apostas marcadas no Empate, são abonadas e pagas por prémios de importâncias iguais às respectivas apostas feitas, as quais continuarão a pertencer-lhes.

2. Percentagem a deduzir — Em cada lance ganho pela Banca, o casino, no acto do pagamento, deduzirá 5% (cinco por cento) ao valor dos respectivos prémios.

Regulamento do Bacará Ponto e Banca/Macau

ARTIGO 1

(Natureza)

O Bacará Ponto e Banca/Macau é um jogo de fortuna ou azar bancado, jogado com seis baralhos de cartas da mesma cor em mesas simples (ou seja, com um só tabuleiro) e com oito baralhos de cartas também da mesma cor em mesas duplas (isto é, com dois tabuleiros).

ARTIGO 2

(Pessoal)

1. Pessoal necessário — A exploração do Bacará Ponto e Banca/Macau requer necessariamente, o emprego e intervenção do seguinte pessoal:

- a) na mesa simples — 1 pagador, 1 fiscal de banca, 1 chefe de banca, ou 2 pagadores e 1 fiscal de banca;
- b) na mesa dupla — 2 pagadores, 1 fiscal de banca e 1 chefe de banca.

2. Funções do pagador — O pagador desencadeia e realiza os procedimentos necessários para a efectivação das jogadas e evolução do jogo na mesa em que se encontre em serviço, nomeadamente: baralha, estende, distribui, recolhe e queima cartas; oferece as cartas para corte ao jogador a quem para esse efeito caiba a mão, recolhendo-as assim que efectuado o corte e inserindo nelas, na posição apropriada, a carta-aviso; pronuncia em voz clara e audível os anúncios relativos ao funcionamento e andamento dos jogos; recolhe o dinheiro e fichas das apostas perdedoras; realiza o pagamento dos prémios correspondentes às paradas ganhadoras; efectua trocos. Em mesas duplas, um dos pagadores também coadjuva o fiscal de banca em relação à fiscalização de um dos tabuleiros da mesa.

3. Funções do fiscal de banca — O fiscal de banca verifica a correcteza das marcações das apostas feitas pelos jogadores; procede, antes de pronunciada a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>>, às marcações que lhe sejam pedidas por jogadores presentes à mesa do jogo; fiscaliza, controla e confere a correcteza de todas as operações de jogo efectuadas na respectiva mesa de jogo, em especial os trocos e pagamentos efectuados pelos pagadores, providencia os reforços do capital em giro da banca, e intervém na resolução de problemas e dúvidas emergentes no processo do jogo.

4. Funções do chefe de banca — O chefe de banca dirige o funcionamento das mesas de jogo a ele atribuídas, fiscaliza, confere e assegura a correcteza de todas as operações efectuadas nas mesas de jogo sob seu controlo, colaborando por forma a facilitar a correcta marcha e execução dessas operações e intervindo na solução de problemas e dúvidas que surjam durante o desenrolar do jogo.

ARTIGO 3

(Material)

O material necessário para a exploração e prática do Bacará Ponto e Banca/Macau compreende:

- a) mesa de um só tabuleiro com sete lugares (mesa simples), ou mesa de dois tabuleiros com doze ou catorze lugares (mesa dupla);

- b) seis ou oito baralhos de 52 cartas de cor igual,
- c) caixa denominada *sabot*, com uma carta de cor branca (*carta de corte*) e outra preta ou vermelha (*carta-aviso*);
- d) dispositivo destinado a nele recolherem-se as cartas queimadas e jogadas (*canto de descarte*)

ARTIGO 4

(Procedimentos)

1. Início do jogo — Para iniciar o jogo, o pagador, depois de baralhar as cartas, que serão cortadas rotativamente com a carta branca por um dos jogadores, começando pelo que estiver sentado mais próximo à esquerda do pagador, ou pelo fiscal da banca se nenhum dos jogadores o quiser fazer. Em seguida, colocará a carta preta ou vermelha antes das últimas doze, aproximadamente, introduzindo, em seguida, as cartas baralhadas no *sabot*, todas de face virada para baixo. Após isso, retirará do *sabot* as seis ou oito primeiras — consoante se trate de seis ou oito baralhos — que serão queimadas, remetendo-as para o canto de descarte.

2. Marcação das apostas — Concluído o procedimento indicado no número precedente, para a jogada inicial, ou após a recolha de todas as fichas e cartas das apostas perdedoras e terminado o pagamento de todas as apostas premiadas em cada jogada, o pagador convidará os jogadores a efectuarem suas apostas em *chances* da sua escolha (Ponto, Banca ou Empate).

3. Fim da marcação das apostas — Decorrido um período de tempo razoável para a marcação das apostas, o pagador determinará o fim da marcação das apostas pronunciando a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>>.

4. Decurso das jogadas — As jogadas efectuadas em cada *sabot* durante a partida processar-se-ão de conformidade com as regras previstas no presente Regulamento.

5. Carta de face para cima — Se, no decurso de uma jogada, alguma carta for encontrada, no *sabot*, de face para cima, considerar-se-á válida, continuando a jogada.

6. Fim de cada sabot — O aparecimento da carta preta ou vermelha indicará que se está na última jogada do respectivo *sabot*. Decidido o último golpe, após a saída da carta preta ou vermelha (*carta-aviso*), as cartas serão de novo baralhadas, ou substituídos os baralhos se não estiverem em condições de voltarem a ser usados.

7. Sabot(s) seguinte(s) — Em cada *sabot* seguinte, proceder-se-á do mesmo modo conforme descrito nos números anteriores.

ARTIGO 5

(Valor das cartas)

As figuras (rei, dama e valete), o dez e as combinações de cartas totalizando dez ou vinte pontos valem zero. Todas as demais cartas terão o respectivo valor facial, sendo o nove (9) a carta de maior valor. Sempre que a soma dos valores das duas cartas iniciais exceder 10, considerar-se-á apenas o último algarismo (depreciado das dezenas).

ARTIGO 6

(Grupos participantes e distribuição de cartas iniciais)

1. Grupos participantes — O jogo é limitado a dois grupos nele participantes: o grupo da Banca (*banker*) e o grupo do Ponto (*player*).

2. Distribuição das primeiras duas cartas — A cada grupo serão, inicialmente, distribuídas duas cartas, uma de cada vez e alternadamente, começando-se pelo grupo do Ponto, que será

sempre o primeiro a mostrar as cartas recebidas. A distribuição das cartas terminará imediatamente se algum dos dois grupos tiver obtido a pontuação de número natural (isto é, um 8 ou 9 natural).

3. Carta a queimar — Com a excepção da primeira, antes de cada lance da jogada será retirada do *sabot* uma carta que será queimada deitando-a no canto de descarte.

ARTIGO 7

(Carta adicional e sua distribuição)

1. Carta adicional — Apenas mais uma carta poderá ser adicionada às duas inicialmente distribuídas a cada grupo, sendo a primeira atribuída para o grupo do Ponto, e observando-se as regras seguintes:

Grupo do Ponto

Receberá carta se a sua pontuação for inferior a 6. Não receberá carta se a sua pontuação for 6 ou 7, ou se o grupo da Banca tiver recebido um natural (ou seja, um 8 ou um 9 natural).

Grupo da Banca

Receberá carta, se a sua pontuação:

- for 0, 1, 2, e 3, qualquer que seja a carta recebida pelo Ponto; ou
- for 3, e a carta recebida pelo Ponto for 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9 ou 10; ou
- for 4, e a carta recebida pelo Ponto for 2, 3, 4, 5, 6, ou 7; ou
- for 5, e a carta recebida pelo Ponto for 4, 5, 6 ou 7; ou
- for 6, e a carta recebida pelo Ponto for 6 ou 7; ou
- for inferior a 6, e o Ponto não tiver recebido carta alguma.

Não receberá carta, se a sua pontuação:

- for 3, e a carta recebida pelo Ponto for 8; ou
- for 4, e a carta recebida pelo Ponto for 1, 8, 9, ou 10; ou
- for 5, e a carta recebida pelo Ponto for 1, 2, 3, 8, 9 ou 10; ou
- for 6, e a carta recebida pelo Ponto for 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, ou 10, ou o Ponto não tiver recebido carta; ou
- for 6 ou 7; ou se
- o Ponto tiver tido um natural (isto é, um 8 ou um 9 natural).

2. Lapso na distribuição — Quando, durante qualquer das distribuições (de cartas iniciais ou da adicional), se verificar algum lapso, deve este ser imediatamente corrigido. O lance, será, porém, considerado nulo se for de todo impossível corrigir-se o lapso.

ARTIGO 8

(Chances e marcação de apostas)

1. Onde se aposta — Os jogadores podem apostar nas seguintes chances: Ponto, Banca ou Empate, conforme marcado no tabuleiro.

2. Jogadores sentados — Os jogadores, conforme a ordem em que estiverem sentados, poderão apostar nos respectivos lugares marcados no tabuleiro, para as chances do Ponto, da Banca ou do Empate.

3. Jogadores em pé — Até ao máximo de cinco ou seis por cada tabuleiro, consoante se trate de tabuleiro com seis ou sete lugares, e localizados entre os jogadores sentados, poderão outros jogadores em pé complementar, nos intervalos entre os lugares marcados, até ao limite máximo fixado, a aposta feita pelo ocupante do lugar adjacente.

4. Apostas contrárias — Ninguém poderá apostar contra a marcação feita por um jogador no lugar ocupado por este último.

5. Paradas desiguais — Quando os montantes das paradas dos dois grupos não forem iguais, o casino cobrirá a diferença (o

diferencial), observados os limites mínimos em relação às apostas feitas, e ao máximo do diferencial, todos eles fixados nos termos do artigo 10 do presente Regulamento.

ARTIGO 9

(Manuseio das cartas)

1. Direito de manuseio das cartas — Em cada grupo, o jogador sentado e com a parada mais elevada tem o direito de ver e manusear as cartas, sem, contudo, as retirar da mesa. Ao ver a carta adicional, o jogador a quem couber manusear as cartas deverá juntá-la em posição perpendicular às duas cartas inicialmente distribuídas.

2. Direito de preferência — Em caso de igualdade do valor das paradas mais elevadas, gozará de preferência o jogador que estiver mais próximo à esquerda do pagador. Se qualquer dos jogadores da parada mais elevada não quiser manusear as cartas, tal direito caberá ao jogador com a aposta de valor imediatamente inferior e sentado mais próximo à esquerda do pagador, e assim sucessivamente.

3. Manuseio das cartas pelo pagador — Se nenhum dos jogadores quiser manusear as cartas, fá-lo-á o pagador.

ARTIGO 10

(Limite máximo das apostas — diferencial)

1. Diferencial — Nesta modalidade de Bacará não existem valores máximos de apostas individuais e por chance. Existe, sim, um limite máximo global designado de *diferencial*.

2. Fixação do diferencial — Competirá à Inspeção-Geral de Jogos, sob proposta da empresa concessionária, fixar o montante máximo global de prémios (o diferencial) a suportar pelo capital da banca em cada golpe (isto é, a diferença máxima entre os valores das apostas feitas nas chances do Ponto e da Banca).

3. Limite de apostas no Ponto e na Banca — Até ao limite máximo global fixado nos termos do número anterior, o valor da aposta ou conjunto de apostas feitas em qualquer das chances (*Ponto ou Banca*) não poderá exceder o da aposta ou conjunto de apostas feitas na outra chance.

4. Limite de apostas no Empate — O valor máximo de todas as apostas efectuadas na chance de Empate não poderá exceder 10% do montante máximo fixado nos termos do nº 2 deste artigo.

ARTIGO 11

(Grupo vencedor e empate)

1. Grupo vencedor — O grupo que, no final do lance, tiver a pontuação, mais elevada será o vencedor cabendo-lhe receber o respectivo prémio.

2. Empate — Se os dois grupos tiverem, no final do lance, a mesma pontuação, nenhum deles perderá e nem ganhará, sendo premiados os jogadores que tiverem apostado no empate.

ARTIGO 12

(Prémios e pagamento)

1. Valor dos prémios — As apostas do grupo vencedor, quer do Ponto quer da Banca e apostas marcadas no Empate são abonadas e pagas por prémios de importâncias iguais às respectivas apostas feitas, as quais continuarão a pertencer-lhes.

