

Blackjack/21

SUBSECÇÃO I Regras do jogo

1 - O blackjack/21 é um jogo de fortuna ou azar bancado cujo objectivo a alcançar por qualquer das duas partes (banqueiro ou cada um dos jogadores que contra ele aposta) consiste em:

- a) Fazer a combinação blackjack (se as duas cartas inicialmente distribuídas forem uma delas um ás e a outra uma figura ou um 10); ou
- b) Obter, mediante cartas adicionais (quando as duas primeiras de cada aposta inicial não hajam formado blackjack), a pontuação de 21 ou a que, sendo inferior, dela mais se aproxime.

2 - A mesa para a prática do jogo é 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.

3 - São utilizados quatro ou seis baralhos de 52 cartas (excluídos os jokers) da mesma ou de diferente cor.

4 - É ainda utilizado um sabot com duas cartas especiais, de cor igual em ambos os lados, mas diferente das dos baralhos, de forma a não se confundir com elas.

5 - Os baralhos poderão ser utilizados em mais de uma sessão de jogo, devendo ser substituídas todas as cartas do baralho logo que deixe de ser perfeito o estado de alguma delas, podendo, no entanto, o serviço de inspecção autorizar, quando sejam invocados fundamentos relevantes, a substituição apenas das cartas danificadas.

6 - As cartas têm os seguintes valores de pontuação:

a) Ás - 1 ou 11, excepto para o jogo da banca, em que valerá sempre 11, se a pontuação dessa jogada for 17 ou superior, não excedendo 21, pois, se o ultrapassar, passará a valer 1;

b) Rei, dama e valete (figuras) - 10;

c) Todas as restantes - o indicado nelas.

7 - Antes de se iniciar o jogo, em cada banca, o pagador exibirá as cartas a utilizar, espalhando-as em fiadas, faces para cima, sobre a mesa, devidamente ordenadas por cada baralho.

8 - As cartas, depois de baralhadas pelo pagador, serão «cortadas» mediante a utilização de uma das cartas especiais.

O direito de fazer o «corte» cabe, no início do jogo, ou no seu recomeço quando tenha havido interrupções, ao jogador ocupante do lugar com numeração mais baixa; o mesmo direito passará, nos sabots seguintes, aos demais jogadores pela respectiva ordem. Se nenhum deles quiser exercer o seu direito, o «corte» será efectuado pelo fiscal de banca, tudo se processando no sabot imediato como se do início do jogo se tratasse.

9 - Seguidamente, o pagador deve colocar uma carta, com as características da do «corte», mas de diferente cor (a chamada «carta-aviso»), o mais próximo possível da 50.^a carta a contar do fim do conjunto, ou, se apenas um só jogador estiver na mesa, o mais próximo possível do meio do dito conjunto, sendo depois as cartas colocadas no sabot.

10 - Antes de se iniciar a distribuição das cartas, será retirada uma do sabot e colocada no «canto de descarte» (carta «queimada»).

11 - Saída a «carta-aviso», o pagador anunciará, com voz audível, que a jogada em curso será a última desse sabot, depois da qual nenhuma outra poderá efectuar-se sem que as cartas sejam novamente baralhadas e se proceda de harmonia com o estabelecido nos n.os 8 a 10. Todavia, se a referida «carta-aviso» sair imediatamente antes de iniciada uma jogada, esta terá ainda de ser feita e só depois de concluída serão as cartas de novo baralhadas.

12 - Sempre que o jogo for interrompido por ausência de jogadores ou quando, embora algum permaneça na mesa, não faça aposta, o pagador poderá, mesmo que não se tenham esgotado as cartas do sabot, estendê-las todas sobre a mesa com as faces para cima.

13 - Cada jogador deve marcar a sua aposta antes de se iniciar a distribuição das cartas.

14 - O valor de cada aposta tem de ser igual ao mínimo fixado para a respectiva banca, ou múltiplo dele, até atingir o máximo.

15 - Todo o jogador pode apostar também em qualquer dos outros lugares da mesa desde que o valor da aposta aí feita pelo jogador titular do lugar, ou o somatório da deste e das de outros, não atinja ainda o máximo aprovado para essa banca, caso em que poderá perfazê-lo ou juntar-lhe aposta, de valor igual ou múltiplo do mínimo, que naquele máximo possa ser comportada. Os jogadores que fizerem estas apostas complementares ficam sujeitos à decisão que for tomada pelo titular do lugar para a sua própria aposta. Se o titular do lugar fizer «seguro» da sua aposta, os donos das apostas complementares são livres de o fazer, ou não; nos casos em que for permitido o desdobramento de pares ou a duplicação ou elevação do valor da aposta, aquelas apostas complementares terão um regime especial, que adiante será definido nos preceitos que contemplem esses casos.

