



BOLETIM DA REPÚBLICA

PUBLICAÇÃO OFICIAL DA REPÚBLICA DE MOÇAMBIQUE

2.º 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 n.º 59/94:

Aprova os regulamentos relativos às modalidades de jogos de fortuna ou azar: Bacará, Black-Jack (ou vinte e um), Roleta, Cussec, Boule, Fantan, Doze Números, Craps, P'ai Kao e Sap I Chi ou (Jogo de 12 cartas).

Decreto n.º 60/94:

Regulamenta a exploração das máquinas de jogos de mera diversão, em território nacional.

Decreto n.º 61/94:

Aprova o Regulamento da Inspeção Geral de Jogos.

Decreto n.º 62/94:

Define as áreas de concessão para exploração de jogos de fortuna ou azar.

CONSELHO DE MINISTROS

Decreto n.º 59/94

de 16 de Novembro

A Lei n.º 8/94, de 14 de Setembro, fixou o quadro legal básico e orientador para o exercício das actividades de exploração de jogos de fortuna ou azar, na República de Moçambique.

Atenta a necessidade de adopção de regulamentação específica e disciplinadora da prática de cada umas das diferentes modalidades de jogos de fortuna ou azar pre-

vistas no n.º 1 do artigo 8 da referida lei, ao abrigo do n.º 2 do artigo 8 conjugado com o disposto no artigo 77 da mesma lei, o Conselho de Ministros, decreta:

Artigo único. São aprovados e constituem parte integrantes do presente decreto os regulamentos em anexos, relativos às seguintes modalidades de jogos de fortuna ou azar: Bacará, Black-Jack (ou vinte e um), Roleta, Cussec, Boule, Fantan, Doze Números, Craps, P'ai Kao e Sap I Chi (ou Jogo de 12 cartas).

Aprovado pelo Conselho de Ministros.

Publique-se.

O Primeiro-Ministro, *Mário Fernandes da Graça Machungo*.

Regulamento do Bacará

ARTIGO 1

(Material e procedimentos)

1. Material — Joga-se em mesas de um só tabuleiro, com sete lugares, ou em mesas de dois tabuleiros, com doze ou catorze lugares, usando-se, em qualquer dos casos, seis ou oito baralhos de 52 cartas.

2. Procedimento inicial — Para iniciar a partida, o pagador (croupier), depois de baralhar as cartas, que serão cortadas por um dos jogadores ou por ele próprio, colocará uma carta branca antes das últimas doze, aproximadamente, introduzindo, em seguida, as cartas baralhadas num distribuidor (shoe), todas de face para baixo. Finalmente, retirará do distribuidor as seis ou oito primeiras — consoante se trate de seis ou oito baralhos — que serão metidas num recipiente colocado na mesa e destinado às cartas jogadas.

3. Final de cada partida — O aparecimento da carta branca indicará o final da partida. Tirada aquela carta e decidido o último golpe, as cartas serão de novo baralhadas ou substituídos os baralhos, se estes não estiverem em condições de voltar a ser usados.

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

ARTIGO 2
(Valor das cartas)

Valor das cartas — As figuras, os dez e as combinações de cartas totalizando dez pontos valem zero. Todas as demais cartas terão o respectivo valor facial, sendo o nove (9) a carta de maior valor.

ARTIGO 3
(Grupos participantes)

1. Grupos participantes — O jogo é limitado a dois grupos: o grupo banqueiro (banker) e o grupo jogador (player).

2. Distribuição de cartas — A cada grupo serão, inicialmente, distribuídas duas cartas, uma de cada vez e alternadamente, começando-se pelo grupo jogador, que será sempre o primeiro a mostrar as cartas.

3. Carta a retirar — Com a exceção da primeira, antes de cada lance da partida será retirada do distribuidor uma carta que será deitada no recipiente da mesa, destinado às cartas jogadas.

ARTIGO 4
(Carta adicional e distribuição)

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

Grupo jogador

Receberá a carta se o seu ponto for inferior a 6. Não receberá a carta se o seu ponto for superior a cinco ou se o grupo banqueiro tiver um natural (8 ou 9)

Grupo banqueiro

Receberá a carta:

- se o seu ponto for inferior a três, qualquer que seja a carta recebida pelo jogador;
- se o seu ponto for três e a carta recebida pelo jogador for 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9 ou 10;
- se o seu ponto for 4 e a carta recebida pelo jogador for 2, 3, 4, 5, 6 ou 7;
- se o seu ponto for cinco e a carta recebida pelo jogador for 4, 5, 6 ou 7;
- se o seu ponto for 6 e a carta recebida pelo jogador for 6 ou 7;
- se o seu ponto for inferior a 6 e o jogador não tiver recebido carta.

Não receberá carta:

- se o seu ponto for 3 e a carta recebida pelo jogador for 8;
- se o seu ponto for 4 e a carta recebida pelo jogador for 1, 8, 9 ou 10;
- se o seu ponto for 5 e a carta recebida pelo jogador for 1, 2, 3, 8, 9 ou 10;
- se o seu ponto for 6 e a carta recebida pelo jogador for 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9 ou 10, ou este não tiver recebido carta;
- se o seu ponto for superior a 6;
- se o jogador tiver um natural (8 ou 9).

2. Lapso na distribuição — Quando, durante qualquer das distribuições (inicial ou adicional), se verificar algum lapso,

deve ser este imediatamente corrigido. O lance, porém, será considerado nulo se for de todo impossível corrigir-se o lapso.

ARTIGO 5
(Grupo vencedor e empate)

1. Grupo vencedor — O grupo que, no final do lance, tiver a pontuação mais elevada será o vencedor.

2. Empate — Se os dois grupos tiverem, no final do lance, a mesma pontuação, haverá empate, disputando-se nova jogada para se apurar o vencedor, sem que, no entanto, as apostas iniciais possam ser diminuídas.

ARTIGO 6
(Apostas e paradas)

1. Onde se aposta — Os participantes poderão apostar no grupo jogador, no grupo banqueiro ou no empate («draw» ou «tie»), sendo as apostas neste último pagas imediatamente, na proporção de 9 para 1.

2. Paradas desiguais — Quando o montante das paradas dos dois grupos não for igual, o Casino cobrirá a diferença, ressalvados os limites máximos estabelecidos para as apostas.

3. Apostas contrárias — Ninguém poderá apostar num sector contra o participante que ocupe o lugar desse sector

4. Manuseio das cartas — Em cada grupo, o participante da parada mais elevada, desde que ocupe o respectivo lugar na mesa, terá o direito de manusear as cartas, para as ver, sem, contudo, as retirar da mesa. Ao ver a carta adicional, o participante não poderá juntá-la às cartas inicialmente distribuídas

ARTIGO 7
(Porcentagem de ganho)

Porcentagem — Em cada lance ganho pelo grupo banqueiro, o casino cobrará 5% (cinco por cento) sobre o montante dos ganhos deste grupo.

Regulamento do «Black Jack» ou «Vinte e um»

ARTIGO 1
(Material)

- a) Um ou mais baralhos de 52 cartas;
- b) Caixa metálica com uma carta branca ou «sabot» com duas cartas brancas, conforme se use um ou mais baralhos de cartas.

ARTIGO 2
(Procedimentos)

1. Procedimento inicial — Serão utilizados um ou mais baralhos de cartas. Estas, que poderão servir para uma ou mais partidas, serão baralhadas pela banca e partidas com uma carta branca por qualquer jogador ou pela banca se nenhum jogador quiser partir. Quando estiver a ser utilizado mais de um baralho, uma segunda carta branca deverá ser introduzida entre as últimas 20 e 30 cartas. As cartas serão em seguida, colocadas numa caixa ou «sabot». A primeira ou as primeiras cartas em número correspondente ao número de baralhos utilizados, serão retiradas da caixa ou «sabot» e colocadas no recipiente junto da mesa, antes de as cartas serem distribuídas, uma de cada vez. Toda a carta que aparecer com a face voltada para cima será invalidada. Se, porventura, houver engano na distribuição, o erro, quando verificado, será rectificado, atri-

buindo-se a carta ou cartas ao jogador a quem deveriam caber. Na impossibilidade de se rectificar o erro, serão canceladas todas as cartas distribuídas para essa jogada.

2. Final de cada partida — Quando se usa o «*sabots*», o aparecimento da segunda branca indicará que se está a jogar a última jogada da partida. Retirada aquela carta e decidido o último golpe, as cartas serão de novo baralhadas ou substituídas por novos baralhos se não estiverem em condições de voltarem a ser usadas. A banca poderá baralhar as cartas no final de qualquer jogada independentemente do aparecimento da segunda carta branca. Quando se usa a «*caixa metálica*» com um só baralho será feita apenas uma jogada, após a qual se considera terminada a partida, sendo as cartas de novo baralhadas.

3. Lugares na mesa — Haverá em cada banca seis ou sete lugares, de acordo com o número de lugares indicado no tabuleiro. Quando são utilizados mais de um baralho de cartas, o jogador ocupando um dos lugares na mesa pode apostar em mais de um lugar, desde que nos lugares em que deseja apostar estejam os respectivos ocupantes a fazer apostas. Porém, o jogador que não esteja a ocupar lugar na mesa só pode apostar num lugar. Quando se utiliza um só baralho o jogador só pode apostar num único lugar. Nenhum jogador pode mudar de lugar a meio de uma jogada, nem segurar as cartas fora da mesa ou as cartas de outros lugares.

4. Cartas retiradas — Quando se usa o «*sabots*», além das cartas retiradas antes da primeira jogada, indicadas no n.º 1 deste artigo, será retirada uma carta no início de cada uma das jogadas seguintes e outras jogadas de a banca receber a sua segunda carta aberta.

ARTIGO 3

(Distribuição das cartas)

1. A distribuição das cartas em cada jogada processar-se-á no seguinte modo:

- a) Quando se utiliza «*sabots*» cada lugar recebe, primeiramente, duas cartas com a face voltada para baixo, recebendo a banca uma carta apenas, com a face voltada para cima. A segunda carta da banca, também aberta, só lhe é distribuída depois de os jogadores haverem pedido cartas adicionais ou resolvido prescindir destas. Porém, se a primeira carta da banca for um *ás*, a banca receberá a sua segunda carta com a face voltada para baixo, para efeitos de aposta de seguro, antes de os jogadores receberem cartas adicionais. A banca não poderá ver esta segunda carta, enquanto todos os jogadores não tiverem pedido cartas adicionais ou resolvido prescindir destas. Depois de virada a carta com a face voltada para baixo se se verificar que a banca possui menos de 17 pontos, a banca retirará uma carta do «*sabots*» antes de receber a sua primeira carta adicional;
- b) Quando se utiliza «*caixa metálica*», cada lugar recebe duas cartas com a face voltada para baixo, recebendo a banca também duas cartas, a primeira aberta e a segunda com a face voltada para baixo, antes de os jogadores pedirem cartas adicionais.

2. Cartas adicionais:

- a) A banca é obrigada a tomar cartas quando o total dos seus pontos for 16 ou inferior e não poderá tomar mais cartas quando tiver 17 ou mais

pontos. Se a banca, por engano, tomar inadvertidamente carta adicional, esta será considerada nula;

- b) O jogador pode ou não tomar cartas, segundo o seu critério, excepto quando «*rebenta*», caso em que terá de mostrar imediatamente as suas cartas. O jogador que «*rebenta*» perde a sua aposta ainda que o mesmo sucede à banca;
- c) O jogador que tiver colocado o montante da sua aposta no primeiro lugar da banca, contado a partir da esquerda, depois de ter pedido cartas adicionais ou prescindido destas terá de tomar decisão sobre a sua jogada, anunciando-a à banca, de viva voz, antes de esta atender o segundo jogador, adoptando-se o mesmo procedimento para os seguintes jogadores, até o último tomar a sua decisão final.

ARTIGO 4

(Valor das cartas)

O *ás* vale 1 ou 11 pontos, à escolha do jogador, as figuras valem 10 pontos e as demais cartas têm o valor correspondente ao número de pintas.

ARTIGO 5

(Ganho ou perda)

Como regra geral ganha o lugar que tiver maior número de pontos do que a banca e perde o que tiver menos do que esta.

