

Póquer sem descarte

1 - O póquer sem descarte é um jogo bancado de fortuna ou azar jogado com um baralho de 52 cartas de características similares às das utilizadas no jogo do blackjack/21. O seu valor, ordenadas da maior para a menor, é o seguinte: ás, rei, dama, valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

2 - A mesa onde se pratica o jogo tem as mesmas medidas e características das utilizadas para o jogo de blackjack/21. As casas das apostas estão divididas em dois espaços, uma para a aposta inicial e outra para a segunda aposta, caso se venha a efectuar.

3 - Além dos espaços para a aposta inicial e para a segunda aposta, existe, no caso de haver prémio acumulado, um terceiro espaço, separado dos dois primeiros, para a aposta nesse prémio (jackpot), que é opcional.

É fixada pela Inspecção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária, a percentagem do incremento para o acumulado, bem como as condições respectivas.

4 - Na mesa de jogo com jackpot, a marcação deste pode ser:

a) Automática, em mesa já configurada para o efeito, com ranhura própria para a colocação da ficha do acumulado e incrementação automática para o display. Neste modo de marcação, a recolha das apostas no acumulado processa-se automaticamente, sendo accionada pelo pagador;

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

5 - O número de jogadores que podem participar no jogo é igual ou inferior ao número de lugares para as apostas marcadas no pano de mesa, com um limite máximo de 7. Não é permitida a participação de jogadores que se encontrem em pé em volta da mesa, nem é permitido jogar em mais de uma casa, mesmo havendo casas livres.

6 - As combinações possíveis do jogo, ordenadas do maior para o menor valor, são as seguintes:

a) Sequência real de cor - combinação formada pelas cinco cartas de maior valor de um mesmo naipe com a seguinte sequência: ás, rei, dama, valete e 10. Prémio - 100 vezes o valor da aposta;

b) Sequência de cor - combinação formada por cinco cartas do mesmo naipe ordenadas sequencialmente.

Prémio - 50 vezes o valor da aposta;

c) Póquer - combinação formada por quatro cartas do mesmo valor. Prémio - 20 vezes o valor da aposta;

d) Full - combinação formada por três cartas de um mesmo valor e outras duas do mesmo valor. Prémio - sete vezes o valor da aposta;

e) Cor - combinação de cinco cartas não sequentes mas do mesmo naipe. Prémio - cinco vezes o valor da aposta;

f) Sequência - combinação de cinco cartas sequentes. Prémio - quatro vezes o valor da aposta;

g) Trio - combinação de três cartas do mesmo valor. Prémio - três vezes o valor da aposta;

h) Dois pares - combinação formada por duas cartas de um mesmo valor e outras duas do mesmo valor mas diferente do anterior. Prémio - duas vezes o valor da aposta;

i) Um par - combinação de duas cartas de igual valor. Prémio - uma vez o valor da aposta;

j) Cartas maiores - quando não se verificar nenhuma das combinações anteriores, o jogo é decidido pelas cartas maiores, ganhando o jogador que tiver cartas maiores que o pagador. Entende-se que as cartas são maiores atendendo em primeiro lugar à carta de maior valor, se forem iguais, à de seguinte valor e assim sucessivamente em ordem decrescente. Caso existam duas ou mais mãos de cartas singulares iguais, ganha aquela que tiver três delas da mesma cor. Prémio - uma vez o valor da aposta.

Em qualquer caso, o jogador só ganha as apostas quando a sua combinação seja de valor superior à do pagador, perdendo em caso contrário, e conserva a sua aposta sem ganhar qualquer prémio em caso de empate.

7 - Quando o pagador e o jogador tenham a mesma combinação, ganha a aposta quem obtenha a combinação formada por cartas de maior valor, atendendo às seguintes regras:

a) Quando ambos obtenham póquer, ganha a aposta aquele que o tenha de valor superior;

- b) Quando ambos obtenham full, ganha aquele cujas três cartas, que formam a dita combinação, tenham maior valor;
- c) Quando ambos obtenham sequência de qualquer tipo, ganha aquele que tenha a carta de maior valor. No caso de o ás fazer sequência com 2, 3, 4 e 5, é-lhe atribuído o valor 1;
- d) Quando ambos obtenham cor, ganha aquele que tenha a carta de maior valor;
- e) Quando ambos tenham trio, ganha aquele que o tenha formado por cartas de maior valor;
- f) Quando ambos obtenham dois pares, ganha aquele que tenha o par formado por cartas de maior valor. Se coincidirem, verifica-se o outro par e, em última instância, a carta restante de maior valor;
- g) Quando ambos obtenham par, ganha aquele que tiver o par de maior valor. Se coincidirem, atende-se à carta de maior valor.

8 - 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.

9 - As combinações e proporções do jackpot, que são pagas independentemente de a banca se qualificar ou não para o jogo, são as definidas pela concessionária e aprovadas pela Inspecção-Geral de Jogos.

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

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

12 - 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 a que corresponde o prémio máximo;
- b) Caso mais de um jogador obtenha a combinação a que corresponde o prémio máximo, o valor do jackpot ou o respectivo remanescente, nos termos da alínea a), é dividido entre os ganhadores;
- c) Caso mais de um jogador obtenha a mesma combinação premiada, o valor do prémio respectivo é dividido entre os ganhadores.