2. Percentagem a deduzir — Em cada lance ganho pela Banca, o casino, no acto do pagamento, deduzirá 5% (cinco por cento) ao valor dos respectivos prémios.

Regulamento do <<Black Jack>>/21 — I

ARTIGO 1 (Natureza)

O *Black Jack*/21 — I é um jogo de fortuna ou azar bancado, cujo objectivo é alcançar por qualquer das duas partes (a banca e os jogadores) consiste em:

- a) Fazer a combinação *black jack* [isto é, se as duas primeiras cartas forem um *ás* e uma figura (rei, dama ou valete) ou um dez]; ou
- b) Obter, mediante a recepção de cartas adicionais (quando as duas primeiras cartas iniciais já atribuídas não hajam formado *black jack*), a pontuação de 21 ou a que, sendo inferior, dela mais se aproxime.

ARTIGO 2 (Pessoal)

1. Pessoal necessário — A exploração do *Black Jack*/21 — I requer, necessariamente, o emprego e intervenção de 1 pagador e 1 fiscal de banca.

2. Funções do pagador — O pagador desencadeia e realiza os procedimentos necessários para a efectivação das jogadas e evolução do jogo na mesa em que se encontra em serviço, nomeadamente: baralha, estende, distribui, recolhe e queima cartas; oferece as cartas para o corte ao jogador a quem para esse efeito caiba a mão, recolhendo-as assim que efectuado o corte e inserindo nelas, na posição apropriada, a carta-aviso; pronuncia em voz clara e audível os anúncios relativos ao funcionamento e andamento do jogo; recolhe dinheiro e fichas das apostas perdedoras; realiza o pagamento dos prémios correspondentes às paradas ganhadoras; efectua trocos.

3. Funções do fiscal de banca — O fiscal de banca verifica a correcteza das marcações das apostas feitas pelos jogadores; procede, antes de pronunciada a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>>, às marcações que lhe sejam pedidas por jogadores presentes à mesa do jogo; fiscaliza, controla e confere a correcteza de todas as operações de jogo efectuadas na respectiva mesa de jogo, em especial os trocos e pagamentos efectuados pelos pagadores, providencia os reforços do capital em giro da banca, e intervém na resolução de problemas e dúvidas emergentes no processo do jogo. O fiscal de banca poderá exercer as suas funções em relação a duas bancas adjacentes.

ARTIGO 3 (Material)

O material necessário para a exploração e prática do *Black Jack*/21 — I compreende:

- a) Mesa de formato semicircular, comportando seis ou sete lugares, marcados no pano e numerados por ordem iniciada à esquerda do pagador e seguindo no sentido dos ponteiros do relógio;
- b) Cinco baralhos de 52 cartas;
- c) Caixa denominada *sabot*, com uma carta de cor branca (*carta de corte*) e outra de cor preta ou vermelha (*carta-aviso*).
- d) dispositivo destinado a nele recolherem-se as cartas queimadas e jogadas (*canto de descarte*).

ARTIGO 4 (Procedimentos gerais)

1. Início do jogo — Serão utilizados cinco baralhos de cartas. Estas, que poderão servir para uma ou mais jogadas, serão

baralhas e, na jogada inicial, dispostas em leque sobre a mesa e devidamente enaipadas pelo pagador. Conferida a conformidade das cartas pelos jogadores presentes na banca, e depois de reunidas pelo pagador num só maço, o primeiro jogador sentado mais próximo à esquerda do pagador procederá ao corte das mesmas com a carta do corte. Se este jogador prescindir de efectuar o corte, caberá ao jogador mais próximo à sua esquerda fazê-lo, e assim sucessivamente. Se todos os jogadores o não quiserem fazer, executá-lo-á o fiscal. Efectuado o corte, deverá o pagador introduzir a carta-aviso, o mais próximo possível, da quinquagésima carta a contar a partir da última carta do maço. Será em seguida o maço das cartas processadas colocado pelo pagador no *sabot*.

2. Início de cada jogada — As primeiras três cartas serão, na jogada inicial de cada *sabot*, queimadas, retirando-as deste e colocando-as no canto de descarte. Em seguida, o pagador distribuirá duas cartas, uma de cada vez, aos jogadores que hajam marcado as suas apostas e à banca, nos termos indicados adiante nos artigos 7 e 9.

3. Carta inutilizada — Toda a carta retirada do *sabot* que aparecer com a face voltada para cima será invalidada, queimando-a. Se em alguma jogada, porventura, ocorrer algum erro na distribuição das cartas, o mesmo será rectificado, atribuindo-se a carta ou cartas envolvidas no erro ao jogador ou jogadores a quem pela ordem de distribuição deveriam caber. Sendo de todo impossível rectificar o erro, serão então inutilizadas todas as cartas distribuídas nessa jogada, anulando-se esta.

4. Final de cada partida — O aparecimento da carta-aviso indica que se está a realizar a última jogada do *sabot* em jogo. Retirada a carta-aviso, e decidido o golpe dessa jogada, as cartas deverão ser de novo baralhadas ou substituídas por novos baralhos se os em uso não estiverem em condições de voltar a ser usados.

ARTIGO 5

(Lugares, sua ocupação e marcação das apostas)

1. Número de lugares — Haverá em cada banca seis ou sete lugares, de acordo com o número de lugares indicado no pano da mesa.

2. Ocupação dos lugares — O jogador ocupa o seu lugar sentando-se em frente do mesmo. Ao jogador que ocupe um lugar, independentemente do valor da sua aposta, compete a tomada de decisões relativas ao decurso do jogo nesse lugar, enquanto o ocupar. Todavia, qualquer jogador sentado e ocupando um dos lugares na mesa pode, para além do seu lugar, apostar em outros lugares, desde que nesses outros lugares em que deseje apostar não se ultrapasse o limite máximo de aposta fixado para cada lugar, quer esteja ou não esse lugar ocupado por um jogador sentado.

3. Jogadores em pé — O jogador em pé, situado nos intervalos entre os jogadores sentados, só pode apostar num único lugar, entre dois lugares ocupados por jogadores sentados.

4. Alteração de lugares e apostas — Nenhum dos jogadores pode, a meio de uma jogada, mudar de lugar, desmarcar ou alterar apostas, retirar cartas para fora da mesa ou mexer cartas de outros lugares.

ARTIGO 6

(Valor das cartas)

O *ás* vale 1 ou 11 pontos, à escolha do jogador, as figuras (rei, dama e valete) valem 10 pontos, e as demais cartas têm o valor nelas indicado, ou seja, o correspondente ao número das respectivas pintas. No caso da banca, o *ás* valerá sempre 11 se, com ele, ela atingir a pontuação de 17 ou mais e não exceder 21, pois, ultrapassando a pontuação de 21 o *ás* passará a valer 1.

ARTIGO 7
(Limites mínimo e máximo de apostas)

1. **Limite mínimo** — Cabe à Inspeção-Geral de Jogos, mediante proposta da concessionária, a competência de fixação do valor mínimo de aposta em cada lugar.

2. **Limite máximo** — O valor máximo de uma ou mais apostas, em cada lugar, é igual a vinte vezes o valor mínimo fixado nos termos do número anterior.

ARTIGO 8
(Ganho ou perda)

Como regra geral ganha o lugar (isto é, o jogador desse lugar) que tiver maior número de pontos em relação à banca; perde quem tiver pontuação menor à da banca; e empata quem tiver a mesma pontuação que a da banca. Porém, ganham todos os jogadores sempre que a banca exceda a pontuação de 21, e perde a favor da banca todo o jogador que igualmente exceda esta pontuação.

ARTIGO 9
(Distribuição das cartas)

A distribuição das cartas em cada jogada processar-se-á do seguinte modo:

1. **Cartas iniciais** — Repeitando sempre a ordem de ocupação dos lugares pelos jogadores (isto é, da esquerda para a direita), o pagador distribuirá, de face voltada para cima, uma carta para cada jogador que tenha em devido tempo marcado sua(s) aposta(s), após o que tirará uma para a banca, expondo-a à sua frente. Em seguida, dará, pela mesma ordem e forma, uma segunda carta a cada jogador, não se atribuindo à banca a segunda carta até ao termo da distribuição das cartas adicionais aos jogadores participantes na jogada.

2. **Cartas adicionais para os Jogadores** — Terminada a distribuição das duas cartas iniciais para cada jogador, os jogadores que nelas não hajam obtido *black jack* podem ficar-se (isto é, não pedir cartas), se tiverem a pontuação superior a 11, ou pedir cartas no número desejável com a finalidade de conseguirem, no total, a pontuação que mais lhe convenha, até à de 21, inclusive, sendo-lhes vedado pedir mais cartas logo que atinjam esta pontuação. Para isso, o pagador perguntará a cada jogador, pela ordem dos seus lugares, se quer receber mais cartas e actuará em conformidade com as respostas obtidas, que devem ser o mais claras possível. Todavia, sempre que a pontuação obtida na soma das duas primeiras cartas recebidas pelo jogador for inferior a 11, este é obrigado a tomar uma ou mais cartas até perfazer, no mínimo, a referida pontuação de 11. Se no decurso da distribuição das cartas aos jogadores, o pagador extrair uma carta do *sabot* contrariamente ao pedido do jogador por haver interpretado erradamente a vontade desse jogador, a carta em causa, se ainda não tiver sido vista (isto é, se não estiver com a face virada para cima e sido vista), será atribuída ao jogador que solicitar carta(s); se nenhum jogador vier a pedir carta(s), a dita carta será para a vez da banca. Caso a carta tenha sido vista, ela será obrigatoriamente anulada, seguindo para o canto de descarte.

3. **Cartas adicionais para a Banca** — Se, depois de virada e exposta de face voltada para cima a segunda carta distribuída à banca, se verificar que as cartas da banca somam menos de 17 pontos, esta é obrigada a tomar cartas tantas quantas as necessárias até perfazer, no mínimo, a pontuação de 17. Se, inadvertidamente, o pagador atribuir à banca alguma carta adicional após ela ter atingido a pontuação de 17, essa carta será inutilizada, sendo remetida para o canto de descarte.

ARTIGO 10
(*Black Jack*)

A combinação de um ás com uma figura ou um dez recebidos nas duas primeiras cartas, constitui um *black jack*. O jogador que consiga um *black jack* ganha uma vez e meia a importância da sua aposta, caso a banca não tenha obtido também um *black jack*. É facultado ao jogador com um *black jack* na mão, pedir o pagamento de importância igual ao valor da aposta se a carta à vista da banca for um ás, mas tal pedido terá de ser feito antes de a banca mostrar a sua segunda carta. O total de 21 pontos com mais de duas cartas não se considera *black jack* e será pago com importância igual ao valor da aposta, se a banca não tiver obtido nessa jogada um *black jack* ou 21 pontos. Se o jogador tiver um *black jack* e a banca 21 pontos com mais de duas cartas, ganhará o jogador, recebendo o prémio de uma vez e meia a sua aposta. Em caso contrário, isto é, se a banca obtiver um *black jack* e o jogador 21 pontos com mais de duas cartas, ganhará a banca. O total de 21 pontos em apostas desdobradas não é considerado *black jack*.

ARTIGO 11
(Empates)

1. Considera-se empate a situação em que o jogador e banca tiverem na mesma jogada um *black jack* ou o mesmo número de pontos.

2. Ocorrendo o empate, o jogador recupera o valor da respectiva aposta efectuada.

ARTIGO 12
(Aposta de seguro)

Quando a carta aberta da banca for um ás, o jogador poderá fazer uma aposta adicional, denominada *aposta de seguro* cujo valor não pode exceder a metade da aposta original. Se, depois de todos os jogadores terem pedido cartas adicionais ou prescindido destas, se verificar que a banca possui um *black jack*, a aposta de seguro será premiada com o dobro da sua importância. Neste caso, a banca recolherá as apostas dos jogadores que não obtiverem *black jack*. A banca recolherá as apostas de seguro quando ela não obtiver um *black jack*.

ARTIGO 13
(Prémios)

Prémio normal — Se a banca ultrapassar a pontuação de 21, pagar-se-á, ao jogador ou jogadores que ganhar(em), um prémio de valor igual à(s) respectiva(s) aposta(s) efectuada(s).