ARTIGO 6

(«Black Jack»)

A combinação de um *ás* com uma figura ou um *dez* recebidos nas duas primeiras cartas, é considerada «Black Jack». O jogador que consiga um «Black Jack» ganha uma vez e meia a importância da sua aposta, caso a banca não tenha 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 da banca for um *ás*, mas tal pedido terá de ser feito antes de a banca mostrar a sua carta fechada. 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. No caso contrário, isto é, se a banca tiver um «Black Jack» e o jogador 21 pontos com mais de duas cartas ganhará a banca. O total de 21 pontos nas apostas desdobradas não é considerado «Black Jack».

ARTIGO 7

(Empates)

As jogadas são consideradas empatadas quando:

- a) O jogador e a banca tiverem na mesma jogada um «Black Jack»;
- b) O jogador e a banca tiverem o mesmo número de pontos.

ARTIGO 8

(Aposta de seguro)

Quando a carta aberta da banca for um *ás*, o jogador poderá fazer uma aposta adicional, denominada «aposta do seguro» cujo valor não pode exceder a metade da aposta original. Se, já 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 tiverem também um «Black Jack». A banca receberá todas as apostas de seguro quando não possuir um «Black Jack».

ARTIGO 9
(Prêmios especiais)

O jogador que tiver «6, 7 e 8» do mesmo naipe ou três «7» receberá, imediatamente, um prêmio especial correspondente a três vezes a importância da sua aposta, mesmo que a carta aberta da banca seja um ás.

ARTIGO 10
(Separação de pares)

Os jogadores cujas duas primeiras cartas tenham o mesmo número de pintas pode desdobrá-las em duas apostas distintas. A importância de cada aposta separada será igual ao valor da aposta inicial. Ao jogador que separar dois ás será apenas atribuída uma carta para cada um dos ás. Quando as cartas separadas forem de outra denominação, poderá o jogador tomar qualquer número de cartas, salvo se rebentar.

ARTIGO 11
(Aposta dobrada)

O jogador cujas duas primeiras cartas totalizem 11 pontos poderá dobrar a sua aposta, sendo-lhe então distribuída apenas uma única carta.

ARTIGO 12
(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 pagador, desiste, perdendo metade em ambas, ou mantém as duas jogadas, o jogador terá de decidir, se deseja ou não desistir da sua jogada, antes da banca distribuir qualquer carta adicional. A decisão, uma vez tomada, não poderá ser alterada.

ARTIGO 13
(Jogadores apostando no mesmo lugar)

Quando dois ou mais jogadores apostarem num mesmo lugar, aquele que tiver efectuado aposta mais elevada tomará todas as decisões sobre a jogada, mas só poderá segurar as cartas o jogador que ocupe esse lugar. Quando as apostas feitas num mesmo lugar forem de igual valor, o direito de tomar decisões sobre a jogada cabe ao jogador que ocupa o lugar. Os jogadores ocupando lugares diferentes na mesma banca não podem influenciar outros no sentido de tomarem ou não cartas adicionais.

Regulamento da Roleta

ARTIGO 1
(Material e divisão do prato)

1. Material — O material da roleta compõe-se de um cilindro de madeira com 32 polegadas (81,2 cm), aproximadamente, de diâmetro, no interior do qual se encontra um prato móvel assente sobre um «pivot» ou rolamento de esfera.

2. Divisão do prato — O prato, cuja parte superior apresenta superfície lisa ou com ressaltos, ligeiramente côncava, é dividido em trinta e sete pequenos compartimentos, separados por parede metálica fixa. A cada número, inscrito alternadamente sobre fundo encarnado e preto, e ao zero, que não terá nenhuma destas cores, corresponde um dos aludidos compartimentos.

ARTIGO 2
(Lançamento da bola e golpe nulo)

1. Lançamento da bola — O lançamento da bola tanto pode ser feito da esquerda para a direita como 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, ter colocado a bola no compartimento correspondente ao número saído no golpe anterior, lançará novamente a bola.

ARTIGO 3
(Marcações)

Marcações — Enquanto a força centrífuga retiver a bola na ranhura onde gira, os jogadores poderão continuar a fazer as suas marcações, mas logo que o pagador se aperceba de que, por ter perdido velocidade, ela está prestes a cair no prato da roleta, tocará uma campainha, não sendo permitidas, a partir deste momento, novas marcações nem a alteração das já feitas.

ARTIGO 4
(Número saído)

Quando a bola estiver definitivamente parada num dos trinta e sete compartimentos, o pagador anunciará em voz alta o número e a cor da «chance» simples correspondente e colocará o indicador no número saído marcado no tabuleiro.

ARTIGO 5
(Pagamento das paradas)

1. Decidido o golpe, o pagador recolherá 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. Sempre que o mesmo jogador tenha feito mais que uma marcação, o pagamento poderá fazer-se simultaneamente em relação aos ganhos desse jogador.

3. Quando, por qualquer motivo, o pagador desmarque as fichas respeitantes às apostas que hajam ganho, reconstituirão 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 6
(«Chances» das apostas)

As apostas poderão 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 colunas; e
- h) Em vinte e quatro números — cavalo de dúzia ou 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.

ARTIGO 7**(Prémios)**

Ao jogador que ganhar ficará a pertencer a importância da parada, correspondendo-lhe os seguintes prémios:

1. Um número — pleno — 35 vezes o seu valor;
2. Dois números — cavalo — 17 vezes o seu valor;
3. Três números — rua — 11 vezes o seu valor;
4. Quatro números — quadro — 8 vezes o seu valor;
5. Seis números — linha — 5 vezes o seu valor;
6. Nove números — sector — 3 vezes o seu valor;
7. Doze números — dúzia ou coluna — 2 vezes o seu valor;
8. Dezoito números, par, ímpar, encarnado, preto — «chances» simples — 1 vez o seu valor;
9. Vinte e quatro números — cavalo de dúzia ou de coluna — metade do seu valor.

ARTIGO 8**(Zero)**

No caso de a bola cair no «zero», só ganha quem tiver nele jogado como pleno. Todos os restantes jogadores perdem a favor da banca.

Regulamento de «Cussec» (Jogo de Dados)**ARTIGO 1****(Material)**

O material de «cussec» (ou jogo de dados) inclui:

- a) Três dados com o mesmo peso e perfeitamente equilibrados, e com as faces numeradas de 1 a 6 pintas, sendo a soma das pintas das faces opostas igual a sete;
- b) Um copo especial que se compõe de:
 1. Uma peanha de base circular, de material opaco e cor preta, com a superfície de vidro e ligada por baixo a uma alavanca; sobre a peanha acha-se fixa uma redoma de vidro transparente, dentro da qual se encontram 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 se prende a dois fechos laterais diametralmente opostos à peanha;
- c) Um esquema de jogo com todas as combinações dos três dados.

ARTIGO 2**(Operação inicial)**

Antes de se efectuarem as apostas, o «croupier» 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 3**(Abertura do jogo, resultado e dados sobrepostos)**

1. Abertura do jogo — As apostas terminam quando o «croupier» toca uma campainha, anunciando em voz alta a abertura do jogo — em chinês, «hoi».

2. Resultado da jogada — Soltados os fechos, o «croupier» levanta a redoma móvel e anuncia o resultado da jogada, ao mesmo tempo que acende as luzes das «chances» premiadas.

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

ARTIGO 4**(Apostas)**

As apostas podem fazer-se:

- 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 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 5**(Prémios)**

Os prémios para as apostas referidas no 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 6
(Pintas iguais)

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

ARTIGO 7
(Pagamento dos prémios)

A redoma de vidro não poderá ser coberta enquanto a banca não pagar todos os prémios da respectiva jogada.

Regulamento do «Boule»

ARTIGO 1
(Material e procedimentos iniciais)

1. Joga-se em mesas de dois tabuleiros de vidro, entre os quais, no centro da mesa perfeitamente nivelado, está colocado o aparelho.

2. O aparelho consta 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.

3. 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.

4. Junto do pagador que lança a bola, o qual se sentará em frente do aparelho e do lado contrário aos restantes pagadores, está instalado um dispositivo eléctrico que controla a iluminação das «Chances» premiadas.

ARTIGO 2
(Lançamento da bola)

O lançamento da bola far-se-á da direita para esquerda, girando o prato em sentido contrário ao da bola.

ARTIGO 3
(Marcações)

Os jogadores só poderão fazer marcações até ao momento em que, por toque de campainha do lançador-pagador, forem avisados de que a bola, caída da ranhura em que inicialmente gira, começou a rolar sobre a faixa periférica do prato, isto é, sobre os cavados circulares.

ARTIGO 4
(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 5
(Golpe nulo)

1. Se, durante o movimento da bola, cair alguma ficha ou qualquer outro objecto no prato móvel, o lançador-pagador anunciará «golpe nulo» e parará o jogo, lançando de novo a bola depois de retirar a ficha ou o objecto.

2. O golpe será igualmente considerado nulo se a bola se detiver num ponto do prato fora de qualquer dos 25 números.

3. Em caso de golpe nulo, as marcações já feitas não poderão ser alteradas. Aceitam-se, no entanto, novas marcações.

ARTIGO 6
(Pagamento das paradas)

1. Decidido o golpe, os pagadores recolherão as fichas respeitantes às apostas que foram perdidas e pagarão as paradas que tenham ganho, sendo as do pleno as últimas a ser pagas.

2. Sempre que o mesmo jogador tenha feito mais que uma marcação, o pagamento poderá fazer-se, simultaneamente, em relação aos ganhos desse jogador.

3. Quando, por qualquer motivo, um dos pagadores de-marque 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 chefe da banca fazê-lo com segurança.

ARTIGO 7
(«Chances» das apostas)

As apostas fazem-se nas seguintes «chances»:

a) Múltiplas:

Em um número ou na estrela (pleno);
Em dois números;
Em três números;
Em quatro números;
Em seis números;
Em oito números.

b) Simples:

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

ARTIGO 8
(Prémios)

1. Ao jogador que ganhe ficará a pertencer a importância da sua parada, correspondendo-lhe os seguintes prémios, nas «chances» múltiplas:

- a) Em um número ou na estrela (pleno) — vinte e três vezes o seu valor;
- b) Dois números — onze vezes o seu valor;
- c) Três números — sete vezes o seu valor;
- d) Quatro números — cinco vezes o seu valor;
- e) Seis números — três vezes o seu valor;
- f) Oito números — duas vezes o seu valor.

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

Regulamento do «Fantan»

ARTIGO 1
(Material)

O material do jogo de «Fantan» é constituído por uma varinha de madeira ou plástico, botões com orifícios, duas campânulas de campainha, metálicas, e dois a quatro tabuleiros de vidro quadrados.

ARTIGO 2
(Procedimento inicial)

O «croupier» separa com uma das campânulas 1 número de botões à sorte, colocando-os, cobertos, à frente. Com a outra campânula, tapa os restantes bo-

ARTIGO 3

(O jogo)

O jogo consiste em adivinhar o resto da divisão dos botões cobertos, correspondendo o prémio ao número 4 quando o resto for «0».

ARTIGO 4

(Apostas)

As apostas só podem começar a ser feitas depois de o «croupier» efectuar a operação referida no artigo 2, e terminarem quando o mesmo, tocando uma campainha, anunciar com a palavra chinesa «hoi» que vai proceder à contagem dos botões cobertos pela campainha metálica.

ARTIGO 5

(Decisão do golpe)

1. Proferida a palavra «hoi», o «croupier» levanta a campânula metálica para descobrir os botões que, em seguida, com a varinha, conta a quatro, anunciando, no final, o número premiado. Os botões assim expostos na mesa serão recolhidos depois de ter anunciado aquele número.

2. Simultaneamente, acende-se, no quadro sobre a mesa, a luz do número premiado.

3. Serão retirados da contagem, como se não existissem, os bocados de botão que durante a contagem forem encontrados e bem assim os que vierem a aparecer se alguns dos botões se partirem.

ARTIGO 6

(«Chances»)

Os jogadores poderão apostar nos seguintes «chances»:

Chances simples:

- a) No «Kuoc» (dois números), em que o valor da aposta é colocado na zona próxima do canto entre os números escolhidos ou na zona especificamente indicada no tabuleiro;
- b) No «Cheng Tau» (três números com escolha de um para ganhar, perdendo no número oposto ou noutro se o declarar, e dos outros dois para empatar), em que o valor, da aposta é colocado no número escolhido para ganhar, colocando-se sobre esse valor uma placa com o número escolhido para perder, se este não for o oposto.

