

## Craps

1 - O craps é um jogo de fortuna ou azar bancado.

2 - Os dados a utilizar, em número de cinco, podem ser de cor igual ou diferente, devendo ser numerados, e obedecem aos seguintes requisitos:

- a) Ser transparentes;
- b) Igual comprimento das arestas não superior a 20 mm nem inferior a 18 mm;
- c) Soma das pintas das faces opostas igual a sete;
- d) Pintas com o mesmo diâmetro e bem visíveis;
- e) Perfeitamente equilibrados.

3 - O pagador que tiver a seu cargo a entrega e recolha dos dados (stickman) deve, antes de entregar os dados ao jogador que procede ao seu lançamento, verificar se se encontram em bom estado.

4 - Cada lançamento é feito apenas com dois dados escolhidos pelo jogador de entre os cinco que lhe forem apresentados pelo pagador (stickman).

5 - Os dados são lançados pelos jogadores que tenham feito qualquer aposta do lugar que ocupam junto da mesa, a começar pelo que se encontra à esquerda do stickman, ou por algum dos que lhe seguirem, se aquele o não desejar fazer, tendo preferência o que tenha apostado no pass-line.

6 - Os dados devem ser lançados por forma a rolarem em direcção a qualquer tabela, sem necessidade de a atingir desde que ultrapassem o meio da mesa.

7 - Os lançamentos são nulos quando:

- a) Saltar da mesa qualquer dado, o qual deve ser substituído de momento, embora possa voltar a jogo se não apresentar qualquer defeito;
- b) Os dados não ultrapassarem o meio da mesa, excepto se antes tiverem batido em qualquer tabela.

8 - Os dados mudam de mão:

- a) Quando o lançador deixar de fazer qualquer aposta;
- b) Quando saia o total 7 que faça perder as apostas existentes no pass-line, isto é, depois de efectuado o primeiro lançamento.

9 - São de três espécies as chances em que os jogadores podem apostar:

- a) Simples, em que o jogador ganha importância igual à apostada;
- b) Múltiplas, em que o jogador ganha importância diferente da apostada;
- c) Mistas, que podem ser simples ou múltiplas.

10 - Chances simples:

10.1 - Pass-line - o jogador ganha se no primeiro lançamento sair o total 7 ou o total 11 e perde se, nesse lançamento, sair qualquer dos seguintes totais: 2, 3 ou 12. Se o total saído for diferente de qualquer dos indicados, coloca-se uma marca no número correspondente (4, 5, 6, 8, 9 ou 10) - que é o ponto - continuando o jogador a lançar os dados até que saia o total 7 ou repita o número saído no primeiro lançamento, perdendo na primeira hipótese e ganhando na segunda;

10.2 - Don't pass-line - o jogador ganha se no primeiro lançamento sair o total 2 ou 3, ou o total 3 ou 12, conforme o «bar» for o par de senas ou de ases, respectivamente, e perde se, nesse lançamento, sair o total 7 ou 11. Se o total saído for diferente de qualquer dos indicados, coloca-se uma marca no número correspondente (4, 5, 6, 8, 9 ou 10) - que é o ponto -, continuando o jogador a lançar os dados até que repita o ponto ou saia o total 7, perdendo na primeira hipótese e ganhando na segunda. Se no primeiro lançamento sair o total correspondente ao do «bar», as apostas feitas não ganham nem perdem (o golpe é nulo);

10.3 - Come ou supplementary bet of the pass-line - os jogadores podem fazer as suas apostas em qualquer altura possível depois de estabelecido o ponto, isto é, depois de efectuado o primeiro lançamento que não decida. O jogador ganha se no lançamento imediato sair o total 7 ou 11 e perde se esse total for 2, 3 ou 12. Se o total saído for diferente de qualquer dos indicados, o pagador retira as apostas colocadas no local correspondente à respectiva chance, bem como as que vierem a ser feitas posteriormente, e muda-se para sítio convencional correspondente aos totais saídos, até que saia o total 7 ou repita qualquer dos totais jogados. O jogador perde na primeira hipótese e ganha na segunda;

10.4 - Don't come ou supplementary bet of the don't pass-line - as apostas fazem-se nas condições referidas no número anterior.