ARTIGO 14
(Desdobramento de apostas)

1. **Pelo ocupante do lugar** — O jogador cujas duas primeiras cartas tenham o mesmo valor pode desdobrá-las em duas apostas independentes. A importância a pôr em jogo pela aposta adicional resultante do desdobramento efectuado é igual ao valor da aposta inicial. Ao jogador que desdobrar dois ases será apenas atribuída uma carta para cada um dos ases. Sempre que, na sequência da carta recebida, após o desdobramento e independentemente da sua denominação, um jogador vier a obter uma ou mais cartas adicionais iguais, poderá voltar a fazer mais desdobramento(s).

2. **Por outros jogadores** — Quando um jogador que ocupe lugar sentado fizer desdobramento de um par de cartas iguais em duas apostas independentes, poderão os outros jogadores, que hajam feito apostas complementares nesse lugar, efectuar também, nos termos indicados no número precedente, aposta igual à primeira e anexá-la à segunda aposta do titular do lugar. Não se acompanhando o titular do lugar no desdobramento, serão as

apostas complementares dos outros jogadores que hajam apostado nesse lugar decididas pelo resultado alcançado nas duas primeiras cartas recebidas pelo titular do lugar.

ARTIGO 15
(Duplicação de apostas)

1. Pelo ocupante do lugar — O jogador poderá, mediante importância igual à da aposta inicial, duplicar a respectiva aposta, sendo-lhe então distribuída apenas uma única carta adicional.

2. Por outros jogadores — Da faculdade concedida no número anterior gozam também os apostadores complementares na aposta inicial do titular do lugar, sendo-lhes igualmente permitido proceder à duplicação das respectivas apostas, mediante importância igual à da aposta inicial.

3. Obrigatoriedade de manter o valor de 1 para o ás — Sempre que uma das duas primeiras cartas recebidas for um *ás* e o respectivo jogador proceder à duplicação da aposta por considerar ter obtido nas duas ditas primeiras cartas a pontuação de 9, 10 ou 11, em resultado de atribuir ao *ás* o valor de 1, será o referido jogador obrigado a manter-lhe esse valor de 1 para o *ás* até ao final da jogada.

ARTIGO 16
(Desistência)

O jogador pode desistir da jogada, perdendo metade da importância apostada, desde que a carta aberta da banca não seja um *ás*. Nas jogadas de cartas desdobradas não pode haver desistência parcial, isto é, ou o jogador desiste perdendo metade em todas as apostas, ou as mantém todas. O jogador deverá decidir e desistir da sua jogada antes de o pagador distribuir qualquer carta adicional. A decisão, uma vez tomada, não poderá ser alterada.

ARTIGO 17
(Jogadores apostando no mesmo lugar)

1. Apostador único num lugar não ocupado — Ao jogador ocupante de um lugar na mesa, que aposte sozinho em outro lugar não ocupado, caberá tomar as decisões sobre o decurso do jogo nesse outro lugar não ocupado.

2. Vários apostadores no mesmo lugar não ocupado — Quando dois ou mais jogadores apostarem num mesmo lugar não ocupado por um jogador sentado, e sem exceder o limite máximo fixado para cada lugar, aquele que tiver efectuado aposta mais elevada tomará todas as decisões sobre a jogada.

3. Direito de preferência — Quando as apostas feitas num mesmo lugar forem de igual valor, o direito à tomada de decisões sobre a jogada caberá ao jogador que ocupar o lugar mais próximo à esquerda do pagador.

4. Não interferência na tomada de decisões — Os jogadores que apostarem em vários lugares, na mesma banca, não podem influenciar outros nos respectivos lugares em que decidem, no sentido de tomarem ou não cartas adicionais.

Regulamento do *Black Jack/21* — II

ARTIGO 1
(Natureza)

O *Black Jack/21* — II é um jogo de fortuna ou azar bancado, cujo objectivo a alcançar por qualquer das duas partes (a banca e os jogadores) consiste em:

- a) Fazer a combinação *black jack* [isto é, se as duas primeiras cartas forem um *ás* e uma figura (rei, dama ou valete) ou um dez]; ou
- b) Obter, mediante a recepção de cartas adicionais (quando as duas primeiras cartas iniciais já distribuídas não

hajam formado *black jack*), a pontuação de 21 ou a que, sendo inferior, dela mais se aproxime

ARTIGO 2
(Pessoal)

1. Pessoal necessário — A exploração do *Black Jack/21* — II requer, necessariamente, o emprego e intervenção de 1 pagador e 1 fiscal de banca.

2. Função do pagador — O pagador desencadeia e realiza os procedimentos necessários para a efectivação das jogadas e evolução do jogo na mesa em que se encontra em serviço, nomeadamente: baralha, estende, distribui, recolhe e queima cartas; oferece as cartas para o corte ao jogador a quem para esse efeito caíba a mão, recolhendo-as assim que efectuado o corte e inserindo nelas, na posição apropriada, a carta-aviso; pronuncia em voz clara e audível os anúncios relativos ao funcionamento e andamento dos jogos; recolhe dinheiro e fichas das apostas perdedoras; realiza pagamento dos prémios correspondentes às paradas ganhadoras; efectua trocos.

3. Funções do fiscal de banca — O fiscal de banca verifica a correcteza das marcações das apostas feitas pelos jogadores; procede, antes de pronunciada a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>>, às marcações que lhe sejam pedidas por jogadores presentes à mesa do jogo; fiscaliza, controla e confere a correcteza de todas as operações de jogo efectuadas na respectiva mesa de jogo, em especial os trocos e pagamentos efectuados pelos pagadores, providencia os reforços do capital em giro da banca, e intervém na resolução de problemas e dúvidas emergentes no processo do jogo. O fiscal de banca poderá também exercer as suas funções em relação a duas mesas adjacentes.

ARTIGO 3
(Material)

O material necessário para a exploração e prática do *Black Jack* — II compreende:

- a) Mesa de formato semicircular, comportando seis ou sete lugares, marcados no pano e numerados por ordem iniciada à esquerda do pagador e seguindo no sentido dos ponteiros do relógio,
- b) Quatro ou seis baralhos de 52 cartas;
- c) Caixa denominada *sabot*, com uma carta de cor branca (*carta de corte*) e outra de cor preta ou vermelha (*carta-aviso*),
- d) dispositivo destinado a nele recolherem se as cartas queimadas e jogadas (*canto de descarte*)

ARTIGO 4
(Procedimentos gerais)

1. Início do jogo — Consoante se trate de mesa com seis ou sete lugares, serão utilizados quatro ou seis baralhos de cartas. Estas, que poderão servir para uma ou mais jogadas, serão baralhadas e, na jogada inicial, dispostas em leque sobre a mesa e devidamente enaipadas pelo pagador. Conferida a conformidade das cartas pelos jogadores presentes na banca, e depois de reunidas pelo pagador num só maço, o primeiro jogador sentado mais próximo à esquerda do pagador procederá ao corte das mesmas com a carta do corte. Se este jogador prescindir de efectuar o corte, caberá ao jogador mais próximo à sua esquerda fazê-lo, e assim sucessivamente. Se todos os jogadores o não quiserem fazer, executá-lo-á o fiscal. Efectuado o corte, deverá o pagador introduzir a carta-aviso, o mais próximo possível, da quinquagésima carta a

contar a partir da última carta do maço. Será em seguida o maço das cartas processadas colocado pelo pagador no *sabot*.

2. Início de cada jogada — As primeiras quatro ou seis cartas, consoante o número de baralhos utilizados, serão, na jogada inicial de cada *sabot*, queimadas, retirando-as deste e colocando-as no canto de descarte. Nas jogadas seguintes apenas uma carta deverá ser queimada. Em seguida, o pagador distribuirá duas cartas, uma de cada vez, aos jogadores que hajam marcado as suas apostas e á banca, nos termos indicados adiante nos artigos 7 e 9.

3. Carta inutilizada — Toda a carta retirada do *sabot* que aparecer com a face voltada para cima será invalidada, queimando-a. Se em alguma jogada, porventura, ocorrer algum erro na distribuição das cartas, o mesmo será rectificado, atribuindo-se a carta ou cartas envolvidas no erro ao jogador ou jogadores a quem, pela ordem de distribuição, deveriam caber. Sendo de todo impossível rectificar o erro, serão então inutilizadas todas as cartas distribuídas nessa jogada, anulando-se esta.

4. Final de cada partida — O aparecimento da carta-aviso indica que se está a realizar a última jogada do *sabot* em jogo. Retirada a carta-aviso e decidido o golpe dessa jogada, as cartas deverão ser de novo baralhadas ou substituídas por novos baralhos se os em uso não estiverem em condições de voltar a ser usados.

ARTIGO 5

(Lugares, sua ocupação e marcação de apostas)

1. Número de lugares — Haverá em cada banca seis ou sete lugares, de acordo com o número de lugares indicado no pano da mesa.

2. Ocupação dos lugares — O jogador ocupa o seu lugar sentando-se em frente do mesmo. Ao jogador que ocupe um lugar, independentemente do valor da sua aposta, compete a tomada de decisões relativas ao decurso do jogo nesse lugar, enquanto o ocupar. Todavia, qualquer jogador sentado e ocupando um dos lugares na mesa pode, para além do seu lugar, apostar em outros lugares, desde que nesses outros lugares em que deseje apostar não se ultrapasse o limite máximo de aposta fixado para cada lugar, quer esteja ou não esse lugar ocupado por um jogador sentado.

3. Jogadores em pé — O jogador em pé, situado nos intervalos entre os jogadores sentados, só pode apostar num único lugar, entre dois lugares ocupados por jogadores sentados.

4. Alteração de lugares e apostas — Nenhum dos jogadores pode, a meio de uma jogada, mudar de lugar, desmarcar ou alterar apostas, retirar cartas para fora da mesa ou mexer cartas de outros lugares.

ARTIGO 6

(Valor das cartas)

O *ás* vale 1 ou 11 pontos, à escolha do jogador, as figuras (rei, dama e valete) valem 10 pontos, e *as* demais cartas têm o valor nelas indicado, ou seja, o correspondente ao número das respectivas pintas. No caso da banca, o *ás* valerá sempre 11 se, com ele, ela atingir a pontuação de 17 ou mais e não exceder 21, pois, ultrapassando a pontuação de 21, o *ás* passará a valer 1.

ARTIGO 7

(Limites mínimo e máximo de aposta)

1. Limite mínimo — Cabe à Inspeção-Geral de Jogos, mediante proposta da concessionária, a competência de fixação do valor mínimo de aposta em cada lugar.

2. Limite máximo — O valor máximo de uma ou mais apostas, em cada lugar, é igual a trinta vezes o valor mínimo fixado nos termos do número anterior.

ARTIGO 8

(Ganho ou perda)

Como regra geral ganha o lugar (isto é, o jogador desse lugar) que tiver maior número de pontos em relação à banca; perde quem tiver pontuação menor à da banca; e empata quem tiver a mesma pontuação que a da banca. Porém, ganham todos os jogadores sempre que a banca exceda a pontuação de 21, e perde a todos os jogadores sempre que a banca exceda a pontuação 21, e perde a favor da Banca todo o jogador que igualmente exceda esta pontuação.

ARTIGO 9

(Distribuição das cartas)

A distribuição das cartas em cada jogada processar-se-á do seguinte modo:

1. Cartas iniciais — Respeitando sempre a ordem de ocupação dos lugares pelos jogadores (isto é, da esquerda para a direita), o pagador distribuirá, de face voltada para cima, uma carta para cada jogador que tenha em devido tempo marcado aposta, após o que tirará uma para a banca, expondo-a à sua frente. Em seguida, dará, pela mesma ordem e forma, uma segunda carta a cada jogador e à banca, devendo a segunda carta atribuída à banca manter-se virada de face para baixo. A banca não poderá ver esta segunda carta, enquanto todos os jogadores não tiverem pedido e recebido cartas adicionais ou prescindido de as receber.