Chances múltiplas:

- a) No «Fan» (um só número — pleno), em que o valor da aposta é colocado no número escolhido e em cima desse valor um cartão encarnado;
- b) No «Nim» (dois números com opção por um para ganhar e outro para empatar), em que o valor da aposta é colocado perpendicularmente em relação ao tabuleiro, na zona do número escolhido para ganhar e próximo do número para empatar. Se o número preferido para empatar estiver do lado oposto ao escolhido para ganhar, colocar-se-á então uma placa com os dois números escolhidos nela inscritos, sobre o dinheiro da aposta;
- c) No «Nga» (dois números para ganhar e um para empatar, perdendo-se no que sobrar), em que o valor da aposta é colocado na zona correspondente aos dois números escolhidos para ganhar e sobre esse valor uma placa com o número em que se perde;

d) No «Sé Sam-Hong» (três números), em que o valor da aposta é colocado no número oposto àquele em que se perde e sobre esse valor colocar-se-á uma placa para distinguir esta «chance».

«Chances» combinadas (combinações de «chances» simples e múltiplas), nas quais os valores das apostas apuram-se da seguinte forma:

a) Havendo notas (ou fichas) distintas, procede-se como se a marcação fosse em «chances» simples ou em «chances» múltiplas;

b) Havendo uma só nota (ou ficha):

— Em todas as combinações em que entre o «Fan» coloca-se a nota (ou ficha) no número escolhido e sobre a mesma um cartão encarnado com ou sem uma ficha de valor correspondente à aposta no «Fan» e ainda;

— No «Fan-Nim», a ficha do valor da aposta para «Nim», ao lado e parcialmente debaixo da nota, do lado do número escolhido para empatar;

— No «Fan-Kuoc» a ficha do valor da aposta para o «Kuoc» na zona próxima do canto entre os números preferidos. Se um dos dois preferidos para «Kuoc» estiver do lado oposto, colocar-se-á então a aposta na zona escolhida para «Fan»;

— No «Fan-Cheng-Tau», o cartão encarnado sobre a nota, mas obliquamente, tendo sobre ele o valor da aposta para «Fan».

— No «Fan-Nim-Cheng-Tau», que é a figura anterior mas com a ficha do valor da aposta para «Nim», do lado do número correspondente e um pouco debaixo da nota.

— No caso de «Nim-Kuoc», que é a combinação, sem «Fan», em que se coloca a nota do número escolhido para ganhar próximo do número escolhido para empatar, com uma ficha do valor da aposta no «Nim» e outra do valor da aposta no «Kuoc», na zona próxima do canto dos dois números escolhidos. Se o número preferido para empatar estiver do lado oposto ao escolhido para ganhar, colocar-se-á então uma placa com os dois números escolhidos e nela inscritos, sobre o valor da aposta.

ARTIGO 7

(Prémios)

Ao jogador que ganhar, ficará a pertencer a importância da parada, correspondendo-lhe os seguintes prémios:

«Chances» múltiplas:

«Fan» — três vezes o valor da aposta;

«Nim» — duas vezes o valor da aposta;

«Nga» — metade do valor da aposta;

«Sé Sam-Hong» — um terço do valor da aposta.

«Chances» simples:

«Kuoc» — uma vez o valor da aposta;

«Cheng-Tau» — uma vez o valor da aposta.

Chances combinadas — o prémio é igual à soma dos prémios das «chances» que entram nas combinações

ARTIGO 8
(Empate)

Considera-se que há empate quando, num determinado número (ou números), o jogador não ganha nem perde, havendo, neste caso, direito à recuperação do valor da aposta.

ARTIGO 9
(Comissão da banca)

Reverterão a favor da banca cinco por cento (5 %) de todo e qualquer prémio.

Regulamento de «Doze Números»

ARTIGO 1
(Material)

O material do jogo é constituído por:

1. Globo de vidro ligado a um aspirador de ar, com um funil de vidro colocado no topo para a deslocação de bolas. Dentro do globo existem 25 bolas, doze delas numeradas de 1 a 12, a encarnado, outras numeradas também de 1 a 12, a preto, e uma marcada com «moeda doirada».

2. Tabuleiro de vidro com todas as combinações do jogo.

3. Invólucro de material opaco, movediço, à volta da superfície do globo de vidro.

ARTIGO 2
(Procedimento inicial)

Colocadas as apostas, o «croupier» indicará com um toque de campainha que o jogo vai ser aberto, não sendo permitidas novas apostas para essa jogada. As bolas são então agitadas dentro do globo por meio de compressão de ar, enquanto o «croupier» cobre o globo de vidro com o invólucro movediço. Premindo o botão ligado ao globo, o «croupier» provoca a subida de algumas bolas para o funil colocado no topo do globo. Em seguida, desperta o invólucro do globo e desliga o botão de compressão de ar.

ARTIGO 3
(Número premiado)

O número da primeira bola aspirada para o funil é o número premiado da jogada. O «croupier» anunciará em voz alta o número premiado e fará acender, simultaneamente, no tabuleiro de vidro, as luzes indicando todas as combinações premiadas.

ARTIGO 4
(Pagamento dos prémios)

Uma vez decidida a jogada, o «croupier» recolherá todas as apostas não premiadas e começará a pagar as premiadas. O globo de vidro não será coberto enquanto a banca não tiver pago todas as apostas premiadas da respectiva jogada.

ARTIGO 5
(Apostas)

Podem-se fazer apostas nas seguintes «chances»:

- a) Encarnado — números encarnados;
- b) Preto — números pretos;
- c) Par — números pares;
- d) Impar — números ímpares;

- e) 12 números — números 1 a 6, pretos e encarnados;
- f) 8 números — números 7 a 10, pretos e encarnados;
- g) 4 números — números 11 e 12, pretos e encarnados;
- h) 2 números — qualquer número, preto e encarnado;
- i) números singulares — qualquer número, numa das cores;
- j) Moeda doirada — moeda doirada;
- k) 3 números — números; 1, 5, e 9; 2, 6 e 10; 3, 7 e 11, 4, 8 e 12; pretos ou encarnados.

ARTIGO 6
(Prémios)

As «chances» mencionadas no artigo anterior correspondem, respectivamente, os seguintes prémios:

- a) Uma vez o valor da aposta;
- b) Uma vez o valor da aposta;
- c) Uma vez o valor da aposta;
- d) Uma vez o valor da aposta;
- e) Uma vez o valor da aposta;
- f) Duas vezes o valor da aposta;
- g) Cinco vezes o valor da aposta;
- h) Onze vezes o valor da aposta;
- i) Vinte e três vezes o valor da aposta;
- j) Vinte e três vezes o valor da aposta;
- k) Sete vezes o valor da aposta.

ARTIGO 7
(Moeda doirada)

Sempre que saia a «Moeda doirada», todas as apostas perdem excepto a da «Moeda Doirada».

Regulamento de «Craps»

ARTIGO 1
(Lançamento de dados)

É obrigatório que os dados sejam lançados em direcção da extremidade oposta da mesa. Em caso de qualquer dos dados não ficar completamente assente numa face conta-se sempre a face superior mais exposta. Quando um ou ambos os dados saírem do tabuleiro o lançamento não é válido, devendo ser repetido. Pode participar no jogo qualquer número de jogadores, mas o lançamento dos dados só pode ser feito por um deles.

ARTIGO 2
(«Pass Line» e «come»)

1. Ganhará o jogador, no primeiro lançamento, se a soma dos dois dados for 7 ou 11, perdendo se sair qualquer dos Craps (2, 3 ou 12), mas se, neste primeiro lançamento, sair qualquer outro número (4, 5, 6, 8, 9 ou 10), será este o ponto do jogador que terá de continuar a lançar os dados até que saia seu ponto, caso em que ganhará, ou até que lance um 7, caso em que perderá. O prémio é igual à importância da aposta.

2. «Pass Line» — Aposta adicional — enquanto tentar obter o seu ponto o jogador poderá fazer uma aposta adicional que lhe proporcionará um prémio adicional a seguir indicado:

- Números 4 e 10 — prémio 2 para 1,
Números 5 e 9 — prémio 3 para 2;
Números 6 e 8 — prémio 6 para 5.

O ganho adicional nunca poderá exceder a importância da aposta inicial, cujo prémio continuará a ser igual ao seu valor.

3. «Come» — Obtido o seu ponto, o jogador poderá fazer nova aposta nesta marcação, ganhando ou perdendo tal como na marcação «Pass Line» do n.º 1, e poderá efectuar uma aposta adicional nas condições estipuladas na marcação «Pass Line» do n.º 2.

ARTIGO 3

(«Don't pass» e «don't come»)

1. «Don't Pass» — Ganhará o jogador, no primeiro lançamento, se a soma dos dois dados, for 2 ou 3, empatando se for 12 e perdendo se for 7 ou 11; mas se, neste primeiro lançamento, surgir qualquer outro número (4, 5, 6, 8, 9, ou 10), será este o ponto em desfavor do jogador que terá de continuar a lançar os dados até que apareça um 7, caso em que ganhará. O prémio é igual à importância da aposta.

2. «Don't Pass» — Aposta adicional — Enquanto estiver a lançar os dados contra o ponto em seu desfavor, o jogador poderá fazer uma aposta adicional que lhe proporcionará um prémio adicional a seguir indicado:

Números 4 e 10 — prémio 2 para 1;

Números 5 e 9 — prémio 2 para 3;

Números 6 e 8 — prémio 5 para 6.

3. «Don't Come» — Depois de marcado o ponto em seu desfavor, o jogador poderá fazer nova aposta à marcação «Don't Pass» do n.º 1, podendo ainda efectuar uma aposta adicional nas condições estipuladas na marcação «Don't Pass» do n.º 2.

ARTIGO 4

(«Field»)

O jogador ganhará o valor da aposta se sair o 3, 4, 9, 10 e 11, perdendo com qualquer outro número, excepto os números 2 ou 12 que seriam premiados com o dobro da importância apostada.

ARTIGO 5

(«Hard Ways»)

Nesta marcação o jogador fará a sua aposta num número que represente a soma de dois dados iguais, (ex: 3-3 para perfazer 6, perdendo se sair o 7 ou quando o número 6 for formado com dados diferentes como 1 e 5 ou 2 e 4). Se saírem outros números, far-se-á novo lançamento. As mesmas regras se aplicam às hipóteses de dados iguais: 2 e 2, 4 e 4, 5 e 5. O prémio é igual a 9 vezes a importância da aposta nas combinações 3 e 3, 4 e 4 e a 7 vezes nas combinações 2 e 2, 5 e 5.

ARTIGO 6

(«Big Seven»)

O jogador ganhará 4 vezes e meia o valor da aposta, se sair o 7, e perderá se sair qualquer outro número.

ARTIGO 7

(«Eleven»)

O jogador ganhará 15 vezes o valor da aposta, se sair o 11 e perderá se sair qualquer outro número.

ARTIGO 8

(«Any Craps»)

O jogador ganhará 7 vezes o valor da aposta, se sair 2, 3, ou 12 e perderá, se sair qualquer outro número.

ARTIGO 9

(«Big Six or Eight»)

Nesta marcação, aposta-se no 6 ou 8 contra o 7. O jogador empatará se sair qualquer outro número, caso em que os dados terão de ser lançados novamente. Por uma aposta de \$6,00, caberá o prémio de \$7,00. Nas apostas inferiores a \$6,00, o prémio será igual ao seu valor.

ARTIGO 10

(«Big Five or Nine»)

Nesta marcação, aposta-se no 5 ou 9 contra 7. O jogador empatará, se sair qualquer outro número, caso em que os dados terão de ser novamente lançados. Por uma aposta de \$5,00, caberá o prémio de \$7,00. Nas apostas inferiores a \$5,00, o prémio será igual ao seu valor.

ARTIGO 11

(«Big Four or Ten»)

Nesta marcação aposta-se no 4 ou 10 contra o 7. O jogador empatará, se sair qualquer outro número, caso em que os dados serão novamente lançados. Por uma aposta de \$5,00 caberá o prémio de \$9,00.

ARTIGO 12

(Apostas repetíveis em todas as jogadas)

Podem-se fazer apostas nas modalidades contempladas nos artigos 4 a 11, em todas as jogadas

Regulamento do P'ai Kao

ARTIGO 1

1. O «P'ai Kao» joga-se com um baralho de 32 pedras do dominó chinês, o qual é fornecido pelo Casino. Depois de baralhadas pelo jogador, com as pintas voltadas para baixo, as pedras são preparadas para serem distribuídas.

2. Utilizam-se quatro dados, que são agitados num recipiente pelo banqueiro. Mostrados os dados, far-se-á a soma dos pontos. Esta soma indica o jogador, a contar do banqueiro, que deverá ser o primeiro a receber as pedras.