16 - Quando um dos lugares da mesa estiver vago, pode qualquer dos outros jogadores marcar nele aposta de valor igual ou múltiplo do mínimo até que seja atingido o máximo. A decisão do golpe para todas as apostas feitas nesse lugar cabe ao dono da de valor mais elevado; em caso de igualdade de valores ali apostados por dois ou mais jogadores, esse direito pertence, se a outro não couber, ao que ocupe lugar de numeração mais baixa.

17 - Respeitando sempre a ordem de numeração dos lugares, o pagador dará, face para cima, uma carta a cada jogador que tenha oportunamente marcado aposta, após o que tirará uma para o jogo da banca, expondo-a à sua frente. Em seguida, dará pela mesma forma uma segunda carta a cada jogador e à banca, ficando esta de face para baixo. Se o pagador, ao dar a segunda carta para a banca, por qualquer motivo a virar, esta carta seguirá para o canto de descarte, tirando o pagador nova carta.

18 - Terminada a distribuição de duas cartas para cada jogada, os jogadores que nelas não hajam obtido blackjack podem «ficar-se» (não pedir cartas) se tiverem a pontuação superior a 11, ou pedir cartas no número que desejarem 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. Para isso, o pagador perguntará a cada um desses jogadores, pela ordem dos seus lugares, se querem receber mais cartas e actuará em conformidade com as respostas obtidas, que devem ser o mais claras possível. Se, no decurso da entrega das cartas pedidas pelos jogadores, o pagador extrair uma carta do sabot em contrário do pedido do jogador por haver interpretado erradamente a vontade desse jogador, a carta em causa, se ainda não estiver vista, isto é, com a face virada, será atribuída ao mais próximo jogador que peça cartas; se nenhum vier a pedir cartas, a dita carta será para o jogo da banca. Caso a carta já tenha sido virada, será obrigatoriamente anulada, seguindo para o canto de descarte.

19 - No caso de a pontuação obtida nas duas cartas da banca ser de 17 ou superior, é-lhe vedado tirar qualquer outra (se involuntariamente o fizer, essa carta não conta para o jogo, sendo logo colocada no canto de descarte). Na hipótese de esse total ser de 16 ou inferior, é obrigado a tirar tantas cartas quantas as necessárias para perfazer, no mínimo, a mencionada pontuação de 17.

20 - A combinação blackjack ganha sempre ao total 21. Não se considera blackjack, mas sim o total de 21, se aquela combinação resultar do desdobramento de um par.

21 - Se o jogador fizer blackjack, ganha vez e meia (3 para 2) o valor da sua aposta, salvo se a banca o tiver feito também, caso em que essa jogada é nula (não perde nem ganha). Se o jogador fizer blackjack e a carta aberta da banca não for uma das que possibilitem essa combinação (ás, figura ou 10), deverá ser-lhe pago logo o respectivo prémio, recolhendo-se-lhe as cartas.

22 - Se o jogador pedir cartas e se, somado o valor das suas primeiras cartas com o das adicionais que haja pedido, obtiver pontuação superior a 21, perde desde logo, devendo o pagador recolher de imediato a respectiva postura e as correspondentes cartas, que arrumará no canto de descarte.

Quando todos os jogadores presentes na mesa tenham perdido ou já desistido e não haja mais ninguém em jogo, o pagador abstém-se de tirar a terceira carta, acabando naquele momento a jogada e devendo o pagador recolher imediatamente as duas cartas iniciais da banca.

23 - O jogador ganha importância igual à da sua aposta sempre que a pontuação do seu jogo estiver mais próximo de 21 que o da banca, perdendo a aposta na hipótese contrária.