2. Cartas adicionais para os jogadores — Terminada a distribuição das duas cartas iniciais para cada jogador e a banca, os jogadores que nelas não hajam obtido *black jack* podem ficar-se (isto é, não pedir cartas), se tiverem a pontuação superior a 11, ou pedir cartas no número desejável com a finalidade de conseguirem, no total, a pontuação que mais lhes convenha, até à de 21, inclusive, sendo-lhes vedado pedir mais cartas logo que atinjam esta pontuação. Para isso, o pagador perguntará a cada jogador, pela ordem dos seus lugares, se quer receber mais cartas e actuará em conformidade com as respostas obtidas, que devem ser o mais claras possível. Todavia, sempre que a pontuação obtida na soma das duas primeiras cartas recebidas pelo jogador for inferior a 11, este é obrigado a tomar uma ou mais cartas até perfazer, no mínimo, a referida pontuação de 11. Se no decurso da distribuição das cartas aos jogadores, o pagador extrair uma carta do *sabot* contrariamente ao pedido do jogador por haver interpretado erradamente a vontade desse jogador, a carta em causa, se ainda não tiver sido vista (isto é, com a face virada para baixo), será atribuída ao jogador seguinte que solicitar carta(s); se nenhum jogador vier a pedir carta(s), a dita carta será para a vez da banca. Caso a carta tenha sido vista, ela será obrigatoriamente anulada, seguindo para o canto de descarte.

3. Cartas adicionais para a Banca — Se, depois de virada e exposta de face voltada para acima a segunda carta distribuída à banca, se verificar que as cartas da banca somam menos de 17 pontos, esta é obrigada a tomar cartas tantas quantas as necessárias até perfazer, no mínimo, a pontuação de 17. Se, inadvertidamente, o pagador atribuir à banca alguma carta adicional após ela ter atingido a pontuação de 17, essa carta será inutilizada, sendo remetida para o canto de descarte.

ARTIGO 10

(Black Jack)

A combinação de um *ás* com uma figura ou um dez recebidos nas duas primeiras cartas, constitui um *black jack*. O jogador que consiga um *black jack* ganha uma vez e meia a importância da sua

aposta, caso a banca não tenha obtido também um *black jack*. É facultado ao jogador com *black jack* na mão, pedir o pagamento de importância igual ao valor da aposta se a carta à vista da banca for um *ás*, mas tal pedido terá de ser feito antes de a banca mostrar a sua segunda carta. O total de 21 pontos com mais de duas cartas não se considera *black jack* e será pago com importância igual ao valor da aposta, se a banca não tiver *black jack* ou 21 pontos. Se o jogador tiver um *black jack* e a banca 21 pontos com mais de duas cartas, ganhará o jogador, recebendo o prémio de uma vez e meia a sua aposta. Em caso contrário, isto é, se a banca obtiver um *black jack* e o jogador 21 pontos com mais de duas cartas, ganhará a banca. O total de 21 pontos em apostas desdobradas não é considerado *black jack*.

ARTIGO 11 (Empates)

1. Considera-se empate a situação em que o jogador e a banca tiverem na mesma jogada um *black jack* ou o mesmo número de pontos.

2. Ocorrendo o empate, o jogador recupera o valor da respectiva aposta efectuada.

ARTIGO 12 (Aposta de seguro)

Quando a carta aberta da banca for um *ás*, o jogador poderá fazer uma aposta adicional, denominada <<aposta de seguro>> cujo valor não pode exceder a metade da aposta original. Se, depois de todos os jogadores terem pedido cartas adicionais ou prescindido destas, se verificar que a banca possui um *black jack*. A banca recolherá todas as apostas de seguro quando não obtiver um *black jack*.

ARTIGO 13 (Prémios)

1. **Prémio normal** — Se a banca ultrapassar a pontuação de 21, pagar-se-á ao jogador ou jogadores que ganhar(em) um prémio de valor igual à respectiva aposta efectuada.

2. **Prémios especiais** — O jogador que tiver <<6, 7 e 8>> do mesmo naipe ou três <<7, 7 e 7>> receberá, imediatamente, um prémio especial correspondente a três vezes a importância da sua aposta, mesmo que a carta aberta da banca seja um *ás*.

ARTIGO 14 (Desdobramento de apostas)

1. **Pelo ocupante do lugar** — O jogador cujas duas primeiras cartas tenham o mesmo valor pode desdobrá-las em duas apostas independentes. A importância a pôr em jogo pela aposta adicional resultante do desdobramento efectuada será igual ao valor da aposta inicial. Sempre que um jogador, na sequência de carta recebida após o desdobramento, vier a obter uma ou mais cartas adicionais iguais, poderá voltar a fazer mais desdobramento(s). Quando as cartas desdobradas forem de denominação diferente do *ás*, poderá o jogador tomar qualquer número de cartas, salvo se ultrapassar a pontuação de 21. Ao jogador que desdobrar dois ases será apenas atribuída uma carta para cada um dos ases.

2. **Por outros jogadores** — Quando um jogador que ocupe lugar sentado fizer desdobramento de um par de cartas iguais em duas apostas independentes, poderão os outros jogadores, que hajam feito apostas complementares nesse lugar, efectuar também, nos termos indicados no número precedente, aposta igual à primeira e anexá-la à segunda aposta do titular do lugar. Não se acompanhando o titular do lugar no desdobramento, serão as apostas complementares dos jogadores em pé que hajam apostado

nesse lugar decididas pelo resultado alcançado nas duas primeiras cartas recebidas pelo titular do lugar.

ARTIGO 15 (Duplicação de apostas)

1. **Pelo ocupante do lugar** — O jogador cujas duas primeiras cartas totalizem 9, 10 ou 11 pontos poderá, mediante importância igual à da aposta inicial, duplicar a referida aposta, sendo-lhe então distribuída apenas uma única. Se nas cartas adicionais recebidas na sequência de algum desdobramento de apostas, obtiver pontuação de 9, 10 ou 11, o jogador poderá, se assim o entender, efectuar a duplicação da aposta ou apostas em que vier a obter de novo essas pontuações.

2. **Por outros jogadores** — Da faculdade concedida no número anterior gozam também os apostadores complementares na aposta inicial do titular do lugar, sendo-lhes igualmente permitido proceder à duplicação das respectivas apostas, mediante importância igual à da aposta inicial.

3. **Obrigatoriedade de manter o valor de 1 para o *ás*** — Sempre que uma das duas primeiras cartas recebidas for um *ás* e o respectivo jogador proceder à duplicação da aposta por considerar ter obtido nas duas ditas primeiras cartas a pontuação de 9, 10 ou 11, em resultado de ter atribuído ao *ás* o valor de 1, será o referido jogador obrigado a manter-lhe esse valor de 1 para o *ás* até ao final da jogada.

ARTIGO 16 (Desistência)

O jogador pode desistir da jogada, perdendo metade da importância apostada, desde que a carta da banca não seja um *ás*. Nas jogadas de cartas desdobradas não pode haver desistência parcial, isto é, ou o jogador desiste perdendo metade em todas as apostas, ou as mantém todas. O jogador deverá decidir e desistir da sua jogada antes de o pagador distribuir qualquer carta adicional. A decisão, uma vez tomada, não poderá ser alterada.

ARTIGO 17

(Jogadores apostando no mesmo lugar)

1. **Apostador único num lugar não ocupado** — Ao jogador ocupante de um lugar na mesa, que aposte sozinho em outro lugar não ocupado, caberá tomar as decisões sobre o decurso do jogo nesse outro lugar não ocupado.

2. **Vários apostadores no mesmo lugar não ocupado** — Quando dois ou mais jogadores apostarem num mesmo lugar não ocupado por um jogador sentado, e sem exceder o limite máximo fixado para cada lugar, aquele que tiver efectuado aposta mais elevada tomará todas as decisões sobre a jogada.

3. **Direito de preferência** — Quando as apostas feitas num mesmo lugar forem de igual valor, o direito à tomada de decisões sobre a jogada caberá ao jogador que ocupar o lugar mais próximo à esquerda do pagador.

4. **Não interferência na tomada de decisões** — Os jogadores que apostarem em vários lugares, na mesma banca, não podem influenciar outros, nos respectivos lugares em que decidem, no sentido de tomarem ou não cartas adicionais.

Regulamento da Roleta Francesa

ARTIGO 1 (Natureza)

A Roleta Francesa é um jogo de fortuna ou azar bancado que pode ser praticado em bancas simples (de um só tabuleiro) ou

duplas (de dois tabuleiros) e obedece às regras fixadas no presente Regulamento.

ARTIGO 2 (Pessoal)

1. Pessoal necessário — A exploração da Roleta Francesa requer, necessariamente, o emprego e intervenção do seguinte pessoal:

- a) Na mesa simples — 1 pagador, 1 fiscal de banca, 1 chefe de banca, ou apenas 2 pagadores e 1 fiscal de banca;
- b) Na mesa dupla — 2 pagadores, 1 fiscal de banca e 1 chefe de banca.

2. Funções do pagador — Ao pagador cabe desencadear e realizar os procedimentos necessários para a efectivação das jogadas e evolução do jogo na mesa em que se encontra em serviço, nomeadamente: proceder, antes de pronunciar a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>>, às marcações que lhe sejam pedidas por jogadores presentes à mesa do jogo; efectuar o lançamento da bola; pronunciar em voz clara e audível os anúncios relativos ao funcionamento e andamento do jogo; recolher dinheiro e fichas das apostas perdedoras; realizar o pagamento dos prémios correspondentes às paradas ganhadoras; efectuar trocos. Em mesas duplas, um dos pagadores também coadjuva o fiscal de banca em relação a um dos tabuleiros da mesa.

3. Funções do fiscal de banca — O fiscal de banca verifica a correcteza das marcações das apostas feitas pelos jogadores; procede, antes de pronunciada a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>>, às marcações que lhe sejam pedidas por jogadores presentes à mesa do jogo; fiscaliza, controla e confere a correcteza de todas as operações de jogo efectuadas na respectiva mesa de jogo, em especial os trocos e pagamentos efectuados pelos pagadores, providencia os reforços do capital em giro da banca, e intervém na resolução de problemas e dúvidas emergentes no processo do jogo. O fiscal de banca poderá exercer as suas funções em relação a duas mesas adjacentes.

4. Funções do chefe de banca — O chefe de banca dirige o funcionamento das mesas de jogo a ele atribuídas, fiscaliza, confere e assegura a correcteza de todas as operações efectuadas nas mesas de jogo sob seu controlo, colaborando por forma a facilitar a correcta marcha e execução dessas operações e intervindo na solução de problemas e dúvidas que surjam durante o desenrolar do jogo.

ARTIGO 3 (Material)

O material necessário para a exploração e prática da Roleta Francesa compreende:

- a) Banca (ou mesa de jogo) apropriada, com um ou dois tabuleiros;
- b) Cilindro de madeira com diâmetro variável de 50 a 80 cm, aproximadamente, no interior do qual se encontra um prato móvel assente sobre um *pivot* ou rolamento de esfera;
- c) Duas bolas de marfim ou outro material equivalente, de cor branca, perfeitamente equilibradas e de diâmetros diferentes compreendidos entre 18mm e 24mm;
- d) Bloco de madeira ou de outro material composto de dois degraus distanciados 5 cm aproximadamente e destinado à identificação das fichas a trocar, sendo o degrau superior para exibição das fichas entregues para troco,

e o degrau inferior para fichas cujo troco se esteja já a efectuar;

- e) Duas ou mais raquetes para recolha de fichas e controlo das marcações de apostas.

ARTIGO 4 (Divisão e elementos do prato móvel)

1. Divisão do Prato — O prato móvel a que se refere a alínea b) do artigo anterior, cuja parte superior apresenta superfície lisa ou com ressaltos, ligeiramente côncava, é dividido em trinta e sete pequenos compartimentos, separados por paredes metálicas fixas. Em cada compartimento está inscrito, alternadamente sobre fundo encarnado e preto, um dos 36 números e o zero em cor diferente, na seguinte ordem no sentido do movimento dos poiteiros do relógio:

0,32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 17, 34,
6, 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5,
24, 16, 33, 1, 20, 14, 31, 9, 22, 18,
29, 7, 28, 12, 35, 3, 26

2. Outros elementos do Prato — Na parte inclinada do prato encontram-se fixados obstáculos (os <azares>), para interferirem e aumentarem a aleatoriedade do jogo no decurso da bola desde a sua saída da ranhura de rotação até pousar no prato. Dispõe ainda o prato de dispositivo manual que permita accionar o seu movimento rotativo.