3. Não é permitido ao banqueiro adicional nem subtrair qualquer número de pontos ao total resultante da soma das pintas dos dados. A distribuição das pedras e a sequência das apostas processam-se da direita para a esquerda.

4. Os oito montes em que são divididas as 32 pedras são sempre distribuídos, recebendo cada lugar quatro pedras, independentemente do número de jogadores presentes.

5. Se um ou mais dados aparecerem sobrepostos ou caírem do recipiente, o banqueiro terá de os agitar novamente.

ARTIGO 2

1. Antes de os dados serem agitados, tanto o banqueiro como os jogadores podem mudar a ordem em que as pedras se encontram dispostas, utilizando, para isso, apenas uma mão. Os jogadores são sempre os primeiros a fazer a mudança e o banqueiro o último. Porém, a mudança da ordem das pedras é limitada a dois jogadores em cada jogada. Depois de o banqueiro ter mudado, mais ninguém poderá repetir a operação.

2. Se, na distribuição das pedras, uma delas se virar casualmente, mostrando as pintas, a jogada continuará válida até à conclusão.

3. Se, na distribuição, duas pedras se virarem casualmente, mostrando as pintas, o lugar ao qual essas pedras couberem não será considerado em jogo, para nenhum efeito, nessa jogada. Porém, se as duas pedras casualmente viradas couberem ao lugar do banqueiro, toda a distribuição para essa jogada será invalidada.

ARTIGO 3

1. O casino pode associar-se ao banqueiro, com um capital previamente determinado, em cada lugar da banca.

2. Jogadores ocupando outros lugares podem apostar também no lugar do banqueiro, sendo as suas apostas pagas ou recolhidas conforme a ordem em que são colocadas.

3. O jogador que pretenda, em determinada jogada, associar-se ao banqueiro, terá de lhe confiar o seu capital, deixando, assim, de poder aceitar apostas, separadamente, doutros lugares.

4. Se, em determinada jogada, houver dúvida quanto à disposição das combinações com as quatro pedras de banqueiro, o direito de decisão final cabe ao banqueiro, se o seu capital for maior que o do Casino, caso este seja seu associado, mas se, como associado do banqueiro, o capital do Casino for maior, então a decisão final caberá ao Casino.

ARTIGO 4

1. É permitido a cada um dos oito lugares ficar com a banca, por turno. Salvo se todos os jogadores dos restantes sete lugares acordarem em contrário, cada lugar só pode ficar com a banca num máximo de duas jogadas de cada vez. Ninguém poderá agitar os dados pelo banqueiro.

2. Em todas as jogadas, o casino cobra uma comissão de 4 % dos ganhos.

3. O jogador a quem couber a vez de ficar com a banca pode recusar-se a aceitá-la, passando a banca para o que lhe fica mais próximo, à sua direita. Porém, o jogador a quem a banca é deste modo passada só pode ficar com ela se apostou na jogada imediatamente anterior.

4. O banqueiro é obrigado a colocar o seu capital na mesa e anunciar a forma de distribuição das pedras antes de agitar os dados.

5. Em caso algum poderá o ganho ou perda do banqueiro exceder o montante do seu capital em cada jogada.

6. Os jogadores devem colocar as suas apostas na mesa antes do banqueiro agitar os dados.

7. Uma vez agitados os dados, não poderão ser alterados, nem transferidos dum lugar para outro, os valores das apostas e dos capitais colocados na mesa para a respectiva jogada.

8. Os jogadores devem ter cuidado com as apostas. O pagador, apenas recolhe ou paga as importâncias devidas, conforme os lugares em que as apostas tenham sido colocadas independentemente da circunstância de qualquer delas poder ter sido colocada em lugar errado.

9. O banqueiro que ganhar na primeira jogada e pretender reter a banca na jogada seguinte, terá de manter na mesa todo o dinheiro ganho, mais o seu capital inicial. A soma as suas importâncias constituirá o seu novo capital inicial para a segunda jogada. Entretanto, o banqueiro poderá aumentar, querendo, o seu capital. Em caso algum poderá reduzir a importância do novo capital.

ARTIGO 5

1. A cada lugar serão distribuídas quatro pedras. Tendo escolhido as combinações, formando dois grupos separados de duas pedras cada, ao lado um do outro, os jogadores colocam as pedras na mesa.

2. Ao serem voltadas as pedras pelo pagador, este fará avançar para a linha da frente o par considerado de valor inferior, deixando na linha que trás o par de valor superior.

3. Os valores das pedras e combinações de «Pou» (ou par), pela ordem decrescente, constam das tabelas anexas.

4. Sempre que não se possa, com duas pedras formar uma das combinações denominadas «Pou» (ou par), «Tin Kao Vóng» (12 + 9), «Tei Kao Vóng» (2 + 9), «Tin Kóng» (2 + 8), a soma numérica das pintas de cada grupo de duas pedras é então obtida, para se determinar o seu valor numérico. O valor numérico mais elevado é «9». Se a soma numérica de duas pedras exceder 10 ou 20, o seu valor numérico determina-se subtraindo do total 10 ou 20. O valor duma combinação é dado pela pedra de maior valor, integrada nessa combinação.

5. As pedras denominadas «Chi Chun» (duque/quadra e «ás»/duque) podem, à escolha do jogador, valer «3» ou «6», separadamente. Observar-se-á, contudo, no caso de conversão de valores, que o princípio da conversão é proporcionar sempre aumento do valor do grupo de duas pedras e nunca a diminuição desse valor.

ARTIGO 6

1. Quando o banqueiro e o jogador tiverem pedras de igual valor quanto ao número de pintas, ganha aquele que tiver combinação de maior valor. Mas quando tiverem ambos combinações também de igual valor, ganha o banqueiro.

2. Quando o banqueiro e o jogador tiverem 10 ou 20 na linha da frente, ganha o banqueiro nessa linha, independentemente do valor das pedras.

3. O banqueiro ganha a jogada quando tiver, tanto na linha da frente como na de trás, combinações de valor superior ao das combinações do jogador. Este ganha se as suas combinações forem de valor superior ao das combinações do banqueiro.

4. Se o banqueiro ganhar numa combinação e perder outra, empata.

ARTIGO 7

1. Mais de um jogador pode apostar ao mesmo lugar. Quando assim acontecer, aquele que houver apostado importância mais elevada terá o direito de segurar as pedras e de dispôr as combinações.

2. O jogador a dispôr as combinações assumirá a responsabilidade de compensar os demais jogadores que hajam apostado no mesmo lugar, se tiver optado por combinação inferior, de que venha a resultar perda quando podia ter ganho ou empatado se tivesse optado por melhor combinação. Nestes casos, não caberá ao casino responsabilidade alguma na compensação, nem em disputas que, porventura, possam surgir.

3. No decurso duma jogada, nenhuma pedra poderá ser manuseada fora da mesa do jogo.

4. À excepção do banqueiro, em cada lugar apenas um jogador poderá segurar as pedras e dispôr as combinações.

5. Não é permitido a qualquer jogador dispôr as combinações das pedras de mais de um lugar na mesma jogada, nem emitir opinião de modo a efectuar a disposição das

combinações de outros jogadores. O jogador não pode também tocar nas pedras de qualquer lugar que não seja o seu.

ARTIGO 8

1. Só depois de todos os jogadores terem formado as suas combinações e colocado pedras na mesa é que o banqueiro pode abrir as suas pedras para comparação das combinações.

2. Uma vez aberta uma pedra que seja do banqueiro, nenhum jogador poderá retirar nem alterar a formação das suas pedras.

3. A abertura das pedras dispostas e colocadas pelos jogadores será feita apenas pelo pagador do casino.

ARTIGO 9

Ao casino assiste o direito de substituir o baralho das pedras por outro baralho, se as pedras em uso não estiverem em condições de continuar a ser utilizadas.

TABELA I

(Anexo ao Regulamento de «P'ai Kao»)

Valor individual, pela ordem decrescente, das pedras do dominó chinês:

- 1 — Tin (sena/sena)
- 2 — Tei (ás/ás)
- 3 — Ian (quadra/quadra)
- 4 — Ngô (ás/terno)
- 5 — Mui (quina/quina)
- 6 — Cheong — Sâm (terno/terno)
- 7 — Pán Táng (duque/duque)
- 8 — Fu T'au (quina/sena)
- 9 — Hông T'au (quadra/sena)
- 10 — Kou — Keók Ch'at (ás/sena)
- 11 — Ling Lam Lôk (ás/quina)
- (Há duas pedras destas em cada baralho)
- 12 — Cháp Káu (quadra/quina e terno/sena)
- 13 — Cháp pát (terno/quina e duque/sena)
- 14 — Cháp Ch'at (terno/quadra e duque/quina)
- 15 — Tái — Kái Lôk (duque/quadra)
- 16 — Cháp Ng (ás/quadra e duque/terno)
- 17 — Sai Kái (ás/duque)
- (Destas pedras há só uma em cada baralho)

TABELA II

(Anexo ao Regulamento de «P'ai Kao»)

Valor das combinações, pela ordem decrescente, das pedras do dominó chinês:

- 1 — Chín Chun (duque/quadra + ás/duque)
- 2 — Seong Tin (sena/sena + sena/sena)
- 3 — Seong Tei (ás/ás + ás/ás)
- 4 — Seong Ian (quadra/quadra + quadra/quadra)
- 5 — Seong Ngô (ás/terno + ás/terno)
- 6 — Seong Mui (quina/quina + quina/quina)
- 7 — Seong Cheong-Sam (terno/terno + terno/terno)
- 8 — Seong Pán Tang (duque/duque + duque/duque)
- 9 — Seong Fu T'au (quina/sena + quina/sena)
- 10 — Seong Hông T'au-Sap (quadra/sena + quadra/sena)
- 11 — Seong Kou-Keók Chat (ás/sena + ás/sena)
- 12 — Seong Ling Ling Lam Kók (ás/quina + ás/quina)
- 13 — Seong Cháp Káu (quadra/quina + terno/sena)

- 14 — Seong Cháp Pát (duque/sena + terno/quina)
- 15 — Seong Cháp Ch'at (terno/quadra + duque/quina)
- 16 — Seong Cháp Ng (ás/quadra + duque/terno)
- 17 — Tin Káu Vóng (sena/sena + quadra/quina)
- 18 — Tei Káu Vóng (ás/ás + terno/sena)
- 19 — Tin Kóng (sena/sena + quadra/quadra)
- 20 — Tei Kóng (ás/ás + duque/sena)
- 21 — Tin P'ai Káu (sena/sena + ás/sena)
- 22 — Tei P'ai Káu (ás/ás + terno/quadra)
- 23 — Ian P'ai Káu (quadra/quadra + quina/sena)
- 24 — Ngô P'ai Káu (ás/terno + ás/quadra)
- 25 — Mui P'ai Káu (quina/quina + terno/sena)
- 26 — Cheong P'ai Káu (terno/terno + ás/duque)
- 27 — Pán Tang P'ai Káu (duque/duque + duque/terno)
- 28 — Fu T'au Káu (quina/sena + terno/quina)
- 29 — Hông T'au-Sap Káu (quadra/sena + terno/sena)
- 30 — Ling Lam Lôk Káu (ás/quina + ás/duque)
- 31 — Tim P'ai (sena/sena + terno/terno)
- 32 — Tei P'ai (ás/ás + ás/quina)
- 33 — Ian P'ai Pát (quadra/quadra + quina/quina)
- 34 — Ngô P'ai Pát (ás/terno + duque/duque)
- 35 — Mui P'ai Pát (quina/quina + terno/quina)
- 36 — Fu T'au Pát (quina/sena + ás/sena)
- 37 — Hong T'au Pát (quadra/sena + duque/sena)
- 38 — Cháp P'ai Pát (ás/quina + ás/duque)
- 39 — Tin P'ai Chat (sena/sena + ás/quadra)
- 40 — Tei P'ai Chat (ás/ás + duque/terno)
- 41 — Ian P'ai Chat (quadra/quadra + quadra/quina)
- 42 — Ngô P'ai Chat (ás/terno + ás/duque)
- 43 — Mui P'ai Chat (quina/quina + ás/sena)
- 44 — Cheong P'ai Chat (terno/terno + quina/sena)
- 45 — Pán Táng Chat (duque/duque + ás/duque)
- 46 — Fu T'au Chat (quina/sena + ás/quina)
- 47 — Hong T'au Chat (quadra/sena + duque/quina)
- 48 — Cháp P'ai Chat (terno/sena + duque/sena)
- 49 — Tin P'ai Lôk (sena/sena + ás/terno)
- 50 — Tei P'ai Lôk (ás/ás + duque/duque)
- 51 — Ian P'ai Lôk (quadra/quadra + terno/duque)
- 52 — Mui P'ai Lôk (quina/quina + duque/quadra)
- 53 — Cheong P'ai Lôk (terno/terno + quadra/quadra)
- 54 — Fu T'au Lôk (quina/sena + ás/quina)
- 55 — Hông T'au Lôk (quadra/sena + ás/quina)
- 56 — Kou Keók Chat Lôk (ás/sena + quadra/quina)
- 57 — Cháp P'ai Lôk (terno/sena + terno/quadra)
- 58 — Ian P'ai Ng (quadra/quadra + ás/sena)
- 59 — Ngô P'ai Ng (ás/terno + quina/sena)
- 60 — Mui P'ai Ng (quina/quina + ás/quadra)
- 61 — Cheong P'ai Ng (terno/terno + quadra/quina)
- 62 — Pán Táng Ng (duque/duque + quina/sena)
- 63 — Hong T'au Ng (quadra/sena + duque/terno)
- 64 — Kou Keók Chat Ng (ás/sena + duque/sena)
- 65 — Ling Lam Kók Ng (ás/quina + terno/sena)
- 66 — Cháp Káu Ng (quadra/quina + duque/quadra)
- 67 — Cháp Pát Ng (duque/sena + terno/quadra)
- 68 — Tin P'ai Sei (sena/sena + ás/ás)
- 69 — Ian P'ai Sei (quadra/quadra + terno/terno)
- 70 — Ngô P'ai Sei (ás/terno + quadra/sena)
- 71 — Mui P'ai Sei (quina/quina + duque/duque)
- 72 — Cheong P'ai Sei (terno/terno + duque/sena)
- 73 — Pán Táng Sei (duque/duque + quadra/sena)
- 74 — Kou Keók Chat Sei (ás/sena + terno/quadra)
- 75 — Ling Lam Lôk Sei (ás/quina + terno/quina)
- 76 — Cháp Káu Sei (quadra/quina + duque/terno)
- 77 — Cháp Pát Sei (duque/sena + duque/quadra)
- 78 — Tin P'ai Sâm (sena/sena + quina/sena)
- 79 — Tei P'ai Sâm (ás/ás + quina/sena)
- 80 — Ian P'ai Sâm (quadra/quadra + duque/terno)