- 24 - Se o jogador e a banca tiverem a mesma pontuação (empate), a jogada é nula (não perde nem ganha), podendo o jogador retirar a postura, mantê-la ou alterá-la para a jogada seguinte.
- 25 - Sempre que o jogador ganhe, pertence-lhe o valor da postura e o do correspondente prémio.
- 26 - Sempre que as duas primeiras cartas distribuídas a um jogador, embora de naipes diferentes, tenham o mesmo valor, esse jogador poderá separá-las e fazer duas apostas independentes, desde que jogue em cada uma delas importância igual à da parada inicial, devendo, depois, pedir para qualquer das apostas uma ou mais cartas, no número que desejar, excepto se o par desdobrado for de ases, caso em que apenas poderá pedir uma carta para cada aposta.
- 27 - O jogador, depois de efectuado o desdobramento do par inicial, poderá voltar a fazê-lo, se vier a obter uma ou mais cartas adicionais do mesmo valor, ainda que de naipes diferentes.
- 28 - Se, na hipótese referida no n.º 26, o jogador fizer desdobramento de um par, fazendo duas apostas independentes, poderão os outros jogadores, que hajam feito apostas complementares nesse lugar, fazer também, por seu lado, aposta igual à primeira e anexá-la à segunda aposta do titular do lugar. Se o não acompanharem no desdobramento, as suas apostas serão decididas pelo resultado alcançado para a primeira das duas apostas do titular do lugar.
- 29 - Quando os valores das duas primeiras cartas totalizarem 9, 10 ou 11, poderá o respectivo jogador duplicar a sua aposta, sendo-lhe então distribuída uma única carta.
- 30 - Da faculdade concedida no número anterior poderão usar também os apostadores complementares daquela aposta, aos quais é permitido duplicar o valor da sua aposta inicial.
- 31 - Os jogadores que perfizerem os totais de 9, 10 ou 11 com as cartas recebidas na sequência do desdobramento de cartas iguais poderão duplicar os valores das respectivas apostas.
- 32 - Sempre que for um ás uma das duas primeiras cartas distribuídas para uma aposta e o respectivo jogador haja duplicado o valor da mesma aposta por considerar ter nas duas ditas cartas a pontuação de 9 ou 10, em resultado de atribuir ao ás o valor de 1, nessa jogada é obrigado a manter-lhe esse valor até final.
- 33 - Quando a carta aberta da banca for um ás, os jogadores poderão, a convite do pagador e depois de distribuídas as segundas cartas, fazer o «seguro» da sua aposta, colocando, no lugar próprio demarcado no pano da banca, fichas cuja importância total não poderá exceder metade do valor da aposta já inicialmente feita. Se a banca vier a fazer blackjack, a aposta feita no seguro ganhará o dobro do seu valor, sendo perdida no caso contrário.
- 34 - Os jogadores que tenham feito blackjack poderão, quando a carta aberta da banca seja um ás, optar por receber o valor igual à sua aposta, antes de se saber qual é a segunda carta da banca.
- 35 - O jogador a quem forem distribuídas cartas com os valores «6-7-8» do mesmo naipe ou três «7» receberá, logo e sem prejuízo do prémio a que eventualmente venha a ter direito, um prémio especial correspondente a três vezes a importância da sua aposta.
- 36 - O jogador pode desistir da jogada, perdendo metade da importância apostada, desde que a carta aberta da banca não seja um ás. Após a distribuição das duas primeiras cartas ao jogador e à banca, o jogador terá de decidir se deseja ou não desistir da sua jogada. A decisão, uma vez tomada, não pode ser alterada.
- 37 - O valor máximo de aposta é até 30 vezes o valor mínimo.

SUBSECÇÃO II

Regras do prémio acumulado

- 38 - O blackjack/21 pode ter prémio acumulado ou não, segundo opção da concessionária, comunicada à Inspecção-Geral de Jogos.
- 39 - No caso de haver prémio acumulado, existirá na mesa de jogo uma ranhura ou espaço próprio para a aposta nesse prémio (jackpot), que será opcional.
- 40 - Serão fixados pela Inspecção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária, o valor da aposta no acumulado, a percentagem de incremento e as condições respectivas.
- 41 - Na mesa de jogo com jackpot, a marcação deste poderá ser:
- Automática, em mesa já configurada para o efeito, com ranhura própria para a colocação da ficha do acumulado e incrementação automática do display. Neste modo de marcação, a recolha das apostas no₁₅

acumulado processa-se automaticamente, sendo accionada pelo pagador;

b) Manual, em mesa com local para colocação da ficha do acumulado, que será recolhida antes da distribuição das cartas, sendo a incrementação manualmente efectuada pelo pagador para um display. Neste modo de marcação, o pagador deverá, quando recolha as apostas no acumulado, proceder à sua substituição por uma marca, a fim de assegurar a posterior identificação dos apostadores.

42 - Apenas contarão para o jackpot as primeiras duas, três ou quatro cartas originariamente distribuídas ao jogador, incluindo as correspondentes a pares divididos.