ARTIGO 5 (Chances das apostas)

1. As apostas podem fazer-se nas seguintes chances:

A) Múltiplas:

- a) Em um número — pleno;
- b) Em dois números — cavalo;
- c) Em três números — rua;
- d) Em quatro números — quadro;
- e) Em seis números — linha;
- f) Em nove números — sector;
- g) Em doze números — dúzia ou coluna; e
- h) Em vinte e quatro números — cavalo de dúzia ou cavalo de coluna.

B) Simples:

- a) No par — números pares;
- b) No ímpar — números ímpares;
- c) No menor — números de 1 a 18;
- d) No maior — números de 19 a 36;
- e) No cavalo de sector — dois sectores;
- f) No encarnado — números encarnados; e
- g) No preto — números pretos.

2. As chances múltiplas referidas nas alíneas f) e h) e a chance simples a que alude a alínea e) são facultativas, devendo a concessionária informar a Inspeção-Geral de Jogos, com antecedência de pelo menos 48 horas, da sua opção em adoptá-las na exploração do jogo no respectivo casino ou casinos.

ARTIGO 6 (Máximos e mínimos das apostas)

1. Os valores máximos das apostas nas diversas chances devem obedecer às seguintes proporções ou número de vezes os valores mínimos de aposta fixados nos termos do número seguinte, para cada chance respectiva, sendo o valor máximo de aposta no pleno dez vezes o respectivo valor mínimo; no cavalo, 20 vezes; na rua,

30 vezes; na linha, 60 vezes; na dúzia e em coluna, 120 vezes; nas chances simples, 180 vezes; e no cavalo de dúzia e de coluna, 240 vezes

2. Compete à Inspeção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária, fixar os valores máximos e mínimos de apostas, obedecendo às proporções estabelecidas no número anterior.

ARTIGO 7 (Prémios)

Ao jogador que ganhe, e em função da *chance* em que tiver apostado, fica a pertencer a importância da respectiva parada, adicionada dos correspondentes prémios determinados e pagos nas seguintes proporções, para cada *chance* premiada:

- a) Um número — o pleno — 35 vezes o seu valor;
- b) Dois números — o cavalo — 17 vezes o seu valor;
- c) Três números — a rua — 11 vezes o seu valor;
- d) Quatro números — o quadro — 8 vezes o seu valor;
- e) Seis números — a linha — 5 vezes o seu valor;
- f) Nove números — o sector — 3 vezes o seu valor;
- g) Doze números — a dúzia ou coluna — 2 vezes o seu valor;
- h) Dezoito números, par, impar, encarnado, preto — chances simples — 1 vez o seu valor;
- i) Vinte e quatro números — o cavalo de dúzia ou coluna — metade do seu valor.

ARTIGO 8 (Marcações)

1. **Marcação das apostas** — Concluído o procedimento de abertura da banca para a jogada inicial, ou após a recolha de todas as fichas perdedoras e terminado o pagamento de todas ganhadoras, em cada jogada, o pagador convidará os jogadores a efectuarem suas apostas.

2. **Fim da marcação das apostas** — Logo após o lançamento da bola e antes de esta perder a velocidade na ranhura onde gira, o pagador determinará o fim da marcação de apostas pronunciando a expressão-ordem: <<Jogo feito. Nada mais>>, ou tocando uma campainha para o mesmo efeito, e não sendo, a partir desse momento, permitida a marcação de apostas e nem a alteração das já efectuadas.

ARTIGO 9 (Lançamento da bola e substituição do pagador e da bola)

1. **Lançamento da bola** — O lançamento da bola será executado, alternadamente, da esquerda para direita e da direita para a esquerda, girando o prato da roleta sempre em sentido contrário ao da bola.

2. **Golpe nulo** — Se, durante o movimento da bola alguma ficha ou outro objecto cair no prato da roleta, o pagador deverá parar o jogo, anunciando “golpe nulo”. Depois de retirado o objecto e ter colocado a bola no compartimento correspondente ao número no golpe anterior, lançará novamente a bola.

3. **Substituição do pagador lançador e da bola** — A substituição do pagador lançador da bola, bem como da bola por ele lançada, deverá ser efectuada de hora a hora, ou em outra periodicidade previamente comunicada pela concessionária ao serviço de inspecção, salvo quando a substituição for determinada por situações de força maior, que deverá, imediatamente, ser comunicada ao inspector da Inspeção-Geral de Jogos em serviço na sala de jogos ou no casino.

ARTIGO 10 (Número saído)

Quando a bola estiver definitivamente parada num dos trinta e sete compartimentos, o pagador anunciará em voz clara e audível, o

número e a cor da chance simples correspondente e colocará o indicador sobre o número saído, no pano da mesa, independentemente do registo sequencial, manual ou electrónico, efectuado para fins estatísticos e de informação ao público.

ARTIGO 11 (Pagamento das paradas)

1. **Procedimento inicial** — Decidido o golpe, o pagador recolherá, primeiro as fichas respeitantes às apostas que hajam perdido e pagará as paradas que tenham ganho pela ordem seguinte: colunas ou dúzia, sectores, chances simples, linhas, ruas, quadros, cavalos e, em último lugar, os plenos.

2. **Exposição em fita** — Todas as paradas ganhadoras com mais de uma ficha devem, obrigatoriamente, antes de se iniciar o seu pagamento, ser expostas pelo pagador em fita sobre a banca, e de forma perfeitamente clara e visível para todos os jogadores e demais presentes.

3. **Pagamento em sistema misto** — Os pagamentos devem ser feitos, obrigatoriamente, de acordo com sistema misto de montes de dezenas certas de fichas e de fita em relação às partes fraccionárias, isto é, estendendo de forma perfeitamente clara e visível para todos os jogadores e demais presentes as fichas destinadas a pagamento que não perfaçam dezenas certas.

4. **Pagamentos seguidos ao mesmo jogador** — Sempre que ao mesmo jogador pertença mais de um prémio, os pagamentos poderão fazer-se seguidos em relação aos ganhos desse jogador, mas claramente diferenciados e de forma que a cada prémio corresponda a respectiva aposta.

5. **Reconstituição das marcações** — Quando, por qualquer motivo, o pagador desmarque as fichas respeitantes às apostas que hajam ganho, reconstituir-se-ão as marcações de harmonia com as indicações dadas pelo jogador ou jogadores intervenientes na jogada, se não for possível ao fiscal da banca fazê-lo com segurança.

ARTIGO 12 (Zero)

Sempre que a bola cair no “zero”, só ganhará quem nele tiver apostado, perdendo, a favor da banca, todos os demais jogadores que nele não tiverem marcado qualquer aposta.

Regulamento da Roleta Americana

ARTIGO 1 (Natureza)

A Roleta Americana é um jogo de fortuna ou azar bancado que pode ser praticado em bancas simples (de um só tabuleiro) ou duplas (de dois tabuleiros) e obedece às regras fixadas no presente Regulamento.

ARTIGO 2 (Pessoal)

1. **Pessoal necessário** — A exploração da Roleta Americana requer, necessariamente, o emprego e intervenção do seguinte pessoal:

- a) Na mesa simples — 1 pagador, 1 fiscal de banca e 1 chefe de banca, ou apenas 2 pagadores e 1 fiscal de banca;
- b) Na mesa dupla — 2 pagadores, 1 fiscal de banca e 1 chefe de banca.

2. **Funções do pagador** — Ao pagador cabe desencadear e realizar os procedimentos necessários para a efectivação das jogadas e evolução do jogo na mesa em que se encontrar em serviço, nomeadamente: trocar as fichas com valor facial em fichas sem valor facial em uso na respectiva mesa de jogo e vice-

-versa; expôr no mostrador as correspondências de valores atribuídos pelos respectivos jogadores às fichas sem valor facial que tiverem adquirido para participação no jogo em curso na mesa; proceder, antes de pronunciada a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>>, às marcações que lhe sejam pedidas por jogadores presentes à mesa do jogo; efectuar o lançamento da bola; pronunciar em voz clara e audível os anúncios relativos ao funcionamento e andamento do jogo; recolher dinheiro e fichas das apostas perdedoras; realizar o pagamento dos prémios correspondentes às paradas ganhadoras; efectuar trocos. Em mesas duplas, um dos pagadores também coadjuva o fiscal de banca em relação a um dos tabuleiros da mesa.

3. Funções do fiscal de banca — O fiscal de banca, que poderá exercer as suas funções em duas mesas adjacentes, verifica a correcteza das marcações das apostas feitas pelos jogadores; procede, antes de pronunciada a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>>, às marcações que lhe sejam pedidas por jogadores presentes à mesa do jogo; fiscaliza, controla e confere a correcteza de todas as operações do jogo efectuadas na respectiva mesa do jogo, em especial os trocos e pagamentos feitos pelo pagador, providencia os reforços do capital em giro da banca, e intervém na resolução de problemas e dúvidas emergentes no processo do jogo.

4. Funções do chefe de banca — O chefe de banca dirige o funcionamento das mesas de jogo a ele atribuídas, fiscaliza, confere e assegura a correcteza de todas as operações efectuadas nas mesas de jogo sob seu controlo, colaborando por forma a facilitar a correcta marcha e execução dessas operações e intervindo na solução de problemas e dúvidas que surjam durante o desenrolar do jogo.

ARTIGO 3 (Material)

1. A exploração da Roleta Americana requer a disponibilidade do seguinte material:

- a) Banca (ou mesa de jogo) apropriada, com capacidade para comportar até ao máximo de oito jogadores sentados, que ocupam a parte do fundo e o lado oposto ao do jogador principal;
 - b) Cilindro de madeira com diâmetro variável de 50 a 80 cm, aproximadamente, no interior do qual se encontra um prato móvel assente sobre um *pivot* ou rolamento de esfera;
 - c) Duas bolas de marfim ou outro material equivalente, de cor branca, perfeitamente equilibradas e de diâmetros diferentes compreendidos entre 18mm e 24 mm;
 - d) Mostrador, no qual se colocam marcadores de cores diferentes para indicação do valor dado às fichas sem valor facial, quando os jogadores pretendam exceder o mínimo permitido na banca; indica também o símbolo das fichas em uso no jogo de cada mesa respectiva;
 - e) Bloco de madeira ou de outro material, composto de dois degraus distanciados 5 cm aproximadamente e destinado à identificação das fichas a trocar, sendo o degrau superior para exibição das fichas entregues para troco, e o degrau inferior para a ficha cujo troco se esteja já a efectuar;
 - f) Duas ou mais raquetes para recolha de fichas e controlo das marcações de apostas, cabendo a opção da utilização ou não de raquetes à concessionária.
2. O mostrador referido na alínea d) supra poderá ser substituído

por um número de caixas correspondentes aos das cores das fichas sem valor facial, colocadas no arco exterior do cilindro de madeira, de forma que a base fique à altura do seu rebordo.

ARTIGO 4 (Divisão e elementos do prato móvel)

1. Divisão do Prato — O prato móvel a que se refere a alínea b) do artigo anterior, cuja parte superior apresenta superfície lisa ou com ressaltos, ligeiramente côncava, é dividido em trinta e sete pequenos compartimentos, separados por paredes metálicas fixas. Em cada compartimento está inscrito, alternadamente sobre fundo encarnado e preto, um dos 36 números e o zero em cor diferente, na seguinte ordem, no sentido do movimento dos ponteiros do relógio:

2, 14, 35, 23, 4, 16, 33, 21, 6, 18,
31, 19, 8, 12, 29, 25, 10, 27, 1, 13,
36, 24, 3, 15, 34, 22, 5, 17, 32, 20,
7, 11, 30, 26, 9, 28, 0

2. Outros elementos do Prato — Na parte inclinada do prato encontram-se fixados obstáculos os (<cazares>), para interferirem e aumentarem a aleatoriedade do jogo no decurso da bola desde a sua saída da ranhura de rotação até pousar no prato. Disporá ainda o prato de dispositivo manual que permita accionar o seu movimento rotativo.

