

## MINISTÉRIO DA ECONOMIA

Portaria n.º 894/2002

de 29 de Julho

As regras de execução do jogo de fortuna ou azar denominado por roleta americana foram aprovadas, nos termos do disposto no artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de Dezembro, pela Portaria n.º 1441/95, de 29 de Novembro (título IX).

Acontece, porém, que as regras em vigor limitam-se a indicar as especificações próprias desta modalidade de jogo, remetendo no restante para as regras da roleta francesa ou europeia, que constam do título X da mesma portaria.

Considera-se conveniente, para facilitar a sua consulta e a divulgação pelos jogadores, que a totalidade das regras se reúnam num único documento.

Por outro lado, e tendo como objectivo tornar mais atractiva a prática do jogo da roleta americana, passam a permitir-se formas de apostas praticadas noutros países e que as actuais regras não prevêem.

Assim:

Ao abrigo do disposto no artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 422/82, de 2 de Dezembro, sob proposta da Inspeção-Geral de Jogos, ouvidas as concessionárias das zonas de jogo:

Manda o Governo, pelo Secretário de Estado do Turismo, o seguinte:

1.º São aprovadas as regras de execução do jogo de fortuna ou azar denominado por roleta americana constantes do anexo à presente portaria, da qual faz parte integrante.

2.º São revogadas as regras de execução da mesma modalidade de jogo aprovadas pela Portaria n.º 1441/95, de 29 de Novembro (título IX).

3.º A presente portaria entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.

O Secretário de Estado do Turismo, *Pedro Antunes de Almeida*, em 1 de Julho de 2002.

### ANEXO

1 — A roleta americana é um jogo de fortuna ou azar bancado praticado em bancas simples ou duplas.

2 — São permitidas apenas bancas com 37 números, de 0 a 36, com uma das seguintes numerações, no sentido dos ponteiros do relógio:

- a) Numeração francesa — 0-32-15-19-4-21-2-25-17-34-6-27-13-36-11-30-8-23-10-5-24-16-33-1-20-14-31-9-22-18-29-7-28-12-35-3-26;
- b) Numeração americana — 2-14-35-23-4-16-33-21-6-18-31-19-8-12-29-25-10-27-1-13-36-24-3-15-34-22-5-17-32-20-7-11-30-26-9-28-0.

3 — A roleta será constituída por um cilindro com diâmetro variável entre 0,5 m e 0,6 m e com interior inclinado até uma placa («prato») móvel assente sobre um *pivot* ou rolamento de esferas.

4 — Na parte inclinada serão fixados obstáculos — «azares» — para interferirem no curso da bola desde a ranhura de rotação até ao prato.

5 — O prato, com a parte superior da superfície lisa, ligeiramente côncava, será dividido em 37 pequenos compartimentos, uniformemente separados por parede metálica, firme e resistente.

6 — A cada compartimento corresponderá um número, inscrito alternadamente sobre fundo encarnado e preto, não tendo o número zero nenhuma destas cores.

7 — As fichas não têm valor facial e são identificadas com um símbolo diferente para cada banca. As fichas com o símbolo de determinada banca só nela podem ser jogadas.

8 — As mesas podem comportar tantos jogadores quantas as cores de fichas existentes.

9 — Faz parte do equipamento um mostrador, no qual se colocam marcadores de cores diferentes que indicam o valor dado às fichas, valor esse que poderá ser o mínimo permitido na banca ou um múltiplo inteiro desse valor, seleccionado pelo jogador, até ao limite do máximo permitido para uma aposta em pleno nessa mesa.

10 — Os marcadores referidos no número nove indicam também o símbolo das fichas em jogo na respectiva mesa.

11 — O mostrador pode ser substituído por um número de caixas correspondente ao das cores das fichas sem valor facial, colocadas no arco exterior do cilindro de madeira, de forma que a base fique à altura do seu rebordo.

12 — Considera-se que o jogador está em jogo desde o momento em que lhe são atribuídas fichas com o símbolo da banca até àquele em que trocar todas essas fichas em seu poder.

13 — Antes de iniciar o jogo, o jogador deverá certificar-se de que existe na mesa por ele seleccionada uma cor livre e atribuir-lhe um valor, que será registado pelo pagador no mostrador a que alude o n.º 9.

14 — Os jogadores, ao adquirirem fichas sem valor, devem informar do valor que pretendem dar-lhes, a fim de ser efectuada a correspondente marcação, bem como certificarem-se, ao abandonarem o jogo, de se os valores que recebem correspondem aos das fichas que têm em seu poder.

15 — O jogo também pode ser praticado:

- a) Com utilização de fichas com valor facial, mas apenas nas *chances* simples;
- b) Exclusivamente com fichas do valor facial, nas mesas a definir pela concessionária.