- 81 — Ngó P'ai Sâm (ás/terno + terno/sena)
 82 — Chéong P'ai Sâm (terno/terno + ás/sena)
 83 — Pán Táng Sâm (duque/duque + quadra/quina)
 84 — Kou Keók Chat Sâm (ás/sena + duque/quadra)
 85 — Ling Lám Lók Sâm (ás/quina + terno/quadra)
 86 — Cháp Pát Sâm (terno/quina + ás/quadra)
 87 — Cháp Chat Sâm (duque/quina + duque/quadra)
 88 — Thin P'ai I (sena/sena + quina/quina)
 89 — Tei P'ai I (ás/ás + quadra/quadra)
 90 — Ian P'ai I (quadra/quadra + duque/duque)
 91 — Ngó P'ai I (ás/terno + terno/quina)
 92 — Chéong P'ai I (terno/terno + ás/quina)
 93 — Pán Táng I (duque/duque + duque/sena)
 94 — Jou Keók Chat I (ás/sena + ás/quadra)
 95 — Cháp Chat I (duque/terno + terno/quadra)
 96 — Ngó P'ai Iat (ás/terno + ás/sena)
 97 — Mui P'ai Iat (quina/quina + quina/sena)
 98 — Chéong P'ai Iat (terno/terno + ás/quadra)
 99 — Pán Táng Iat (duque/duque + terno/quadra)
 100 — Fu T'au Iat (quina/sena + quadra/sena)
 101 — Ling Lám Lók Iat (ás/quina + duque/terno)
 102 — Ngó P'ai Mát (ás/terno + terno/terno)
 103 — Mui P'ai Mát (quina/quina + quadra/sena)
 104 — Chéong P'ai Mát (terno/terno + duque/duque)
 105 — Pán Táng Mát (duque/duque + ás/quina)
 106 — Fu T'au Mát (quina/sena + quadra/quina)

Regulamento de «Sap I Chi» ou Jogo de 12 Cartas

ARTIGO 1

(Material)

1. Joga-se em mesa de dois tabuleiros, cada um deles dividido em doze pequenos rectângulos numerados e nos quais, junto de cada número, estão inscritos caracteres correspondentes a nomes de peças do xadrês chinês. Metade dos números e caracteres são em preto e a outra metade em vermelho.

2. Por detrás da mesa ha um compartimento onde se encontra uma caixa de madeira, contendo 720 tubos metálicos (60 para cada número), no interior dos quais estão, entolados, outros tantos rectângulos de pano preto, cujos rebordos menores dispõem de bainhas onde entram eixos metálicos, com o maior destes a marcar o rebordo superior. Sobre cada rectângulo de pano está colocado um mais pequeno de cor branca, tendo inscritos um número e um carácter chinês. 360 destes são em preto e 360 em vermelho. Há também dois recipientes para a recolha dos tubos de metal e rectângulos de pano depois de cada jogada.

3. Na parede do compartimento voltada para a mesa, ao centro e em baixo, há uma abertura por uma pequena cortina, a qual está em coincidência com outra existente na caixa que contém os tubos metálicos. Por cima da cortina, está pendurada uma caixa também de metal em forma de pequeno baú, em cujos topos há um orifício. A um dos lados da parede, estão dois postigos.

4. Na mesa, junto do «croupier», está montado um dispositivo eléctrico que é por aquele accionado para iluminar as chances premiadas, havendo ainda uma campainha que o mesmo fará soar para indicar o final das marcações em cada jogada.

ARTIGO 2

(Procedimentos)

1. Operação inicial — Antes do início de cada jogada, o «croupier» mete a mão pela abertura coberta pela cortina e tira um dos tubos metálicos da caixa de madeira, retirando, em seguida, daquele o rectângulo de pano, sempre enrolado, que coloca no pequeno baú, fixando-o pelo eixo maior nos orifícios deste.

2. Marcações — Os jogadores fazem as suas marcações nas várias chances constantes dos dois tabuleiros. Não são permitidas novas marcações nem a alteração das já feitas uma vez tocada a campainha.

3. Abertura do jogo — Feitas as marcações, o golpe é decidido no momento em que o «croupier», abrindo o pequeno baú metálico e puxando o rectângulo de pano pelo rebordo inferior, faz rodar o eixo do rebordo superior nos orifícios do Baú, desenrolando o pano e expondo o número e o carácter chinês. Se, em qualquer fase das operações para a decisão do golpe, o «croupier» cometer, involuntariamente qualquer irregularidade, o golpe será considerado nulo, podendo os jogadores, neste caso, retirar as apostas ou alterar as suas marcações.

4. Resultado — Decidido o golpe, um dos pagadores ou um auxiliar da banca faz entrar numa calha angular, colocada ao alto, na parede do compartimento, uma «carta» com o número e o carácter chinês inscritos no pano que acaba de ser desenrolado confirmando, assim, o resultado. Feito isto, o «croupier» retira o pano pequeno do baú, enrola-o de novo e introduzi-lo no compartimento por um dos postigos; pelo outro postigo mete o tubo metálico vazio. O pano e o tubo deslizarão, por calhas, até aos dois recipientes de madeira. Retirado novo tubo da caixa, as operações repetem-se pela ordem descrita.

ARTIGO 3

(Prémios)

1. Prémios — Aos jogadores que ganharem ficará a pertencer a importância das respectivas paradas, correspondendo-lhes os seguintes prémios:

- a) Um número — 10 vezes o seu valor;
- b) Dois números — 4,5 vezes,
- c) Três números — 2,7 vezes,
- d) Quatro números — 1,75 vezes;
- e) Seis números — 0,9 vezes,
- f) Vermelho ou preto — 0,9 vezes

2. Quando, por qualquer motivo, um dos pagadores desmarcar as apostas que hajam ganho, reconstituir-se-ão as marcações de harmonia com as indicações dadas pelos jogadores.

ARTIGO 4

(Acesso ao compartimento dos números)

Só o pessoal responsável pela colocação dos tubos metálicos na caixa de madeira poderá entrar no compartimento referido no n.º 2 do artigo 1 deste Regulamento, conservando-se aquele fechado durante o funcionamento da banca.

Decreto n.º 60/94

de 16 de Novembro

O crescente surgimento e divulgação da prática de diversas modalidades de máquinas de jogos de mera diversão têm vindo a suscitar interesse junto de alguns empresários e instituições para a sua exploração comercial no País.

Revelando-se necessária a adopção de regulamentação da exploração das máquinas de jogos de mera diversão, em território nacional, quer automáticas e mecânicas quer eléctricas e electrónicas, desde que não classificadas como máquinas de jogos de fortuna ou azar regidos pela Lei n.º 8/94, de 14 de Setembro, ao abrigo do disposto no artigo 10 da Lei n.º 9/94, de 14 de Setembro, o Conselho de Ministros decreta:

ARTIGO 1

O licenciamento da exploração e registo de máquinas automáticas, mecânicas, eléctricas ou electrónicas, de jogos de mera diversão, bem como a respectiva exploração, regem-se pelo presente decreto.

ARTIGO 2

1. Consideram-se máquinas de jogos de mera diversão aquelas cuja utilização ou exploração tenha por finalidade a mera recreação e entretenimento dos seus utilizadores e não implique qualquer pagamento de prémios em dinheiro, fichas ou objectos com valor económico, bem como os seus resultados dependem, fundamentalmente, da perícia dos utilizadores.

2. É permitido o prolongamento da utilização gratuita da máquina em função da pontuação obtida.

3. As máquinas de jogos que desenvolvam temas próprios de jogos de fortuna ou azar ou apresentem pontuações que sejam, exclusiva ou fundamentalmente, dependentes da sorte não estão abrangidos por este decreto, sendo regidos pela Lei n.º 8/94, de 14 de Setembro, e respectiva regulamentação.

ARTIGO 3

1. Nenhuma máquina sujeita ao regime regulado por este decreto poderá ser explorada ou iniciar-se a sua exploração, sem que se encontre registada junto do Município da área respectiva.

2. O registo é requerido pelo proprietário da máquina ao Presidente do Município da área onde aquela será instalada ou da área em que se presume que a máquina irá ser colocada em exploração.

ARTIGO 4

O requerimento de registo é formulado, em relação a cada máquina, através de impresso próprio, em que o selo do papel é pago por estampilha colocada e inutilizada no próprio impresso.

ARTIGO 5

1. O requerimento para o primeiro registo de cada máquina é instruído com os seguintes documentos:

- a) Documento comprovativo de registo e situação fiscais em dia relativamente à Contribuição Industrial por parte do requerente;
- b) Documento comprovativo do pagamento do Imposto de Circulação, ou outro que comprove esse pagamento ou a sua dispensa, desde que processado e autenticado pelo transmitente;
- c) Despacho de importação, que contenha dados identificativos da máquina que se pretenda registar;
- d) Documento emitido pela Inspeção Geral de Jogos comprovativo de que a máquina a registar não está abrangida e nem se rege pela Lei do Jogo (Lei n.º 8/94, de 14 de Setembro).

ARTIGO 6

O registo é titulado por documento próprio, assinado e autenticado, que deverá acompanhar obrigatoriamente a máquina de diversão a que respeitar.

ARTIGO 7

1. As máquinas de jogos de mera diversão registadas, que mudem de proprietário, obrigam ao averbamento respectivo, a requerer com base nos títulos de registo e documentação de venda ou cedência, com assinatura do vendedor.

2. O requerimento para averbamento de novo proprietário é formulado em impresso de papel cujo selo deverá ser pago por estampilha colada e inutilizada no próprio impresso.

ARTIGO 8

1. As máquinas de jogos de mera diversão registadas, que forem transferidas para outro local diferente do declarado, ficam sujeitas a novo registo com base no novo local para onde forem instalados.

2. Se a mudança do local for acompanhada de transferência de propriedade, o novo proprietário deverá requerer o registo com base no título do registo já efectuado no local de origem e na declaração de venda ou cedência da máquina, com assinatura do transmitente legalmente reconhecida.

ARTIGO 9

1. Nenhuma máquina de jogo de mera diversão pode ser posta em exploração sem que disponha da correspondente licença de exploração passada pelo Município onde se encontre registada.