ARTIGO 5 (Fichas sem valor facial e número máximo de jogadores na mesa)

1. Tipo de fichas — Só podem ser jogadas, nesta Roleta, fichas sem valor facial e com símbolo característico de cada banca. Os valores a atribuir a cada ficha por ordem de chegada dos respectivos jogadores, podem oscilar entre o mínimo e o máximo fixados para uma aposta em pleno nessa banca. As fichas com valor facial utilizadas por jogadores para marcação de apostas deverão ser imediatamente trocadas por fichas sem valor facial procedendo-se conforme estipulado no número seguinte.

2. Troca de fichas — Os jogadores, ao trocarem as fichas de valor facial por outras sem valor, devem informar o valor que pretendem dar-lhes, a fim de o fiscal promover a devida marcação e devem ainda certificar-se, ao abandonarem o jogo da banca, se os valores recebidos correspondem ao valor atribuído às fichas em seu poder, visto que somente as fichas com valor facial devem ser pagas pela caixa compradora.

3. Atribuição obrigatória de valor mínimo — As fichas sem valor facial que tardiamente sejam apresentadas para troca ou pagamento atribuir-se-lhes-á o valor mínimo fixado para a respectiva banca em que o jogador as tiver adquirido.

4. Limite do número de jogadores — O número máximo de jogadores participantes no jogo, em cada banca, deverá corresponder ao número de cores das fichas sem valor facial em uso nessa banca.

ARTIGO 6 (Chances das apostas)

1. As apostas podem ser feitas em qualquer das seguintes chances:

A) Múltiplas:

- a) Em um número — pleno;
- b) Em dois números — cavalo;
- c) Em três números — rua;
- d) Em quatro números — quadro;
- e) Em seis números — linha;

- f) Em nove números — sector;
- g) Em doze números dúzia ou coluna; e
- h) Em vinte e quatro números — cavalo de dúzia ou cavalo de coluna.

B) Simples:

- a) No par — números pares;
- b) No ímpar — números ímpares;
- c) No menor — números de 1 a 18;
- d) No maior — números de 19 a 36;
- e) No cavalo de sector — dois sectores;
- f) No encarnado — números encarnados; e
- g) No preto — números pretos.

2. As *chances* múltiplas referidas nas alíneas f) e h) e a *chance* simples a que alude a alínea e) são facultativas, devendo a concessionária informar a Inspeção-Geral de Jogos, com antecedência de pelo menos 48 horas, da sua opção em adoptá-las na exploração do jogo no respectivo casino ou casinos.

ARTIGO 7**(Máximos e mínimos das apostas)**

1. Os valores máximos das apostas nas diversas *chances* devem obedecer às seguintes proporções ou número de vezes os valores mínimos de aposta fixados nos termos do número seguinte para cada *Chance* respectiva, sendo o valor máximo de aposta no pleno dez vezes o respectivo valor mínimo; no cavalo, 20 vezes; na rua, 30 vezes; na linha, 60 vezes; na dúzia e na coluna, 120 vezes; nas *chances* simples, 180 vezes; e no cavalo de dúzia e de coluna, 240 vezes.

2. Compete à Inspeção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária, fixar os valores máximos e mínimos de apostas, obedecendo às proporções estabelecidas no número anterior.

ARTIGO 8**(Prémios)**

Ao jogador que ganhe, e em função da *chance* em que tiver apostado, fica a pertencer a importância da respectiva parada, acrescida dos correspondentes prémios determinados e pagos nas seguintes proporções:

- a) Um número — o pleno — 35 vezes o seu valor;
- b) Dois números — o cavalo — 17 vezes o seu valor;
- c) Três números — a rua — 11 vezes o seu valor;
- d) Quatro números — o quadro — 8 vezes o seu valor;
- e) Seis números — a linha — 5 vezes o seu valor;
- f) Nove números — o sector — 3 vezes o seu valor;
- g) Doze números — a dúzia ou coluna — 2 vezes o seu valor;
- h) Dezoito números, par, ímpar, encarnado, preto — *chances* simples — uma vez o seu valor;
- i) Vinte e quatro números — o cavalo de dúzia ou coluna — metade do seu valor.

ARTIGO 9**(Marcações)**

1. **Marcação das apostas** — Concluído o procedimento de abertura da banca para a jogada inicial, ou após a recolha de todas as fichas perdedoras e terminado o pagamento de todas as paradas ganhadoras em cada jogada, o pagador convidará os jogadores a efectuarem suas apostas.

2. **Fim da marcação das apostas** — Logo após o lançamento da bola e antes de esta perder a velocidade na ranhura onde gira, o pagador determinará o fim da marcação de apostas pronunciando a expressão-ordem: <<Jogo feito. Nada mais>>, ou tocando uma campainha para o mesmo efeito, e não sendo, a partir desse momento, permitida a marcação de apostas e nem a alteração das já efectuadas.

ARTIGO 10**(Lançamento da bola e substituição do pagador e da bola)**

1. **Lançamento da bola** — O lançamento da bola será executado, alternadamente, da esquerda para a direita e da direita para a esquerda, girando o prato da roleta sempre em sentido contrário ao da bola.

2. **Golpe nulo** — Se, durante o movimento da bola alguma ficha ou outro objecto cair no prato da roleta, o pagador deverá parar o jogo, anunciando “golpe nulo”. Depois de retirado o objecto e ter colocado a bola no compartimento correspondente ao número saído no golpe anterior, lançará novamente a bola.

3. **Substituição do pagador lançador e da bola** — A substituição do jogador lançador da bola, bem como da bola por ele lançada, deverá ser efectuada de hora a hora, ou em outra periodicidade previamente comunicada pela concessionária ao serviço de inspecção, salvo quando a substituição seja determinada por situações de força maior, que deverá, imediatamente, ser comunicada ao inspector da Inspeção-Geral de Jogos em serviço na sala de jogos ou no casino.

ARTIGO 11**(Número saído)**

Quando a bola estiver definitivamente parada num dos trinta e sete compartimentos, o pagador anunciará, em voz clara e audível, o número e a cor da *chance* simples correspondente, e colocará o indicador sobre o número saído, no pano da mesa, independentemente do registo sequencial, manual ou electrónico, efectuado para fins estatísticos e de informação ao público.

ARTIGO 12**(Pagamento)**

1. **Ordem normal de pagamento** — Decidido o golpe, o pagador recolherá, primeiro, as fichas respeitantes às apostas que hajam perdido e pagará as paradas que tenham ganho, pela ordem seguinte: colunas ou dúzias, sectores, *chances* simples, linhas, rua, quadros, cavalos e, em último lugar, os plenos.

2. **Exposição das fichas ganhadoras em fita** — Todas as paradas ganhadoras com mais de uma ficha devem, obrigatoriamente, antes de se iniciar o seu pagamento, ser expostas pelo pagador em fita sobre a banca, e de forma perfeitamente clara e visível para todos os jogadores e demais presentes.

3. **Pagamento em sistema de fita** — Os pagamentos devem ser feitos, obrigatoriamente, de acordo com sistema misto de montes de dezenas certas de fichas e de fita em relação às partes fraccionárias, isto é, estendendo de forma perfeitamente clara e visível para todos os jogadores e demais presentes as fichas destinadas a pagamento que não perfaçam dezenas certas.

4. **Pagamentos seguidos ao mesmo jogador** — Sempre que ao mesmo jogador pertença mais de um prémio, os pagamentos poderão fazer-se seguidos em relação aos ganhos desse jogador, mas claramente diferenciados e de forma que a cada prémio corresponda à respectiva aposta.

5. **Reconstituição das marcações** — Quando, por qualquer motivo, o pagador desmarque as fichas respeitantes às apostas que hajam ganho, reconstituir-se-ão as marcações de harmonia com as indicações dadas pelo jogador ou jogadores intervenientes na jogada, se não for possível ao fiscal da banca fazê-lo com segurança.

ARTIGO 13**(Zero)**

1. Sempre que a bola cair no zero, ganhará quem nele tiver apostado perdendo, a favor da banca, todos os demais jogadores que nele não tiverem marcado qualquer aposta.

2. Os jogadores que tiverem apostado na *chance* simples <<par>> reterão metade da sua aposta, perdendo a outra metade a favor da banca.

Regulamento de *Cussec*

ARTIGO 1

(Natureza)

Cussec é um jogo de fortuna ou azar bancado praticado em mesas simples (com um só tabuleiro) ou duplas (com dois tabuleiros) em que se utiliza, para determinação do resultado das jogadas, três dados (terno) e que se rege pelas regras fixadas no presente Regulamento.

ARTIGO 2

(Pessoal)

1. **Pessoal necessário** — A exploração do *Cussec* requer, necessariamente, o emprego e intervenção do seguinte pessoal:

- a) Na mesa simples — 1 pagador e 1 fiscal de banca;
- b) Na mesa dupla — 2 pagadores e 1 fiscal de banca.

2. **Funções do pagador** — Ao pagador cabe desencadear e realizar os procedimentos necessários para a efectivação das jogadas e evolução do jogo na mesa em que se encontrar em serviço, nomeadamente: proceder, antes de pronunciada a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>> vou abrir, às marcações que lhe sejam pedidas por jogadores presentes à mesa do jogo; efectuar o lançamento dos dados; pronunciar em voz clara e audível os anúncios relativos ao funcionamento e andamento dos jogos, em especial a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>> vou abrir, recolher dinheiro e fichas das apostas perdedoras; realizar o pagamento dos prémios correspondentes às paradas ganhadoras; efectuar trocos. Em mesas duplas, um dos pagadores também coadjuva o fiscal de banca em relação a um dos tabuleiros da mesa.

3. **Funções do fiscal de banca** — O fiscal de banca verifica a correcteza das marcações das apostas feitas pelos jogadores; procede, antes de pronunciada a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>> vou abrir, às marcações que lhe sejam pedidas por jogadores presentes à mesa do jogo; fiscaliza, controla e confere a correcteza de todas as operações de jogo efectuadas na respectiva mesa de jogo, em especial os trocos e pagamentos efectuados pelos pagadores, providencia os reforços do capital em giro da banca, e intervém na resolução de problemas e dúvidas emergentes no processo do jogo.

ARTIGO 3

(Material)

O material necessário para exploração do *Cussec* compreende:

- a) Três dados com o mesmo peso, cor, transparência uniforme, equilíbrio perfeito, faces numeradas de um a seis através de pintas bem visíveis com o mesmo diâmetro, sendo sempre a soma das pintas das faces opostas igual a sete, e com arestas de igual comprimento de 12 a 15 cm;
- b) Uma campânula ou copo especial que se compõe de:
 1. Uma peanha de base circular, de material opaco e cor preta ou vermelha e superfície superior contendo um disco móvel forrado de flanela ligado por baixo a uma alavanca; sobre a peanha acha-se fixa uma redoma de vidro transparente, no qual se introduzem os dados.
 2. Uma outra redoma móvel, do mesmo material e cor da peanha, que se ajusta e cobre completamente a redoma de vidro e cuja base se

prende à peanha com dois fechos laterais diametralmente opostos à peanha:

- c) Uma mesa, que poderá ser de um só quadrante ou tabuleiro para marcação de aposta (mesa simples) ou de dois (mesa dupla), com uma campânula ou copo especial;
- d) Um esquema de jogo com todas as combinações dos três dados.

ARTIGO 4

(Operação inicial)

Antes de se efectuarem as apostas, o pagador cobre a redoma de vidro com a redoma móvel, prende esta com os fechos e carrega a alavanca por três vezes consecutivas, fazendo com essa operação saltar os dados dentro da redoma de vidro. Automaticamente, acende-se um quadro colocado em frente do copo especial dando-se início às apostas.

ARTIGO 5

(Abertura da campânula, resultado e dados sobrepostos)

1. **Abertura do jogo** — Decorrido um espaço de tempo razoável à marcação das apostas, o pagador dará por terminado esse processo tocando uma campainha e anunciando, em voz clara e audível, a abertura da campânula, com a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais. Vou abrir>>.

2. **Resultado da jogada** — Soltados os fechos, o pagador levanta a redoma móvel e anuncia o resultado da jogada, ao mesmo tempo que se acendem as luzes das chances premiadas, sendo o resultado determinado pela soma das pintas das faces viradas para cima, dos três dados.