16 — Ao abandonar a mesa de jogo, o jogador deverá trocar a totalidade das fichas sem valor facial que tenha em seu poder por fichas com valor facial. As fichas sem valor facial que tardiamente sejam apresentadas será dado o valor mínimo da banca.

17 — A cada mesa de jogo serão distribuídas duas bolas de marfim ou de material equivalente, de cor branca, perfeitamente equilibradas, com diâmetro compreendido entre 18 mm e 24 mm. A sua utilização far-se-á alternadamente, hora a hora, devendo o pagador publicitar a mudança.

18 — No caso de defeito, fractura ou desaparecimento da bola em acção, proceder-se-á à sua substituição por outra de idêntico diâmetro.

19 — O pagador lança a bola depois de ter efectuado os pagamentos e respectivos trocos.

20 — Logo que a bola perder velocidade, o pagador anunciará em voz audível «jogo feito, nada mais», após o que não são permitidas mais marcações nem alteração das realizadas.

21 — O lançamento da bola far-se-á alternadamente da esquerda para a direita e da direita para a esquerda, rodando o prato da roleta em sentido contrário ao da bola.

22 — Se, após o lançamento da bola e até à sua definitiva imobilização num dos compartimentos do prato,

cair ficha, outra bola ou objecto estranho, o pagador tem de parar o prato e anunciar, em voz audível, «golpe nulo». Eliminada a causa, recolocar a bola no número do golpe anterior e procederá a novo lançamento.

23 — Logo que a bola fique bem imobilizada num dos 37 compartimentos do prato, o pagador da bola anunciará, em voz audível, o número e a cor da *chance* correspondente e assinalará claramente com o marcador esse número no pano.

24 — As apostas podem fazer-se:

a) Nas *chances* múltiplas, em:

Pleno — 1 número;  
 Cavalo — 2 números adjacentes;  
 Rua — 3 números adjacentes;  
 Quadro — 4 números;  
 Linha — 6 números;  
 Dúzia — 12 números (1 a 12, ou 13 a 24, ou 25 a 36);  
 Coluna — 12 números, alinhados no pano a partir do 34, ou do 35, ou do 36;  
 Cavalo de dúzia — 24 números;  
 Cavalo de coluna — 24 números;

b) Nas *chances* simples, em:

Par — os 18 números pares;  
 Ímpar — os 18 números ímpares;  
 Menor — os números 1 a 18;  
 Maior — os números 19 a 36;  
 Encarnado — os números encarnados;  
 Preto — os números pretos.

25 — Desde que o prato da roleta americana tenha a numeração referida na alínea a) do n.º 2, o jogo pode ainda praticar-se com as seguintes apostas:

a) Em séries de números:

Série grande — aposta constituída por nove fichas sem valor facial, em que o jogador aposta em 17 números, com as seguintes combinações: rua 0-2-3, cavalos 4-7, 12-15, 18-21 e 19-22, quadro 25-26-28-29 e cavalo 32-35. Nas combinações 0-2-3 e 25-26-28-29, são apostadas duas fichas e, nas restantes, uma;

Série do zero — aposta constituída por quatro fichas sem valor facial, em que o jogador aposta em sete números, com as seguintes combinações: cavalos 0-3 e 12-15, pleno 26 e cavalo 32-35;

Série pequena — aposta constituída por seis fichas sem valor facial, em que o jogador aposta em 12 números, representados pelos cavalos 5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30 e 33-36;

Série raios — aposta constituída por cinco fichas sem valor facial, abarcando oito números, com as seguintes combinações: pleno 1 e cavalos 6-9, 14-17, 17-20 e 31-34;

b) Num número e vizinhos: aposta num determinado número e nos que se lhe situam imediatamente à esquerda e à direita no prato da roleta. Esta aposta pode ser constituída por:

Três fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e dois vizinhos;

Cinco fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e quatro vizinhos;  
 Sete fichas sem valor facial, caso em que abrange um número e seis vizinhos.

26 — Dentro dos limites aprovados para cada banca, qualquer jogador pode marcar todos os cavalos, ruas, quadros e linhas que sejam possíveis.

27 — As apostas que acertem nos números e *chances* anunciados continuam a pertencer aos seus donos e têm direito aos seguintes prémios:

a) *Chances* múltiplas:

Trinta e cinco vezes o seu valor no pleno;  
 Dezassete vezes o seu valor no cavalo;  
 Onze vezes o seu valor na rua;  
 Oito vezes o seu valor no quadro;  
 Cinco vezes o seu valor na linha;  
 Duas vezes o seu valor na dúzia;  
 Duas vezes o seu valor na coluna;  
 Metade do seu valor no cavalo de dúzia;  
 Metade do seu valor no cavalo de coluna;

b) *Chances* simples — par, ímpar, menor, maior, vermelho e preto — valor igual ao da aposta. Se sair o zero, as apostas nas *chances* simples recebem metade do seu valor;

c) Séries de números — a aposta vencedora, compreendida na série, é paga de forma igual à da *chance* múltipla correspondente. Consideram-se perdedoras todas as restantes fichas correspondentes à aposta na série;

d) Número e vizinhos — das fichas apostadas, a correspondente ao número vencedor é paga de forma igual à do pleno. Consideram-se perdedoras todas as restantes fichas correspondentes à aposta.

