

### **Bacarà ponto e banca/Macau**

1 - O bacará ponto e banca/Macau é um jogo de fortuna ou azar bancado jogado com seis baralhos de cartas da mesma cor para mesas simples ou oito baralhos da mesma cor para mesas duplas.

2 - Será praticado em mesas duplas com seis ou sete lugares em cada tabuleiro ou em mesas simples com sete a nove lugares.

3 - Os baralhos poderão ser utilizados em mais de uma sessão, devendo, no entanto, ser substituídos na sua totalidade logo que não seja perfeito o seu estado.

4 - As cartas podem ser baralhadas pelo pagador ou com utilização de baralhador automático. Depois de baralhadas, serão «cortadas» manualmente, utilizando uma carta de cor igual em ambos os lados, diferente das dos baralhos. O convite para efectuar o «corte» será dirigido ao primeiro jogador colocado à esquerda do pagador ou aos que se lhe seguirem se aquele o não desejar fazer. Se nenhum jogador o desejar fazer, ou se não houver jogadores presentes na mesa, o «corte» será feito pelo pagador. A carta do corte tapará a última carta do conjunto.

5 - Pode ainda ser utilizado um sabot baralhador automático, caso em que:

- a) Não há lugar ao corte nem à aplicação do disposto nos n.os 6 e 7;
- b) Nas mesas duplas, o jogo será praticado com seis baralhos da mesma cor e o recipiente de descarte será substituído por um «canto de descarte»;
- c) Após cada jogada, as cartas serão reintroduzidas no sabot baralhador automático ou, se tal não for possível, colocadas no canto de descarte, para introdução no baralhador juntamente com as da jogada seguinte em que tal operação se revele possível.

6 - Depois de baralhadas as cartas e feito o corte, o pagador colocará 1 carta branca (carta-aviso) antes das últimas 12, aproximadamente, introduzindo em seguida o conjunto das cartas num distribuidor (sabot), todas de face para baixo. Retirá-las, depois, as 8 primeiras, que serão metidas num recipiente colocado na mesa e destinado às cartas jogadas.

7 - Logo que seja extraída a carta-aviso, o pagador anunciará em voz audível que essa jogada será a última desse sabot, depois da qual nenhuma outra se poderá fazer sem que as cartas sejam novamente baralhadas e se proceda de harmonia com os n.os 4 e 6.

8 - Se no decurso de uma jogada alguma carta for encontrada no distribuidor ou no sabot baralhador automático de face para cima, considerar-se-á válida.

9 - O valor das cartas é o seguinte:

- a) Ás - 1;
- b) Rei, dama, valete e 10 - 0;
- c) Todas as outras - o respectivo valor facial.

Quando a soma dos valores das cartas, do ponto ou da banca, ultrapassar 10 ou 20, ter-se-á apenas em conta o valor do número que os exceda.

10 - O jogo é limitado a dois grupos de participantes: o grupo da banca e o grupo do ponto.

11 - As apostas podem ser feitas no ponto, na banca ou no empate e, adicionalmente, mediante opção da concessionária, também no par do ponto ou no par da banca. O pagador convidará os jogadores a efectuarem as suas apostas nas chances em exploração. No caso de um jogador apostar simultaneamente no ponto e na banca, a diferença entre ambas as apostas não pode ser inferior ao valor mínimo de aposta nessa banca.

12 - No máximo de cinco ou seis por cada tabuleiro, nas mesas duplas, e de seis a oito, nas mesas simples, e localizados nos intervalos dos lugares sentados, podem apostar jogadores de pé.

Decorrido um período de tempo razoável para a marcação das apostas, o pagador anunciará: «Jogo feito. Nada mais.».

13 - O pagador tirará inicialmente duas cartas para cada grupo, uma de cada vez e alternadamente, começando-se pelo grupo do ponto, cujas cartas serão sempre as primeiras a ser descobertas.

Com excepção do primeiro, antes de cada lance e depois de anunciado «nada mais», será retirada do distribuidor uma carta, que será deitada no recipiente das cartas jogadas.

Apenas mais uma carta poderá ser adicionada às duas inicialmente distribuídas a cada grupo, sendo a primeira para o grupo do ponto e observando-se a seguinte tabela:

(ver documento original)

14 - Quando, durante qualquer das distribuições inicial ou adicional, se verifique lapso, deve ser este imediatamente corrigido. O lance, porém, será considerado nulo se for de todo impossível corrigir-se o lapso.

15 - Em cada grupo o jogador da parada mais elevada, desde que ocupe o lugar à mesa, terá o direito a manusear as cartas; em caso de igualdade de parada, tem preferência o que ocupar lugar de numeração mais baixa. Se qualquer dos jogadores atrás referidos não desejar ver as cartas, estas serão entregues ao que havia feito aposta de valor imediatamente inferior. Em caso de nova igualdade, observar-se-á a regra atrás estabelecida.

O jogador a quem caiba manusear as cartas poderá vê-las, sem, contudo, as retirar da mesa. A carta adicional, ao ser vista, não pode ser junta às duas inicialmente distribuídas.

16 - Mediante opção da concessionária, poderá não se proceder à aplicação do disposto no n.º 15, competindo então exclusivamente ao pagador, nas bancas em que tal opção for exercida, manusear as cartas que, após tiradas, serão por ele colocadas no local próprio assinalado no pano. Competirá ainda ao pagador anunciar em voz audível as pontuações do ponto e da banca.

17 - O grupo que no final do lance tiver a pontuação mais elevada será o vencedor. Os jogadores do grupo vencedor receberão prémios iguais às importâncias apostadas, as quais continuarão a pertencer-lhes.

18 - Havendo empate, as apostas feitas na marcação de empate serão pagas na proporção de oito para um, tendo-se por finda a jogada, podendo os jogadores manter ou alterar as suas apostas.

19 - Ocorre par do ponto ou par da banca quando as duas cartas inicialmente distribuídas a um daqueles grupos tiverem a mesma denominação, mesmo que sejam de naipes diferentes. Neste caso, e adicionalmente aos pagamentos a que se referem os n.os 17 e 18, as apostas feitas nestas chances serão pagas na proporção de 11 para 1.

20 - Mediante opção da concessionária, comunicada antecipadamente à Inspeção-Geral de Jogos, podem ser feitas alternativamente as seguintes deduções:

a) Dedução de 5% ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca;

b) Dedução de 50% ao montante dos prémios em cada lance ganho pelo grupo da banca com a pontuação de 5.

21 - Nesta modalidade de bazar não existem valores máximos de apostas individuais e por chance.

22 - Nos termos do n.º 5 do artigo 58.º do [Decreto-Lei n.º 422/89](#), de 2 de Dezembro, na redacção dada pelo [Decreto-Lei n.º 10/95](#), de 19 de Janeiro, a Inspeção-Geral de Jogos fixará, sob proposta da concessionária, o montante máximo de prémios a suportar pelo capital da banca em cada golpe (a diferença máxima entre os valores das apostas feitas nas chances ponto e banca).

23 - A aposta ou conjunto de apostas numa das chances ponto ou banca será de valores que não excedam os da outra chance, no montante máximo referido no n.º 22.

24 - O valor máximo de todas as apostas a efectuar na chance de empate não poderá exceder 10% do montante máximo referido no n.º 23.

25 - O valor máximo de todas as apostas a efectuar no par do ponto ou no par da banca não poderá exceder 8% do montante máximo referido no n.º 23.