3. **Dados sobrepostos** — Se, levantada a redoma, dois ou três dados forem encontrados sobrepostos, o pagador declarará o jogo nulo. A operação inicial será repetida, ficando os jogadores com a liberdade de retirar, manter ou alterar as suas apostas.

ARTIGO 6

(Chances das apostas)

As apostas podem fazer-se em qualquer das seguintes *chances*:

- a) no "pequeno" — 4 a 10 pontos;
- b) no "grande" — 11 a 17 pontos;
- c) no número de pintas de qualquer dos dados;
- d) na combinação de dois dados com número diferente de pintas;
- e) na combinação de dois ou três dados com igual número de pintas;
- f) em três dados com igual número de pintas;
- g) no conjunto dos seis grupos de dados com igual número de pintas; e
- h) nos números, que vão de 4 a 17, correspondentes à soma das pintas dos três dados.

ARTIGO 7

(Limites mínimo e máximo de aposta)

Caberá à Inspeção-Geral de Jogos, mediante proposta da concessionária, a competência de fixação dos valores dos limites mínimos e máximos das diversas *chances* de aposta a que alude o artigo anterior.

ARTIGO 8

(Prémios)

Os prémios para as *chances* das apostas referidas no presente artigo anterior são, pela mesma ordem das alíneas, iguais a:

- a) uma vez a importância da aposta;
- b) uma vez a importância da aposta;

c) uma vez a importância da aposta; ou duas vezes essa importância, se dois dados tiverem o mesmo número de pintas; ou ainda três vezes essa importância, se os três dados tiverem o mesmo número de pintas;

d) cinco vezes a importância da aposta;

e) oito vezes a importância da aposta; ou dezasseis vezes essa importância se os três dados tiverem o mesmo número de pintas;

f) cento e cinquenta vezes a importância da aposta;

g) vinte e quatro vezes a importância da aposta;

h) cinquenta vezes a importância da aposta se o número for 4 ou 17;

dezoito vezes se o número for 5 ou 16;

catorze vezes se o número for 6 ou 15;

doze vezes se o número for 7 ou 14;

oito vezes se o número for 8 ou 13; e

seis vezes se o número for 9, 10, 11 ou 12;

ARTIGO 9 (Pintas iguais)

As apostas efectuadas no "pequeno" ou no "grande" perdem quando as pintas dos três dados forem iguais.

ARTIGO 10

(Pagamentos dos prémios)

1. Decidido o golpe, o pagador recolherá, primeiro, as fichas respeitantes às apostas perdedoras e pagará, em seguida, as paradas que tenham ganho. O pagamento dos prémios efectua-se de cada vez para cada jogador, observando-se as proporções fixadas nos termos indicados no artigo 8 deste Regulamento.

2. **Exposição das fichas em fita** — Todas as paradas ganhadoras com mais de uma ficha devem, obrigatoriamente, antes de se iniciar o seu pagamento, ser expostas pelo pagador em fita sobre a banca, e de forma perfeitamente clara e visível para todos os jogadores e demais presentes.

3. **Pagamento seguido ao mesmo jogador** — Sempre que ao mesmo jogador pertença mais de um prémio, os pagamentos poderão fazer-se seguidos em relação aos ganhos desse jogador, mas claramente diferenciados e de forma que a cada prémio corresponda a respectiva aposta.

4. **Pagamento em sistema de fita** — Os pagamentos devem ser feitos, obrigatoriamente, de acordo com o sistema misto de montes de dezenas certas de fichas e de fita em relação às partes fraccionárias, isto é, estendendo de forma perfeitamente clara e visível para todos os jogadores e demais presentes as fichas destinadas a pagamento que não perfaçam dezenas certas.

5. A redoma de vidro não poderá ser coberta, para o início da jogada seguinte, enquanto a banca não tiver concluído o pagamento de todos os prémios da última jogada.

Regulamento da Boule

ARTIGO 1 (Natureza)

A Boule é um jogo de fortuna ou azar bancado que pode ser praticado em bancas simples (com um só tabuleiro) ou duplas (com dois tabuleiros) e obedece às regras fixadas no presente Regulamento.

ARTIGO 2 (Pessoal)

1. **Pessoal necessário** — A exploração da Boule requer, necessariamente, o emprego e intervenção do seguinte pessoal:

a) Na mesa simples — 1 pagador e 1 fiscal de banca, ou apenas 2 pagadores, exercendo adicionalmente um deles, neste último caso, as funções de fiscal;

b) Na mesa dupla — 2 pagadores e 1 fiscal de banca.

2. **Funções do pagador** — Ao pagador cabe desencadear e realizar os procedimentos necessários para a electrificação das jogadas e evolução do jogo na mesa em que se encontrar em serviço, nomeadamente: proceder, antes de pronunciada a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>>, às marcações que lhe sejam pedidas por jogadores presentes à mesa do jogo, efectuar o lançamento da bola; pronunciar em voz clara e audível os anúncios relativos ao funcionamento e andamento do jogo, em especial a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>>; recolher dinheiro e fichas das apostas perdedoras; realizar o pagamento dos prémios correspondentes às paradas ganhadoras; efectuar trocos. Em mesas duplas, um dos pagadores também coadjuva o fiscal de banca em relação a um dos tabuleiros da mesa.

3. **Funções do fiscal de banca** — O fiscal de banca verifica a correcteza das marcações das apostas feitas pelos jogadores; procede, antes de pronunciada a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>>, às marcações que lhe sejam pedidas por jogadores presentes à mesa do jogo; fiscaliza, controla e confere a correcteza de todas as operações de jogo efectuadas na respectiva mesa de jogo, em especial os trocos e pagamentos efectuados pelos pagadores, providencia os reforços do capital em giro da banca, e intervém na resolução de problemas e dúvidas emergentes no processo do jogo.

ARTIGO 3 (Material)

Para exploração da Boule é necessária a disponibilidade e o emprego do seguinte material:

- Banca (ou mesa de jogo) apropriada com um só tabuleiro (mesa simples) ou de dois tabuleiros (mesa dupla);
- Aparelho constando de um cilindro, no interior do qual se encontra um prato móvel assente sobre um *pivot* ou rolamento de esferas. Este prato apresenta uma faixa periférica com vinte e cinco cavados circulares. A cada um dos cavados corresponde um número — de 0 a 24 — inscritos alternadamente sobre fundo encarnado e preto, e uma estrela azul, em fundo branco;
- Duas bolas de marfim ou outro material equivalente, de cor branca, perfeitamente equilibradas e de diâmetros diferentes compreendidos entre 18mm e 24mm;
- Uma ou mais raquetes para recolha de fichas e controlo das marcações de apostas;
- Bloco de madeira composto de dois degraus distanciados 5cm aproximadamente, destinado à identificação das fichas a trocar, sendo o degrau superior para exibição das fichas entregues para troco, e o degrau inferior para fichas cujo troco se esteja já a efectuar;
- Dispositivo eléctrico para controlo da iluminação das chances premiadas.

ARTIGO 4 (Chances das apostas)

As apostas fazem-se nas seguintes chances:

a) Múltiplas:

Em um número ou na estrela (pleno);

b) Simples:

- Em doze números Dízia ou coluna;
- No pequeno (números de 1 a 12);
- No grande (números de 13 a 24);
- Na cor (preta ou vermelha).

ARTIGO 5

(Máximos e mínimos das apostas)

Os valores máximos e mínimos das apostas devem obedecer às seguintes proporções: em pleno, o valor máximo da aposta é dez vezes superior ao valor mínimo; e, nas *chances* simples, 180 vezes.

ARTIGO 6

(Marcações)

1. Marcação de apostas — Concluído o procedimento de abertura da banca para a jogada inicial, ou após a recolha de todas as fichas perdedoras e terminado o pagamento de todas as paradas ganhadoras em cada jogada, o pagador convidará os jogadores a efectuarem suas apostas.

2. Fim da marcação de apostas — Logo após o lançamento da bola e antes de esta perder a velocidade na ranhura onde gira, o pagador determinará o fim da marcação de apostas, pronunciando a expressão-ordem: <<Jogo feito. Nada mais>>, ou tocando uma campainha para o mesmo efeito, não sendo, a partir desse momento permitidas marcações de apostas e nem a alteração das já efectuadas.

ARTIGO 7

(Lançamento da bola e substituição do pagador e da bola)

1. Lugar do pagador lançador da bola — O pagador que lança a bola sentar-se-á em frente do aparelho e do lado contrário aos restantes pagadores, e através do dispositivo eléctrico instalado junto do seu lugar, controlará a iluminação das *chances* premiadas.

2. Lançamento da bola — O lançamento da bola será executado, alternadamente, da esquerda para a direita e da direita para a esquerda, girando o prato da roleta sempre em sentido contrário ao da bola.

3. Substituição do pagador lançador e da bola — A substituição do pagador lançador da bola, bem como da bola por ele lançada, deverá ser efectuada de hora a hora, ou em outra periodicidade previamente comunicada pela concessionária ao serviço de inspecção, salvo quando se trate de substituição determinada por situações de força maior, que deverá, imediatamente, ser comunicada ao inspector da Inspecção-Geral de Jogos em serviço na sala de jogos ou no casino.

ARTIGO 8

(Golpe nulo)

1. Anulação do golpe — Se, durante o movimento da bola, alguma ficha ou outro objecto cair no prato da roleta, o pagador deverá parar o jogo, anunciando "golpe nulo". Depois de retirado o objecto e de ter colocado a bola no compartimento correspondente ao número saído no golpe anterior, lançará novamente a bola. O golpe será igualmente considerado nulo se a bola se detiver num ponto do prato fora de qualquer dos 25 números.

2. Manutenção das marcações já efectuadas — Em caso de golpe nulo, as marcações já feitas não poderão ser alteradas. Aceitam-se, no entanto, novas marcações.

ARTIGO 9

(Decisão do golpe)

Quando a bola estiver definitivamente parada num dos 25 cavados, o pagador lançador accionará o dispositivo eléctrico, iluminando as *chances* premiadas.

ARTIGO 10

(Prémios)

1. Valor dos prémios — Ao jogador que ganhe, e em função da *chance* em que tiver apostado, fica a pertencer a importância

da respectiva parada acrescida do correspondente prémio determinado e pago nas seguintes proporções:

- a) **Em um número ou na estrela (pleno)** — vinte e três vezes o respectivo valor;
- b) **Cada uma das apostas simples** — valor igual à respectiva aposta.

2. Bola na estrela — Quando a bola, na decisão do golpe, se detiver no cavado correspondente à estrela, todas as outras *chances* perderão.

ARTIGO 11

(Pagamento)

1. Ordem de pagamento — Decidido o golpe, o pagador recolherá, primeiro, as fichas respeitantes às apostas que hajam perdido e pagará as paradas que tenham ganho, pela ordem seguinte: colunas ou dúzias, *chances* simples, e, em último lugar, os plenos.

2. Exposição das fichas em fita — Todas as paradas ganhadoras com mais de uma ficha devem, obrigatoriamente, antes de se iniciar o seu pagamento, ser expostas pelo pagador em fita sobre a banca, e de forma perfeitamente clara e visível para todos os jogadores e demais presentes.

3. Pagamento seguido ao mesmo jogador — Sempre que ao mesmo jogador pertença mais de um prémio, os pagamentos poderão fazer-se seguidos em relação aos ganhos desse jogador, mas claramente diferenciados e de forma que a cada prémio corresponda a respectiva aposta.

4. Pagamento em sistema de fita — Os pagamentos devem ser feitos, obrigatoriamente, de acordo com sistema misto de montes de dezenas certas de fichas e de fita em relação às partes fraccionárias, isto é, estendendo de forma perfeitamente clara e visível para todos os jogadores e demais presentes as fichas destinadas a pagamento que não perfaçam dezenas certas.

5. Reconstituição das marcações — Quando, por qualquer motivo, o pagador desmarque as fichas respeitantes às apostas que hajam ganho, reconstituir-se-ão as marcações de harmonia com as indicações dadas pelo jogador ou jogadores intervenientes na jogada, se não for possível ao fiscal da banca fazê-lo com segurança.

ARTIGO 12

(Estrela)

Sempre que a bola cair na "estrela", só ganhará quem nela tiver apostado, perdendo, a favor da banca, todos os demais jogadores que nela não tiverem marcado qualquer aposta.