2. As licenças de exploração podem ser requeridas por períodos anuais ou semestrais, caducando sempre no final de cada ano civil.

ARTIGO 10

1. A licença de exploração é requerida em impresso próprio pelo proprietário da máquina junto do Município onde a mesma se encontre registada, mediante o pagamento do selo de papel por estampilha aposta e inutilizada no próprio impresso.

2. O pedido será instruído, acompanhado da seguinte documentação:

- a) Cópia autenticada do título de registo da máquina;
- b) Documento comprovativo do pagamento da Contribuição Industrial por parte do requerente;
- c) Documento comprovativo do pagamento dos encargos devidos às instituições de previdência;
- d) Cópias autenticadas do alvará e da licença sanitária.

3. O Município poderá limitar o período de abertura e encerramento dos estabelecimentos que explorem, quer como actividade principal quer como actividade acessória, as máquinas de jogos de mera diversão regidas pelo presente diploma, bem como recusar, com motivo fundamentado, a concessão ou renovação de licença de exploração sempre que tal medida se justifique para protecção à infância e juventude, prevenção da criminalidade, e por razões de ordem, tranquilidade e segurança públicas.

ARTIGO 11

1. Salvo tratando-se de estabelecimentos licenciados para a exploração exclusiva de jogos de mera diversão, não podem ser colocadas em exploração mais de 2 máquinas em cada estabelecimento, e deverão ser exploradas

na sala principal do estabelecimento ou nas suas dependências ou salas anexas intercomunicáveis, vertical ou horizontalmente.

2. As máquinas só podem ser exploradas em local prévia e especialmente licenciado para a prática de jogos.

ARTIGO 12

1. A prática de jogos de mera diversão em máquinas sujeitas ao regime fixado neste diploma é interdita a menores de 12 anos.

2. Nos locais onde se explorem as máquinas é obrigatória a afixação, em lugar bem visível, de um quadro de onde constem:

- a) O nome do proprietário;
- b) O prazo limite de validade da licença de exploração concedida;
- c) O número de registo de cada máquina;
- d) A idade mínima exigida para a prática de jogos.

ARTIGO 13

Os actos requeridos nos termos deste decreto deverão obter decisão no prazo de 30 dias seguintes à data da apresentação dos respectivos pedidos, mediante o pagamento das correspondentes taxas fixadas pelo Ministro das Finanças.

ARTIGO 14

As receitas provenientes das taxas referidas no artigo anterior constituem receita do Município perante o qual forem requeridos os actos pretendidos, sem prejuízo do disposto no artigo 15.

ARTIGO 15

1. As infracções ao presente diploma, por pessoas singulares, constituem contra-ordenação e são punidas nos seguintes termos:

- a) As máquinas em exploração sem registo no respectivo Município, com multa de 200 000MT e registo compulsivo;
- b) As máquinas em exploração sem licença de exploração ou com licença de exploração caducada, com multa de 250 000 MT por cada máquina;
- c) Falsificação de título de registo, com multa de 350 000 MT e apreensão da máquina a favor do Estado, independentemente do procedimento criminal que couber ao infractor;
- d) Falta de título de registo de máquina registada, com multa de 100 000 MT;
- e) Disconformidade com os elementos constantes do título de registo por falta de averbamento do novo proprietário, com multa de 100 000 MT;
- f) Exploração de máquinas em número superior ao permitido, com multa de 100 000 MT por cada máquina a mais encontrada no estabelecimento, e sua apreensão e reversão a favor do Estado;
- g) Falta de exposição do quadro previsto no n.º 2 do artigo 12. ou exposição com omissão de elementos obrigatórios, com multa de 100 000MT;
- h) Utilização das máquinas por pessoas com idade inferior à consentida, com multa de 150 000MT e, acessoriamente, atenta a gravidade e/ou a frequência da infracção, encerramento por período entre 6 a 12 meses conforme for determinado pelo Município;
- i) Outras situações não expressamente previstas, com multa de 50 000 MT.

2. As multas fixadas no número anterior serão elevadas para o dobro quando aplicadas a pessoas colectivas e nos casos de reincidência pelos demais operadores.

ARTIGO 16

1. Para efeitos deste decreto consideram-se responsáveis, relativamente às contra-ordenações verificadas:

- a) O proprietário da máquina, no caso de falta de registo previsto no artigo 3, punido pela alínea a) do n.º 1 do artigo 15;
- b) O proprietário ou explorador de máquinas ou do estabelecimento, nas demais situações.

2. Quando, por qualquer circunstância, se mostre impossível a identificação do proprietário de máquinas em exploração, considera-se responsável pelas contra-ordenações o explorador do estabelecimento onde elas se encontrem.

ARTIGO 17

A aplicação das multas compete ao Presidente do Município e o produto das mesmas, destinar-se-á ao Orçamento Geral do Estado e ao respectivo Município na proporção de 25 % e 75 % respectivamente.

ARTIGO 18

Compete às autoridades policiais, à Direcção Nacional de Impostos e Auditoria, e ainda à Inspeção Geral de Jogos fiscalizar a observância e aplicação desta lei e proceder à instrução dos respectivos processos.

ARTIGO 19

Os impressos próprios referidos no presente decreto serão aprovados por diploma do Ministro das Finanças, sob a recomendação da Inspeção Geral de Jogos.

ARTIGO 20

Os proprietários das máquinas de mera diversão existentes e em exploração a data da publicação do presente decreto deverão, no prazo de cento e oitenta dias, proceder à sua regularização, de conformidade com as normas nelas definidas.

ARTIGO 21

Em todo o não previsto no presente Regulamento vigorarão as disposições regulamentares aprovadas por diploma do Ministro das Finanças.

Aprovado pelo Conselho de Ministros.

Publique-se.

O Primeiro-Ministro, *Mário Fernandes da Graça Machungo*.

Decreto n.º 61/94

de 16 de Novembro

As Leis n.ºs 8/94 e 9/94, ambas de 14 de Setembro, fixaram o quadro legal disciplinador do exercício das actividades de exploração de, respectivamente, jogos de fortuna ou azar e jogos de diversão social na República de Moçambique.

Assim, e fundamentada a necessidade de criação de uma instituição especializada que se ocupe, especialmente, da coordenação, fiscalização e controlo de todo o processo corrente de exploração, em especial, de jogos de fortuna

ou azar, no País, ao abrigo do disposto nos n.ºs 2 e 3 do artigo 27 e na alínea l) do n.º 1 do artigo 28, conjugados com o determinado no artigo 77, todos da Lei n.º 8/94, de 14 de Setembro, o Conselho de Ministros decreta:

Artigo único. É aprovado o Regulamento da Inspeção Geral de Jogos de que faz parte integrante do presente decreto.

Aprovado pelo Conselho de Ministros.

O Primeiro-Ministro, *Mário Fernandes da Graça Machungo*.

Regulamento da Inspeção Geral de Jogos

CAPÍTULO I

Natureza e atribuições

ARTIGO 1

(Denominação e objecto)

1. A Inspeção Geral de Jogos, abreviadamente designada por IGJ, rege-se pelo disposto no presente Regulamento.

2. A Inspeção Geral de Jogos é um serviço público de apoio ao Ministro das Finanças em matérias de assessoria, organização, controlo, inspecção e fiscalização de todas as actividades relacionadas com a exploração de jogos de fortuna ou azar e diversão social e de apoio à actividade dos delegados do Governo junto das concessionárias e das sociedades por aquelas participadas.

ARTIGO 2

(Atribuições)

São atribuições da Inspeção Geral de Jogos:

- a) Fiscalizar o cumprimento das disposições legais e contratuais vigentes no País e relativas à exploração de jogos, designadamente:
 - (i) O controlo das características e funcionamento das instalações utilizadas para exploração de jogos;
 - (ii) O controlo dos bens que sejam património actual ou virtual do Estado por força de disposições contratuais e cuja utilização esteja afecta à exploração de jogos;
 - (iii) A prevenção da prática de jogos ilícitos;
 - (iv) O controlo, em articulação com a Direcção Nacional de Impostos e Auditoria, das receitas resultantes da exploração de jogos e outras variáveis financeiras que constituam base para a determinação das rendas ou impostos a pagar pelas concessionárias;
 - (v) A manutenção de relações entre as concessionárias e o público em níveis e condições compatíveis com os interesses do Estado no concernente à actividade das concessionárias;
- b) A repressão, e cooperação na repressão, de prática de actividades usurárias em locais onde se explorem jogos de fortuna ou azar ou com os mesmos conexas;

- c) A elaboração de propostas ou emissão de pareceres sobre as propostas recebidas de candidatos a concessionárias, bem como sobre propostas de alterações à regulamentação dos jogos;
- d) Emissão de parecer sobre as características de equipamentos destinados à utilização na exploração de jogos, bem como a fiscalização da sua exploração por forma a que se mantenham inalteráveis as suas características;
- e) Prestação de apoio técnico e administrativo a instituições do Estado e aos representantes deste junto das concessionárias ou empresas participadas por estas;
- f) A solicitação, sempre que necessário, da intervenção das forças policiais e a manutenção com estas de uma permanente relação de articulação e cooperação.

CAPÍTULO II

Estruturação orgânica

SECÇÃO I

Estrutura orgânica

ARTIGO 3

(Estrutura)

1. A estrutura da Inspeção Geral de Jogos compreende os seguintes órgãos:

- a) Inspector-Geral;
- b) Departamento de Inspeção;
- c) Departamento de Estudos e Controlo;
- d) Departamento de Auditoria;
- e) Secção Administrativa.

2. Constitui ainda órgão da Inspeção Geral de Jogos a Comissão Nacional de Jogos prevista no n.º 3 do artigo 27 da Lei do Jogo.

SECÇÃO II

Inspeção Geral

ARTIGO 4

(Direcção)

1. A Inspeção Geral de Jogos é dirigida pelo Inspector Geral de Jogos.

2. O Inspector Geral de Jogos é coadjuvado por um Inspector Geral-Adjunto.

ARTIGO 5

(Competências)

Compete ao Inspector Geral de Jogos:

- a) Dirigir, planear, coordenar e fiscalizar a actividade global e dos diferentes serviços da Inspeção Geral de Jogos;
- b) Cumprir e fazer cumprir as leis, regulamentos e instruções aplicáveis a matérias de jogos de fortuna ou azar e diversão social;
- c) Assegurar a representação, activa e passivamente, da Inspeção Geral de Jogos;
- d) Decidir em conformidade com a lei e de harmonia com orientações superiormente estabelecidas, no âmbito das competências atribuídas à Inspeção Geral de Jogos, bem como sobre matérias para cuja resolução tiver a competente delegação;

- e) Informar e dar parecer sobre matérias relativas a jogos que devam ser submetidas à apreciação e tomada de decisão a nível superior;
- f) Propor a nomeação e decidir sobre a afectação do pessoal da orgânica da Inspeção Geral de Jogos, nos termos da lei, e exercer sobre o mesmo a competente acção disciplinar;
- g) Determinar o cumprimento das ordens e instruções de serviço necessárias e convenientes à eficiência do exercício das actividades da Inspeção Geral de Jogos.

SECÇÃO III

Departamento de Inspeção

ARTIGO 6

(Atribuições)

O Departamento de Inspeção tem por atribuições garantir que a exploração de jogos no âmbito das respectivas concessões, bem como as relações entre o Estado e as concessionárias e entre estas e o público, se processem nos termos regulamentados, em salvaguarda dos interesses nacionais.

ARTIGO 7

(Competências)

São competências do Departamento de Inspeção:

- a) Controlar, em articulação com o Departamento de Auditoria, todas as operações conducentes à determinação da matéria colectável sobre que incidem as taxas previstas nos contratos de concessão ou na legislação de carácter fiscal aplicável;
- b) Em colaboração com o Departamento de Estudos e Controlo, propor ou informar as propostas recebidas das concessionárias relativas a alterações à regulamentação das várias modalidades de jogo;
- c) Analisar e fiscalizar, também em colaboração com o Departamento de Estudos e Controlo, as características dos vários equipamentos e materiais utilizados nas várias modalidades de jogos propondo superiormente a autorização para o seu funcionamento, ou para o cancelamento da respectiva autorização quando se verifique não estarem a funcionar nas condições em que a autorização foi concedida;
- d) Velar para que o comportamento das concessionárias para com o público se processe de conformidade com a legislação em vigor e salvaguardando-se os interesses nacionais;
- e) Controlar a frequência e o funcionamento das instalações afectas às várias modalidades de jogo;
- f) Controlar as existências dos bens que sejam património actual ou virtual do País, por disposição contratual, cuja utilização esteja afecta às várias modalidades de jogos;
- g) Reprimir os jogos ilícitos;
- h) Reprimir ou colaborar na repressão das actividades usurárias nos locais onde se explorem as várias modalidades de jogo ou conexas com estes.