13 - As apostas dos jogadores, exclusivamente representadas por fichas do casino, devem realizar-se dentro dos limites mínimos e máximos estabelecidos para cada mesa. O director do serviço de jogos poderá fixar os limites mínimos e máximos de acordo com a banda de flutuações que tenha sido aprovada pela Inspecção-Geral de Jogos.

14 - A banda de flutuação para a aposta inicial tem como limite máximo 25 vezes o mínimo estabelecido na correspondente autorização de funcionamento.

15 - Nos termos do n.º 5 do artigo 58.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de Dezembro, na redacção do Decreto-Lei n.º 10/95, de 19 de Janeiro, a Inspecção-Geral de Jogos, sob proposta da concessionária, fixa o montante máximo de prémios a suportar pelo capital da banca em cada golpe.

16 - Antes de se iniciar o jogo, em cada banca, o pagador exibe as cartas a utilizar, espalhando-as em fiadas, faces para cima, sobre a mesa.

As cartas são baralhadas pelo pagador manualmente ou, em alternativa, mediante uso de um baralhador automático de cartas, homologado pela Inspecção-Geral de Jogos, podendo neste caso ser utilizados dois baralhos alternadamente.

Antes de iniciar a distribuição das cartas, o pagador efectua o corte e retira uma carta, que será colocada no canto de descarte («carta queimada»).

Também antes da distribuição das cartas, os jogadores devem colocar as suas apostas iniciais dentro dos limites mínimos e máximos de cada mesa de jogo.

Se pretender jogar para o jackpot, o jogador coloca a ficha correspondente no local respectivo. Apenas poderão jogar para o jackpot os jogadores que tenham feito a sua aposta no jogo principal.

De seguida, o pagador pronuncia «Jogo feito. Nada mais.» e retira, sendo caso disso, as fichas correspondentes às apostas no jackpot, distribuindo as cartas, uma por uma, com as faces para baixo, a cada jogador, começando pela sua esquerda e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio, dando igualmente uma carta para a banca em último lugar, até completar a distribuição das cinco cartas a cada jogador e à banca, sendo a última carta da banca dada de face para cima.

No caso de ser utilizado um baralhador automático, há lugar às seguintes alterações:

htt a) O pagador não procede ao corte;

b) As cartas são distribuídas, cinco de cada vez, começando pelo jogador à esquerda do pagador e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio, dando cinco cartas para a banca em último lugar.

17 - Só depois de a distribuição estar completa, e à voz do pagador «vejam o vosso jogo» é permitido aos jogadores verem as suas cartas. Estes podem optar por prosseguir com a sua participação na jogada, mediante a expressão «vou», ou, pelo contrário, retirar-se da mesma, mediante a expressão «passo». A decisão de passar é irreversível.

Ao examinar as suas cartas, o jogador não pode afastá-las da mesa de forma a serem visíveis pelos outros jogadores. Igualmente, um jogador que passe não pode descobrir as suas cartas. A infracção a qualquer destas disposições dá lugar à perda da aposta.

Os jogadores que optem por continuar em jogo devem dobrar a sua aposta inicial, colocando uma quantidade de fichas que represente o dobro daquela, e depositá-las na segunda casa destinada a aposta. Os que tenham optado por retirar-se do jogo perdem o valor correspondente à aposta inicial, que é retirado pelo pagador, no momento em que o jogador anuncia a sua decisão.

18 - Depois de os jogadores terem decidido participar ou retirar-se do jogo, o pagador descobre as quatro cartas tapadas da banca que, com a quinta carta já destapada, formam o jogo da banca.

A banca só vai a jogo se tiver um ás e um rei ou uma combinação superior de acordo com as anteriores normas do jogo. Verificando-se o contrário, abona em fichas a cada jogador uma quantidade igual à aposta inicial.

Se, pelo contrário, a banca tiver cartas com valor para jogar, o pagador compara as suas cartas com as dos jogadores e abona as combinações superiores à sua de acordo com a regra estabelecida no n.º 6.

As apostas iniciais das combinações ganhadoras são abonadas com valores iguais.

Os jogadores com combinações de cartas de valor inferior ao da banca perdem as suas apostas, que são retiradas na totalidade pelo pagador.

Em caso de empate, observa-se o disposto no n.º 7.

19 - Qualquer erro que se verifique durante a distribuição das cartas, quer relativo a número de cartas distribuídas quer com o aparecimento indevido de uma carta descoberta, produz a anulação de toda a jogada, salvo se o pagador descobrir uma carta da sua mão antes da última carta, caso em que se considera essa como sendo a carta aberta da banca.

20 - É expressamente proibido aos jogadores:

- Comunicar, entre si ou com terceiros, por palavras ou por gestos, durante o desenrolar das jogadas;
- Mostrar ou descobrir as cartas antes do tempo.

A violação continuada destas regras dá lugar à proibição de o jogador continuar a jogar.

21 - É vedado a jogadores e a terceiros darem sugestões ou informações aos jogadores sobre a forma de jogar.

22 - Um jogador que se abstinha de apostar em três jogadas consecutivas pode ser convidado a abandonar o seu lugar, caso não existam na mesa lugares livres.

23 - Não são permitidas apostas entre jogadores nem entre estes e terceiros.

24 - Os baralhos das cartas podem ser utilizados em mais de uma sessão, devendo, no entanto, ser substituídos na sua totalidade logo que deixe de ser perfeito o estado de conservação de alguma carta.