O jogador ganha se no lançamento imediato sair o total 2 ou 3 - ou 3 ou 12 -, conforme o «bar» for o par de senas ou de ases, respectivamente, e perde se, nesse lançamento, sair o total 7 ou 11. Se não sair nenhum dos totais referidos, proceder-se-á pela forma indicada no número anterior, assinalando-se, no entanto, a postura com uma marca convencional que se coloca sobre ela. O jogador ganha se o total 7 sair antes dos números jogados, perdendo na hipótese contrária;

10.5 - Big 6 - o jogador ganha com o total 6 e perde com o total 7;

10.6 - Big 8 - o jogador ganha com o total 8 e perde com o total 7;

10.7 - Under seven - o jogador ganha com os totais 2, 3, 4, 5 ou 6 e perde com os restantes (7, 8, 9, 10, 11 ou 12);

10.8 - Over seven - o jogador ganha com os totais 8, 9, 10, 11 ou 12 e perde com os restantes (2, 3, 4, 5, 6 ou 7);

10.9 - As apostas feitas no pass-line e no don't pass-line não podem ser retiradas nem alterado o seu montante depois de efectuado o primeiro lançamento de cada série, o mesmo sucedendo às que posteriormente se façam no come ou supplementary bet of the pass-line e no don't come ou supplementary bet of the don't pass-line.

11 - Chances múltiplas:

11.1 - Odds - estabelecido o ponto, os jogadores que tenham apostado no pass-line ou no don't pass-line, bem como no come ou no don't come ou nas suas chances equivalentes, podem também jogar do lado de fora das duas primeiras chances, paralelamente às apostas nelas feitas, ou sobre as apostas que já tenham passado para a casa dos números, em relação às duas últimas, por forma que delas se destaquem, importância que não exceda a das respectivas posturas e não dêem lugar a pagamento superior ao máximo permitido por lei. Estas apostas, que podem ser retiradas em qualquer altura antes da decisão das jogadas, decidem nas condições em que o jogador ganha ou perde as suas apostas feitas no pass-line, don't pass-line, come, don't come ou nas chances equivalentes a estas duas últimas.

Pagamentos:

Total 6 ou total 8 - 6 para 5;

Total 5 ou total 9 - 3 para 2;

Total 4 ou total 10 - 2 para 1.

11.2 - Craps - o jogador recebe sete vezes o valor da postura. Ganha com os totais 2, 3 ou 12 e perde com todos os outros;

11.3 - Hardways - o jogador recebe sete vezes o valor da postura nos pares de duques ou quinas e nove vezes nos pares de ternos ou quadras. Ganha quando sair o par jogado e perde com o total 7 ou com o total igual ao do par jogado;

11.4 - Total 7 - o jogador recebe quatro vezes o valor da postura. Ganha com o total 7 e perde com todos os outros;

11.5 - Total 2 - o jogador recebe 30 vezes o valor da postura. Ganha com o total 2 e perde com todos os outros;

11.6 - Total 3 - o jogador recebe 15 vezes o valor da postura. Ganha com o total 3 e perde com todos os outros;

11.7 - Total 11 - o jogador recebe 15 vezes o valor da postura. Ganha com o total 11 e perde com todos os outros;

11.8 - Total 12 - o jogador recebe 30 vezes o valor da postura. Ganha com o total 12 e perde com todos os outros.

12 - Apostas nas casas dos números (4, 5, 6, 8, 9 e 10) - estas apostas podem ser feitas em qualquer altura do jogo e envolvem as duas modalidades seguintes:

1.<sup>a</sup> Apostas em um ou mais números em que o jogador ganha se os totais que lhes corresponderem saírem antes do total 7;

2.<sup>a</sup> Apostas em um ou mais números em que o jogador ganha se o total 7 sair antes dos totais que corresponderem aos números jogados.

Os pagamentos em relação aos totais saídos são os seguintes:

(ver documento original)

As apostas nestas chances têm de ser múltiplas dos mínimos fixados.

- 13.1 - Field - o jogador ganha importância igual à da postura com os totais 3, 4, 9, 10 ou 11 e o dobro com os totais 2 e 12, perdendo com os totais 5, 6, 7 ou 8;
- 13.2 - Apostas - as apostas que ganhem ficam sempre pertença do jogador;
- 13.3 - Anúncios - o pagador que estiver encarregado de fazer a entrega dos dados aos jogadores é obrigado a anunciar, em voz audível, em português e, sempre que possível, em inglês:
- a) Golpe nulo, ou o total saído, o número do ponto saído ou continuado, as chances que ganham e as que perdem e o mesmo ou novo deitador para o mesmo ou novo ponto;
  - b) A última jogada, cujo início deve ter lugar cinco minutos antes da hora do encerramento da sala de jogos.