SECÇÃO IV

Departamento de Estudos e Controlo

ARTIGO 8

(Atribuições)

O Departamento de Estudos e Controlo tem por atribuições proceder a estudos e análises sistemáticos e comparativos dos diversos elementos da actividade do jogo e o controlo de certos aspectos desta actividade que, por razões de funcionalidade, não sejam enquadráveis no Departamento de Inspeção.

ARTIGO 9

(Competências)

São competências do Departamento de Estudos e Controlo:

- a) Adoptar e implementar sistemas que permitam acompanhar os indicadores das actividades concessionadas e respectivas empresas exploradoras;
- b) Acompanhar e analisar sistematicamente a evolução das empresas concessionárias em particular a exploração das actividades concessionadas, execução de contrapartidas contratuais e evolução da situação económica e financeira;
- c) Elaborar previsões sobre a evolução das actividades mais relevantes para análise dos desvios verificados;
- d) Elaborar e manter informação de gestão que possa constituir banco de dados sobre as actividades mais relevantes do ponto de vista da administração das empresas concessionárias;
- e) Acompanhar a execução dos contratos existentes entre as concessionárias e o Estado;
- f) Controlar o cumprimento das disposições regulamentares relativas à prática dos jogos;
- g) Proceder ao estudo do funcionamento da actividade relativa aos jogos praticados noutros países e que, potencialmente, possam ser úteis para a execução das atribuições da Inspeção Geral de Jogos;
- h) Exercer, em colaboração com o Departamento de Inspeção, as competências descritas nas alíneas b) e c) do artigo 7;
- i) Criar, manter e explorar as rotinas informáticas necessárias à actividade da Inspeção Geral de Jogos.

SECÇÃO V

Departamento de Auditoria

ARTIGO 10

(Competências)

São competências do Departamento de Auditoria, designadamente:

- a) Proceder, em coordenação com o Departamento de Inspeção e a Direcção Nacional de Impostos e Auditoria, ao exame sistemático dos elementos, contabilísticos e estatísticos das concessionárias, necessários à certificação dos elementos obtidos por outras vias, nomeadamente a mencionada na alínea a) do artigo 7;
- b) Efectuar a auditoria informática das operações das concessionárias;

- c) Elaborar os estudos e pareceres cuja necessidade se revele pertinente no domínio das suas atribuições.

SECÇÃO VI

Secção Administrativa

ARTIGO 11

(Secção Administrativa)

À Secção Administrativa compete prestar apoio administrativo à Inspeção Geral de Jogos, designadamente:

- a) O tratamento e arquivo da correspondência e demais documentação produzida ou recebida na Inspeção Geral de Jogos;
- b) A conservação e manutenção dos diversos bens e instalações da Inspeção Geral de Jogos;
- c) A aquisição de bens e serviços necessários ao funcionamento da Inspeção Geral de Jogos;
- d) O estudo, informação, expediente e arquivo de todos os assuntos referentes a situações e movimentos relativos a pessoal;
- e) A elaboração de propostas de orçamentos e respectivas alterações, informações sobre cabimentos de verba, gestão, contabilização de operações, organização de processos de contas e responsabilidade da Inspeção Geral de Jogos;
- f) O apoio administrativo necessário às instituições do Estado e seus representantes junto das concessionárias;
- g) O apoio administrativo aos restantes serviços da Inspeção Geral de Jogos, que lhe for determinado superiormente.

SECÇÃO VII

Comissão Nacional de Jogos

ARTIGO 12

(Composição da Comissão)

1. A Comissão Nacional de Jogos, presidida pelo Inspector Geral de Jogos e nas suas ausências ou impedimentos pelo Inspector Geral-Adjunto é constituída por representantes, ou seus substitutos, designados pelos respectivos dirigentes, dos seguintes organismos:

- a) Comissão Nacional do Plano;
- b) Comissão Nacional do Meio Ambiente;
- c) Ministério das Finanças;
- d) Ministério da Justiça;
- e) Ministério do Interior
- f) Ministério do Comércio;
- g) Ministério da Construção e Águas;
- h) Banco de Moçambique;
- i) Centro de Promoção de Investimentos;
- j) Município ou Municípios da área concernente ao projecto ou concurso de concessão em apreciação.

2. A Comissão integrará ainda outras entidades ou especialistas que o presidente da Comissão julgar ser conveniente a sua participação em cada sessão específica.

ARTIGO 13

(Atribuições)

1. Constituem atribuições da Comissão Nacional de Jogos:

- a) Proceder à apreciação de pedidos de concessão ou concursos para concessão de licenças de

exploração de casinos e de jogos de diversão social;

- b) Pronunciar-se sobre propostas de leis e outros actos normativos, e acordos ou tratados relativos a matérias sobre jogos de fortuna ou azar ou jogos de diversão social;
- c) Proceder à apreciação do balanço de actividades desenvolvidas no âmbito das suas atribuições e propor medidas que visem o aperfeiçoamento do seu trabalho e melhorias no apoio ao desenvolvimento e exploração de jogos de casinos e de diversão social.

2. A Comissão Nacional de Jogos deverá ainda, para efeitos específicos da Lei do Jogo e da Lei dos Jogos de Diversão Social, emitir pareceres sobre as propostas de:

- a) Adjudicação das concessões para exploração de casinos;
- b) Prorrogação do prazo de duração das concessões;
- c) Definição do regime, prazo, objecto e delimitação detalhada de cada concessão;
- d) Decisão sobre a conveniência de pré-qualificação para admissão a concurso;
- e) Fixação das condições de base a especificar nos avisos de abertura de concurso e homologá-las;
- f) Acordos de revisão e revogação dos contratos de concessão;
- g) Determinação das características e localização dos recintos afectos à exploração dos jogos de fortuna ou azar;
- h) Outorgas em nome do Estado de escrituras dos contratos de concessão;
- i) Determinação da suspensão da exploração dos jogos e a rescisão das concessões;
- j) Nomeação de administradores, delegados ou outros representantes do Estado em sociedades concessionárias em que este intervenha.

ARTIGO 14

(Convocação da Comissão)

1. A Comissão Nacional de Jogos é convocada com antecedência mínima de 8 dias pelo seu presidente e, nas suas ausências e impedimentos, pelo Inspector Geral-Adjunto.

2. A convocatória será dirigida aos membros designados nos termos do artigo 12, com a indicação da agenda de assuntos a apreciar, acompanhada de expediente e documentação que serão objecto de apreciação na sessão.

ARTIGO 15

(Base de trabalhos da Comissão)

As sessões da Comissão Nacional de Jogos convocadas para a apreciação e análise dos assuntos agendados terá como base de trabalho o expediente ou documentação e propostas preparadas para esse efeito pela Inspeção Geral de Jogos

ARTIGO 16

(Tomada de deliberações pela Comissão)

1. A Comissão Nacional de Jogos só poderá deliberar validamente quando estiver presente pelo menos metade dos membros convocados, considerando-se presentes os membros ausentes por motivos justificados ou de força maior mas que tenham atempadamente transmitido por escrito as suas posições.

2. As deliberações da Comissão, em relação a cada assunto apreciado, assumirão a forma de recomendações e propostas concretas de actuação e/ou de procedimento a observar.

3. As deliberações da Comissão são tomadas por maioria simples de votos dos membros participantes.

4. Em caso de empate na votação efectuada nos termos do número anterior, caberá ao presidente o voto de desempate.

5. O membro ou membros que não concordarem com a deliberação tomada, em cada assunto, têm o direito de apresentar o seu voto ou votos de vencidos, com fundamentação do seu desacordo em relação à deliberação tomada, e tal voto ou votos deverão constar, expressamente, registados na acta da respectiva sessão.

ARTIGO 17

(Grupos de trabalho da Comissão)

1. A Comissão poderá constituir grupos de trabalho, quando as circunstâncias assim o exigirem, e estabelecer prazos para a conclusão das tarefas cometidas a cada grupo.

2. As sessões de trabalho dos grupos não são consideradas sessões da Comissão Nacional de Jogos.

ARTIGO 18

(Actas das Sessões)

1. O Secretariado da Inspeção Geral de Jogos elaborará ou providenciará a elaboração da acta de cada sessão.

2. O conteúdo principal da acta, em especial as deliberações tomadas e as posições em desfavor registadas, deverá ser sancionado no fim da respectiva sessão pelos membros presentes.

ARTIGO 19

(Direitos dos membros da Comissão)

O membro da Comissão Nacional de Jogos tem direito a:

- a) Fazer uso da palavra e dissertar sobre matérias que julgar úteis e pertinentes, relacionadas com o assunto ou assuntos em apreciação;
- b) Formular propostas e sugestões e, eventualmente, discordar com qualquer deliberação tomada pela Comissão apresentando a respectiva argumentação;
- c) Em caso de desacordo, exigir que o mesmo conste expressamente registado na acta da respectiva sessão, fundamentando o seu ponto de vista discordante; e
- d) Auferir, pela sua participação nas sessões da Comissão, a remuneração prevista nos termos do artigo 21 deste Regulamento.

ARTIGO 20

(Deveres dos membros da Comissão)

O membro da Comissão Nacional de Jogos é, especialmente, obrigado a:

- a) Preparar-se devida e adequadamente para todas as sessões a que seja convocado, estudando e analisando, previamente, a documentação, expediente e/ou propostas que lhe tiverem sido, para o efeito, enviados;

- b) Em caso de impedimento e na impossibilidade de se fazer representar pelo respectivo substituto, designado nos termos do artigo 12 do presente Regulamento, comunicar ou mandar comunicar o facto, os seus pontos de vista e a posição do organismo que representa ao presidente da Comissão, antes da realização da respectiva sessão convocada.

ARTIGO 21

(Remuneração aos membros da Comissão)

1. A participação dos membros convocados, nas sessões da Comissão Nacional de Jogos é remunerada na base das respectivas senhas de presença efectiva nas sessões.

2. O valor de senhas de presença será determinado pelo Ministro das Finanças sob proposta de Inspeção Geral de Jogos.

CAPÍTULO III

Pessoal

SECÇÃO I

Quadro e sua composição

ARTIGO 22

(Estrutura do quadro)

O pessoal da Inspeção Geral de Jogos distribui-se pelos seguintes grupos:

- a) Pessoal de direcção e chefia;
- b) Pessoal de inspecção;
- c) Pessoal técnico;
- d) Pessoal administrativo;
- e) Pessoal auxiliar.

ARTIGO 23

(Quadro de pessoal e remunerações)

1. A composição do quadro de pessoal da Inspeção Geral de Jogos e respectivas designações funcionais serão aprovados pelo Conselho Nacional da Função Pública.

2. As remunerações do pessoal da Inspeção Geral de Jogos obedecerão ao estabelecido no n.º 3 do artigo 11 da Lei do Jogo.

SECÇÃO II

Regime

ARTIGO 24

(Provimento)

O provimento nos lugares do quadro da Inspeção Geral de Jogos rege-se pelas normas da legislação aplicável aos funcionários do Estado, em especial no que concerne aos requisitos legalmente exigidos para o desempenho de funções públicas

SECÇÃO III

Condições de prestação de serviço

ARTIGO 25

(Horário de trabalho)

O regime de trabalho na Inspeção Geral de Jogos é o preceituado na lei geral para os funcionários do Estado, sendo de carácter permanente o horário de serviço para o pessoal técnico e de inspeção prestando serviço no Departamento de Inspeção, e não podendo a duração

dos turnos de serviço dos fiscais exceder 12 horas e o período de descanso entre dois turnos ser inferior ao dobro do primeiro, tratando-se de serviço nocturno.