43 - As combinações e proporções do jackpot, que são pagas independentemente de o jogador ter perdido, desistido ou empatado na jogada principal, são as definidas pela concessionária e aprovadas pela Inspecção-Geral de Jogos.

44 - O valor de arranque do jackpot será, no mínimo, de 10 mil vezes o valor da aposta no acumulado.

45 - Os jogadores que pretendam jogar para o jackpot deverão colocar a ficha correspondente no local respectivo. Apenas poderão jogar para o jackpot os jogadores que tenham feito a sua aposta no jogo principal.

46 - A aposta no jackpot é sempre tratada como uma aposta adicional, cuja decisão depende unicamente das primeiras duas, três ou quatro cartas do jogador.

47 - Em cada mão, a aposta no jackpot é constituída apenas por uma ficha por cada jogador, no montante previamente definido.

48 - As apostas no jackpot deverão ser colocadas antes de o pagador iniciar a distribuição das cartas. De seguida, o pagador pronuncia «jogo feito, nada mais» e retira, sendo caso disso, as fichas correspondentes às apostas no jackpot, iniciando de seguida a distribuição das cartas.

49 - Quando um jogador tenha apostado no jackpot e tiver uma combinação ganhadora, as suas cartas permanecerão descobertas na mesa até que o respectivo pagamento seja efectuado, só depois sendo recolhidas.

50 - Caso exista, na mesma jogada, mais de uma combinação ganhadora, seguem-se as regras seguintes:

a) Os prémios são pagos do menor para o maior, pagando-se o remanescente do jackpot ao jogador que tenha a combinação máxima do acumulado;

b) Caso mais de um jogador obtenha a combinação máxima do acumulado, o valor do jackpot, ou o respectivo remanescente, nos termos da alínea a), é dividido entre os ganhadores.

SUBSECÇÃO III

Procedimentos a adoptar quando se utilize baralhador automático de cartas

51 - No caso de alguma carta sair danificada do sabot baralhador automático, será a mesma de imediato substituída por um fiscal-chefe, devendo o facto ser comunicado ao serviço de inspecção pela chefia da sala de jogos.

Em caso de encravamento de alguma carta no sabot baralhador automático, e accionada pelo mecanismo a correspondente luz de aviso, deverá ser imediatamente chamado um fiscal-chefe, a quem competirá abrir a tampa do baralhador e solucionar o problema ou, não o conseguindo, requisitar a presença de um técnico qualificado para prestar a necessária assistência.

52 - A utilização do sabot baralhador automático implica que não se proceda ao corte do baralho, não tendo portanto aplicação, nesse caso, o disposto no n.º 8, nem havendo lugar à colocação da carta-aviso a que se refere o n.º 9.

53 - Antes de se iniciar o jogo, o pagador exibe as cartas a utilizar, pela forma prescrita no n.º 7. As cartas serão depois misturadas, procedendo-se às habituais passagens de baralhamento manual, após o que serão introduzidas no sabot baralhador automático.

54 - A introdução das cartas no sabot baralhador automático deverá ser feita com cuidado e deverá ser executada, no mínimo, em dois pacotes. A esta operação de carregamento, que será efectuada apenas uma vez em cada partida, deverá estar sempre presente um fiscal-chefe.

55 - No final da partida e após indicação de encerramento da mesa, a extracção das cartas do baralhador deverá ser feita na presença de um fiscal-chefe. De seguida, o pagador ordena as cartas por cada baralho, no sentido de confirmar a regularidade dos baralhos utilizados durante a partida.

56 - A utilização de um baralhador automático contínuo dispensa o anúncio de «última jogada do sabot», previsto no n.º 11.

57 - As cartas mantêm-se ao longo da partida dentro do sabot baralhador automático contínuo, só sendo retiradas aquando do encerramento da mesa, não havendo lugar, portanto, à aplicação do n.º 12.

58 - No decurso da jogada, o pagador deverá colocar imediatamente as cartas saídas de jogo no canto de descarte.

59 - Terminada a jogada, o pagador recolhe as cartas, junta-as às que se encontram no canto de descarte e introdu-las correctamente no baralhador.

60 - Sempre que, no final de uma jogada, não seja possível introduzir as cartas no baralhador, serão as mesmas deixadas no canto de descarte, procedendo o pagador à sua introdução no baralhador juntamente com as da jogada seguinte em que tal operação se revele possível.

61 - As reclamações de frequentadores, nomeadamente as referentes a erro de contagem, só serão atendíveis desde que apresentadas antes de as cartas serem introduzidas no baralhador.