Regulamento de *Poker*

ARTIGO 1

(Natureza)

O *Poker* é um jogo de fortuna ou azar bancado cujo objectivo é perfazer, com todas ou parte das cartas aleatoriamente distribuídas, alguma das seguintes combinações qualificáveis a prémio:

- a) Sequência Real, constituída por ás, rei, dama, valete e dez, do mesmo naipe;
- b) Sequência de Cor, constituída por cinco cartas do mesmo naipe e com ordem sequenciada dos respectivos valores;
- c) *Poker*, constituído por quaisquer quatro cartas de igual valor mais uma de qualquer outra denominação;
- d) *Fullen*, em que a soma de quaisquer três cartas é igual à soma das restantes duas;

- e) **Naipes**, constituído por cinco cartas do mesmo naipe, independentemente do seu valor;
- f) **Sequência de Valor**, constituído por cinco cartas com ordem sequenciada dos respectivos valores, independentemente de seus naipes;
- g) **Trio**, constituído por quaisquer três cartas com o mesmo valor;
- h) **Dois pares**, quando existam dois pares diferentes de cartas de igual valor;
- i) **Par**, quando exista apenas um par de cartas de igual valor.

ARTIGO 2

(Pessoal)

1. Pessoal necessário — É pessoal necessário, para arranque e decurso do jogo do *Poker*, 1 pagador e 1 fiscal de banca.

2. Funções do pagador — O pagador desencadeia e realiza os procedimentos necessários para a efectivação das jogadas e evolução do jogo na mesa em que se encontre em serviço, nomeadamente: baralha, estende, distribui, recolhe e queima cartas; oferece as cartas para o corte ao jogador a quem para esse efeito caiba a mão, recolhendo-as assim que efectuado o corte e inserindo nelas, na posição apropriada, a carta-aviso; pronuncia em voz clara e audível os anúncios relativos ao funcionamento e andamento dos jogos; recolhe dinheiro e fichas das apostas perdedoras; realiza o pagamento dos prémios correspondentes às paradas ganhadoras; efectua trocos.

3. Funções do fiscal de banca — O fiscal de banca verifica a correcteza das marcações das apostas feitas pelos jogadores; procede, antes de pronunciada a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>>, às marcações que lhe sejam pedidas por jogadores presentes à mesa do jogo; fiscaliza, controla e confere a correcteza de todas as operações de jogo efectuadas na respectiva mesa de jogo, em especial os trocos e pagamentos efectuados pelos pagadores, providencia os reforços do capital em giro da banca, e intervém na resolução de problemas e dúvidas emergentes no processo do jogo.

4. O fiscal de banca poderá exercer em simultâneo as suas funções em duas mesas adjacentes.

ARTIGO 3

(Material)

1. É material necessário para o arranque e decurso do jogo do *Poker*:

- a) Uma mesa com o mínimo de cinco lugares e o máximo de sete;
- b) Uma carta de corte, de cor vermelha;
- c) Um baralho de 52 cartas de cor diferente das cartas em jogo nas mesas adjacentes;
- d) Uma placa informativa sobre o nome do jogo, os mínimos e máximos em jogo e o capital em giro inicial;
- e) Uma caixa de depósito de fichas trocadas;
- g) Um canto de descarte.

2. O baralho de cartas é constituído por quatro naipes, designadamente espadas, copas, ouros e paus.

3. Cada naipe é composto por 13 cartas designadamente: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valete, dama, rei e *ds*.

ARTIGO 4

(Procedimentos preliminares)

1. O pagador abrirá o baralho, donde retirará os *jokers* e exporá, da esquerda para a direita, as restantes cartas sobre a mesa, de faces voltadas para cima, em forma de arco e do *ds* até ao rei, na sequência de copas, paus, ouros e espadas.

2. Depois de conferida pelos jogadores presentes a conformidade das cartas expostas, o pagador remexê-las-á, misturando-as profusamente e evitando que se dobrem ou se partam.

3. Concluído o procedimento descrito no número anterior, o pagador juntará as cartas e baralhá-las-á, após ao que procederá ao corte das mesmas, introduzindo a carta de corte entre a décima e vigésima carta do fim do baralho.

4. No início de cada mão e enquanto se utilizar o mesmo baralho, o pagador deverá apenas baralhar as cartas e proceder ao respectivo corte nos moldes descritos no nº 3 anterior.

5. Os procedimentos referidos nos números anteriores repetir-se-ão sempre que se substituir o baralho de cartas.

ARTIGO 5

(Chances e apostas)

1. As apostas podem ser efectuadas em três *Chances*, designadamente, no “escuro”, no “seguro” e no “claro”.

2. O jogo inicia logo que um dos jogadores efectuar a marcação da aposta no escuro.

3. O pagador convidará os jogadores presentes na mesa a efectuar as apostas, pronunciando a expressão <<mais apostas, por favor>>.

4. Decorrido um tempo razoável de marcação das apostas, o pagador determinará o termo da marcação, pronunciando em voz clara e audível a expressão-ordem <<Jogo feito. Nada mais>>.

ARTIGO 6

(Limites mínimo e máximo de aposta)

1. O limite de aposta no “seguro” é fixado em valor único pela Inspeção Geral de Jogos, sob proposta da concessionária.

2. O limite mínimo de aposta no “escuro” corresponde ao dobro da aposta no “seguro”.

3. O limite máximo de aposta no “escuro” corresponde ao quíntuplo do mínimo da aposta nesta mesma *chance*.

4. Os limites mínimo e máximo de aposta no “claro” correspondem ao dobro dos limites mínimo e máximo da aposta no “escuro”, respectivamente.

ARTIGO 7

(Marcação de apostas)

1. Cada jogador efectua a sua aposta inicial no “escuro”, podendo, se o desejar, fazê-lo também no seguro.

2. Depois de receber as suas cinco cartas iniciais, o jogador deve avaliar a sua mão, e, em seguida, decidir pela continuação ou desistência de participação na jogada em curso.

3. Desistindo, perderá a sua aposta a favor da banca sendo de imediato recolhidas as respectivas fichas e cartas.

4. Continuando, deverá apostar no “claro”, colocando no lugar devido, o dobro do valor da aposta efectuada no “escuro”.

ARTIGO 8

(Distribuição de cartas)

1. Respeitando sempre a ordem de ocupação dos lugares pelos jogadores (isto é, da esquerda para a direita), o pagador distribuirá, de face voltada para baixo, uma carta para cada jogador após o que tirará uma para a banca.

2. O pagador repetirá este procedimento até que cada jogador tenha em sua frente cinco cartas todas viradas para baixo, excepto a quinta carta atribuída à banca que ficará exposta de face para cima.

3. As cartas distribuídas nos termos dos números anteriores, serão sobrepostas em diagonal, ficando a primeira por baixo, à esquerda e a última por cima à direita, do pagador.

4. O pagador não poderá tocar nas cartas até que termine o processo de distribuição.

5. A partir do momento em que os jogadores tocam nas suas cartas até à tomada da decisão de prosseguimento ou de desistência é proibido aos jogadores comunicarem-se entre si, seja de que forma for.

6. Depois de todos os jogadores terem tomado a decisão referida no nº 2 do precedente artigo 7, o pagador deverá proceder à exposição das suas cartas.

ARTIGO 9

(Ganho, perda e empate)

1. Se a banca se qualificar a possível ganho, serão de imediato recolhidos a favor desta todas as apostas feitas no "seguro", devendo-se, em seguida, proceder ao pagamento de todas as apostas efectuadas no "escuro" e no "claro".

2. Não se qualificando a banca a possível ganho, nos termos do número seguinte, esta deverá efectuar o pagamento a todas as apostas feitas no "escuro" pelo valor igual ao de cada aposta respectiva, e às feitas no "seguro" de acordo com a tabela de prémios constante do nº 3 do artigo seguinte.

3. A banca qualifica-se a possível ganho quando perfaz alguma das combinações indicadas nas alíneas a) e i) do artigo 1 deste Regulamento, ou quando obtiver um *ds* e um rei.

4. Se na mesma mão, qualquer dos jogadores perfizer uma combinação igual à da banca, ganhará aquele jogador cuja carta seguinte à da combinação em empate for de maior valor.

5. Se todas as cartas seguintes forem também de igual valor, haverá empate entre o jogador e a banca, ficando a cada um a pertencer os valores das respectivas apostas.

ARTIGO 10

(Prémios)

1. Se as apostas efectuadas no "escuro" se qualificarem a ganho, recebem os respectivos jogadores prémios de valores iguais aos das respectivas apostas.

2. Os prémios a atribuir às apostas feitas no "claro" são pagos de acordo com a seguinte tabela:

- a) Sequência Real — 250 vezes a aposta;
- b) Sequência de Cor — 50 vezes a aposta;
- c) *Poker* — 25 vezes a aposta;
- d) *Fullen* — 9 vezes a aposta;
- e) *Naipe* — 6 vezes a aposta;
- f) Sequência de valor — 4 vezes a aposta;
- g) *Trio* — 3 vezes a aposta;
- h) *Dois pares* — 2 vezes a aposta;
- i) *Par, ou Ás e Rei* — 1 vez a aposta.

3. Os prémios para as apostas feitas no "seguro", são pagos de acordo com a seguinte tabela:

- a) Sequência Real — 1000 vezes a aposta;
- b) Sequência de Cor — 500 vezes a aposta;

- c) *Poker* — 500 vezes a aposta;
- d) *Fullen* — 50 vezes a aposta;
- e) *Naipe* — 50 vezes a aposta;
- f) Sequência de valor — 20 vezes a aposta;
- g) *Trio* — 20 vezes a aposta;
- h) *Dois pares* — 5 vezes a aposta;
- i) *Par, ou Ás e Rei* — "jacks", ou mais.

MINISTÉRIO DO PLANO E FINANÇAS

Despacho

A Lei nº 8/94, de 14 de Setembro, que institui o quadro legal básico de exploração e prática de jogos de fortuna ou azar, em território moçambicano, preconiza no nº 4 do seu artigo 33, a necessidade de obtenção do cartão de entrada, ou outro documento equivalente, em casinos sob licença especial.

Assim, para efeitos do cumprimento do disposto nos artigos 32 a 34, 39 a 43 e nº 2 do artigo 70, e em conformidade com o estipulado expressamente no nº 5 do artigo 33, todos da citada Lei, determino:

1. Sem prejuízo do estabelecido no nº 3 do artigo 33 e demais disposições da citada Lei do Jogo, a entrada no casino sob licença especial está condicionada à obtenção e apresentação, por cada membro do respectivo cartão, o qual deverá ser conservado durante a permanência no casino.

2. Os cartões de membros a que alude o número precedente, a emitir pelo serviço de identificação do casino, classificam-se, consoante a respectiva validade, em:

- a) Cartão C5, válido durante o ano em curso;
- b) Cartão C4, com validade de três meses;
- c) Cartão C3, válido por um mês;
- d) Cartão C2, válido por oito dias; e
- e) Cartão C1, com validade de um dia.

3. Em caso algum a validade de um cartão num determinado ano transporá para o ano seguinte.

4. Pela emissão do cartão de membro do casino sob licença especial, todo o jogador ou frequentador de casino obriga-se ao pagamento do imposto de selo, a que se refere o nº 5 do artigo 33 da Lei do Jogo é fixado em 50% do valor total correspondente a cada cartão respectivo emitido, não podendo, porém, em circunstância alguma, o valor do referido imposto a pagar ser inferior, respectivamente a:

- a) 500 000MT, para o Cartão C5, válido durante o ano em curso;
- b) 400 000MT, para o Cartão C4, com validade de três meses;
- c) 300 000MT, para o Cartão C3, válido por um mês;
- d) 150 000MT, para o Cartão C2, válido por oito dias;
- e) 50 000MT, para o Cartão C1, com validade de um dia.

5. O presente despacho entra imediatamente em vigor.

Ministério do Plano e Finanças, em Maputo, 3 de Dezembro de 1996. — O Ministro do Plano e Finanças, *Tomaz Augusto Salomão*.

Preço — 12 474,00 MT

IMPRESA NACIONAL DE MOÇAMBIQUE