ARTIGO 26

(Direitos e deveres especiais)

1. Ao pessoal exercendo funções de inspecção em serviço na Inspeção Geral de Jogos estão conferidos os seguintes direitos e deveres especiais:

- a) O uso de cartão de identificação de modelo a aprovar por diploma do Ministro das Finanças;
- b) O dever de prender, em flagrante delito, os indivíduos que, nos locais onde esteja de serviço, cometam infracções às leis e regulamentos para cuja transgressão esteja prevista a pena de prisão, entregando-os imediatamente à autoridade policial mais próxima, juntamente com o respectivo auto de notícia;
- c) O dever de prender, em flagrante delito, todos aqueles que se dediquem à exploração ou à prática de jogos fora dos recintos para esse fim previstos nos termos da lei, procedendo como se dispõe na parte final da alínea b);
- d) O dever de prender, em flagrante delito, todos aqueles que, nos locais de jogo ou conexos com estes, se dediquem a actividade usurárias, procedendo igualmente conforme o disposto na parte final da alínea b);
- e) O direito à 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;
- f) O direito de solicitar a colaboração de forças policiais, quando o considere necessário;
- g) O direito de uso e porte de arma de defesa pessoal.

2. Os autos de notícia a que se referem as alíneas b), c) e d) do número anterior fazem fé em juízo nos termos gerais do Código do Processo Penal.

3. O pessoal da Inspeção Geral de Jogos é obrigado a guardar sigilo profissional, não podendo prestar informações sobre matérias de natureza confidencial relacionadas com as suas actividades, nomeadamente as que digam respeito à execução dos contratos de concessão, sob pena de procedimento disciplinar e criminal a que houver lugar.

CAPÍTULO IV

Disposições diversas

ARTIGO 27

(Delegados e administradores)

1. Os delegados e outros representantes do Estado junto das concessionárias de exploração de jogos bem como das sociedades por estas participadas, estão sujeitos ao dever de sigilo referido no n.º 3 do artigo anterior.

2. Os delegados e outros representantes do Estado referidos no número anterior têm direito ao uso de cartão de identificação de modelo a aprovar por diploma do Ministro das Finanças.

Decreto n.º 62/94

de 16 de Novembro

A Lei n.º 8/94, de 14 de Setembro, institui o quadro legal básico e disciplinador da prática das actividades de exploração de jogos de fortuna ou azar, na República de Moçambique.

No seu artigo 4 atribui a referida lei ao Conselho de Ministros a competência de definição de áreas de concessão para exploração de jogos de fortuna ou azar, bem como dispõe, no n.º 2 do seu artigo 10, que «as características, localização e normas de funcionamento dos recintos autorizados para a exploração de jogos de fortuna ou azar serão definidas em legislação complementar, nos avisos do concurso ou nos respectivos contratos de concessão».

Revelando-se ser indispensável e oportuna a definição de áreas elegíveis para concessão de licenças de exploração de casinos, bem como da localização e composição das características fundamentais dos recintos de casinos, ao abrigo do disposto no artigo 77 da supracitada lei, o Conselho de Ministros decreta:

ARTIGO 1

(Áreas de concessão para casinos em regime de exclusividade)

1. Constituem áreas elegíveis à concessão de licenças de exploração de jogos de fortuna ou azar em regime de exclusividade para cada área, associada à realização de empreendimentos promotores do desenvolvimento do turismo e mediante a apresentação pelos interessados, e aprovação pelo Governo, das respectivas propostas de projectos acompanhadas de estudos de viabilidade técnica, financeira e de mercado, as seguintes:

- a) Área 1 — Região da Baía de Pemba à Ilha do Ibo, que compreende a extensão territorial que vai do limite norte de Pemba ao distrito de Quissanga e Ilha do Ibo, numa faixa de 25 Km da costa marítima para o interior, na província de Cabo Delgado. Raio da área de exclusividade a partir do ponto central da área: 60 Km;
- b) Área 2 — Região de Metangula até ao ponto limítrofe costeiro no sul do Lago Niassa, na província de Niassa, numa faixa de 25 Km da orla costeira do Lago para leste da referida orla. Raio da área de exclusividade a partir do ponto central da área: 90 Km;
- c) Área 3 — Região de Lumbo e distritos de Mossuril e Ilha de Moçambique, até ao limite da faixa de 25 Km da orla marítima para o interior, na província de Nampula. Esta região é caracterizada pelo valor histórico da Ilha de Moçambique e pelas praias de Chocas e do Lumbo. Raio da área de exclusividade a partir do ponto central da área: 25 Km;
- d) Área 4 — Região da foz do Rio dos Bons Sinais à foz do Rio Licungo, numa faixa de 25 Km da linha costeira para o interior, na província da Zambézia. Compreende as praias de Zalala e Palane e plantações de coqueiros. Raio da área de exclusividade a partir do ponto central da área: 60 Km;
- e) Área 5 — Região periférica da Albufeira da Barragem de Cabora Bassa, na província de Tete, numa faixa de 20 Km. A área de exclusividade coincide, neste caso, com a área de concessão;

- f) Área 6 — Região de Manica, caracterizada pelo seu clima e paisagem de montanhas, compreendendo a Vila de Manica e as localidades de Penhalonga, Machipanda, Gatuzo, Vuniba e Tsetserra, na província de Manica. Raio da área de exclusividade a partir do ponto central da área: 60 Km;
- g) Área 7 — Região do Rio Santa Maria ao Rio Sangussi, na província de Sofala, numa faixa de 25 Km da orla marítima para o interior. Raio da área de exclusividade a partir do ponto central da área: 50 Km;
- h) Área 8 — Região dos distritos de Vilanculos e Inhassoro, numa faixa de 25 Km da orla marítima para o interior, na província de Inhambane. Esta região é caracterizada pelas suas extensas praias e excelentes condições propícias para pesca desportiva. Raio da área de exclusividade a partir do ponto central da área: 50 Km;
- i) Área 9 — Região de Chongoene a Chidenguete, na província de Gaza, caracterizada pelas praias de Chongoene e de Chidenguete, numa faixa de até 25 Km da costa marítima. Raio da área de exclusividade a partir do ponto central da área: 40 Km;
- f) Área 10 — Região da fronteira de Moçambique (no sul) à Ponta Malongane, numa faixa de 25 Km da costa marítima para o interior, na Província de Maputo. Esta região é caracterizada pelas praias de Ponta D'Ouro e Ponta Malongane, com acesso à Reserva dos Elefantes do Maputo. Raio da área da exclusividade, a partir do ponto central da área: 15 Km.

2. Serão áreas elegíveis à concessão de licenças de exploração de casinos em regime de exclusividade, associada à realização de empreendimentos de desenvolvimento de zonas francas industriais ou de zonas económicas especiais e de turismo aquelas que forem aprovadas pelo Governo mediante pedido dos interessados acompanhado das respectivas propostas de projectos e estudos de viabilidade técnica, financeira e de mercado.

3. Com excepção das áreas que forem aprovadas pelo governo nos termos do n.º 2 precedente são, contudo, excluídos, das áreas elegíveis à concessão de licenças de exploração de casinos, em regime de exclusividade, conforme definido no n.º 1 deste artigo, todos os locais que:

- a) Sejam ilhas, parques nacionais, reservas e zonas protegidas por lei, bem como todos os locais com condições ecológico-ambientais precárias;
- b) Se situem dentro do raio de 30 Km das cidades de 1.ª classe; de 20 Km das cidades de 2.ª classe; de 10 Km das cidades de 3.ª classe; e de 5 Km de outros centros urbanos ou aglomerados populacionais com, pelo menos, 50 000 habitantes à data de outorga do respectivo contrato de concessão

ARTIGO 2

(Capacidade de alojamento e afluência de frequentadores)

1. Para efeitos de exploração de casino sob licença de concessão em regime de exclusividade, a concessionária deverá, possuir ou garantir dispor de uma capacidade mínima de alojamento de 250 quartos em hotel ou hotéis e/ou em estância turística associados ao casino.

2. Quando se trate de casinos localizados nas respectivas áreas, definidas nos termos do n.º 1 do artigo 1 do presente decreto, a consecução do requisito previsto no número anterior poderá ser faseada num período de até ao respectivo período máximo a seguir indicado:

- a) Áreas 2, 3, 4 e 6 — Até ao prazo máximo de 4 anos;
- b) Áreas 5 e 7 — Em período de até ao máximo de 6 anos;
- c) Áreas 8 e 10 — No período máximo de até 8 anos;
- d) Área 9 — Num prazo máximo de até 10 anos.

ARTIGO 3

(Áreas de concessão para casinos sob licença especial)

1. Com a exclusão das áreas definidas nos termos do artigo 1, a concessão de licenças para exploração de casinos sob o regime de licença especial poderá ser autorizada em qualquer outro local do território nacional, contanto que a entidade requerente possua ou garanta dispor de:

- a) Capacidade mínima de alojamento, em hotel e/ou em estância turística, de 200 quartos;
- b) Estabelecimento destinado à exploração do casino com acesso ou acessos de entrada e saída independentes dos do hotel, ainda que esse estabelecimento seja, física e/ou juridicamente, independente ou anexo ao hotel ou estância turística com capacidade mínima de alojamento de, pelo menos, 200 quartos.

2. Não poderá, contudo, em caso algum, ser autorizada a concessão de licença de exploração de casinos sob licença especial nos parques nacionais, reservas e zonas protegidas por lei, bem como em ilhas e demais locais do território nacional cujas condições ecológico-ambientais se apresentem precárias.

ARTIGO 4

(Localização e composição de recintos de casinos)

Sob proposta dos interessados e candidatos a concessionárias, cabe à Inspeção Geral de Jogos recomendar a aprovação, pelo Governo, da localização e composição exactas de cada recinto específico destinado à instalação e exploração de casino.

ARTIGO 5

(Requisitos básicos dos recintos de casinos)

Com a ressalva das dispensas temporárias previstas no artigo seguinte, os recintos de exploração de casinos deverão reunir, até ao final do 4.º ano após a outorga da concessão para exploração da actividade de casino, a totalidade das seguintes características:

- a) Existência de estabelecimento destinado especialmente à exploração do casino, com acesso ou acessos independentes dos do hotel ou hotéis associado(s) ao casino;
- b) Disponibilidade de capacidade mínima de alojamento, em hotel ou hotéis e/ou em estância turística, associados ao casino de pelo menos 200 quartos tratando-se de casino sob licença de concessão especial, e de 250 quartos para casino sob licença de concessão em regime de exclusividade;

- c) Instalação de som, rádio e televisão em todos os quartos e suites;
- d) Comunicação por telefone, telex e fax disponível e ao serviço dos frequentadores e outros visitantes;
- e) Existência de uma ou mais piscinas para adultos e para crianças;
- f) Disponibilidade e condições de assistência médica para os frequentadores e outros visitantes;
- g) Possuir salas de espectáculos, combinada ou não com salão próprio para dança;
- h) Organização e conservação de jardins e parques adequados e espaçosos na zona circundante ao parque integrante da área do casino;
- i) Dispor de instalações adequadas para os trabalhadores do recinto do casino, facilidades de descanso, recreio e condições sanitárias e de higiene adequadas;
- j) Existência de centro comercial que integre uma ou mais galerias.

ARTIGO 6

(Dispensa temporária de requisitos básicos dos recintos de casinos)

1. Poderão, até ao final dos primeiros 10 anos subseqüentes à outorga da concessão para exploração de casino, ser dispensados de reunir os requisitos a que aludem as alíneas e), g), h) e j) do artigo anterior os casinos que se situem nas Áreas 2, 3, 4 e 6, conforme definidas no n.º 1 do artigo 1 deste decreto.

2. Os casinos localizados nas Áreas 5 e 7, conforme definidos no n.º 1 do artigo 1 do presente decreto, poderão ser dispensados da obrigatoriedade de reunir as características definidas nas alíneas e), g), h) e j) do artigo anterior até ao final do 15.º ano após a outorga dos respectivos contratos de concessão.

3. Os casinos instalados nas Áreas 8 e 10, como definidas no n.º 1 do artigo 1 deste decreto, poderão beneficiar da dispensa dos requisitos fixados nas alíneas e), g), h) e j) do artigo 5 do presente decreto até ao 18.º ano da data de outorga do respectivo contrato de concessão.

4. São dispensáveis, até ao final do 20.º ano da outorga do correspondente contrato de concessão para a exploração de casino(s) situado(s) na Área 9, as exigências determinadas nas alíneas e), g), h) e j) do artigo anterior.

ARTIGO 7

(Casos omissos)

Os casos omissos serão regulados nos respectivos contratos de concessão e eventuais acordos mútuos complementares, bem como pelas regras instituídas pela entidade concedente e pela Inspeção Geral de Jogos, nos termos das respectivas competências atribuídas por lei.

Aprovado pelo Conselho de Ministros.

Publique-se.

Primeiro-Ministro, *Mário Fernandes da Graça Machungo*.