28 — Nas séries de números será aplicável o *parol*, que consiste em o jogador premiado utilizar, em conjunto, as fichas correspondentes à aposta vencedora e ao pagamento dessa aposta para realizar nova aposta na mesma série.

29 — A saída do zero faz perder todas as apostas feitas nas dúzias, nas colunas e nos respectivos cavalos, fazendo perder metade das apostas nas *chances* simples.

30 — Decidido o golpe, o pagador recolherá as fichas das apostas que perderam e pagará, depois de se abrirem todas as apostas ganhadoras constituídas por duas ou mais fichas sobrepostas por forma a ficarem todas bem visíveis, os prémios, pela ordem seguinte: colunas, dúzias, *chances* simples, linhas, ruas, quadros, cavalos e plenos, sem prejuízo do disposto no n.º 32.

31 — Os pagamentos são feitos «em monte», com excepção dos quebrados que são estendidos «em fita», sendo cada pagamento anunciado em voz audível e identificado pelo seu valor.

Os pagamentos são todos feitos «em fita» nas mesas em que forem utilizadas exclusivamente fichas de valor facial.

32 — Sempre que ao mesmo jogador pertença mais de um prémio, os pagamentos são simultâneos, mas claramente diferenciados, de forma que cada prémio corresponda à sua aposta.

33 — Quando, por qualquer motivo imputável aos empregados da banca, forem desmarcadas as fichas das apostas ganhadoras, devem reconstituir-se as marcações

de acordo com as indicações dadas pelos jogadores, se não for possível aos empregados de serviço na banca, por si ou pelos meios técnicos disponíveis, refazê-las com segurança.

34 — Os valores máximos e mínimos de apostas nas diversas *chances* devem obedecer às seguintes proporções:

- a) *Chances* múltiplas — em pleno, o valor máximo da aposta é 10 vezes superior ao valor mínimo; em cavalo, 20 vezes; em rua, 30 vezes; em linha, 60 vezes; em dúzia e coluna, 120 vezes; e em cavalo de dúzia ou coluna, 240 vezes;
- b) *Chances* simples — o valor máximo da aposta é 180 vezes superior ao valor mínimo;
- c) Séries de números e aposta num número e vizinhos — o valor máximo da aposta no conjunto das *chances* é de 120 vezes o valor mínimo, em múltiplos inteiros de 10.

35 — A substituição do pagador que dá à bola deve ser feita, no mínimo, de meia em meia hora, salvo situação de força maior, que deve ser comunicada aos inspectores da Inspeção-Geral de Jogos.

## MINISTÉRIO DA AGRICULTURA, DESENVOLVIMENTO RURAL E PESCAS

### Portaria n.º 895/2002

de 29 de Julho

Pela Portaria n.º 254-P/96, de 15 de Julho, foi concessionada ao Clube de Caça de Vale da Lama e Salvador a zona de caça associativa de Vale da Lama e Salvador (processo n.º 1891-DGF), situada no município da Chamusca, com uma área de 1653,4750 ha, válida até 15 de Julho de 2002.

Foi, entretanto, requerida atempadamente a sua renovação, não tendo o processo ficado concluído até ao termo da concessão.

Nestes termos e em obediência ao princípio geral da legalidade e com fundamento no disposto no n.º 9 do artigo 44.º do Decreto-Lei n.º 227-B/2000, de 15 de Setembro, com as alterações introduzidas pelo Decreto-Lei n.º 338/2001, de 26 de Dezembro:

Manda o Governo, pelo Ministro da Agricultura, Desenvolvimento Rural e Pescas, o seguinte:

1.º Na zona de caça associativa de Vale da Lama e Salvador (processo n.º 1891-DGF) é suspenso o exercício da caça e de actividades de carácter venatório, até à publicação da respectiva portaria de renovação, pelo prazo máximo de nove meses.

2.º A presente portaria produz efeitos a partir de 16 de Julho de 2002.

Pelo Ministro da Agricultura, Desenvolvimento Rural e Pescas, *Fernando António de Miranda Guedes Bianchi de Aguiar*, Secretário de Estado do Desenvolvimento Rural, em 4 de Julho de 2002.

### Portaria n.º 896/2002

de 29 de Julho

Pela Portaria n.º 1015/97, de 24 de Setembro, alterada pelas Portarias n.ºs 723/98 e 488/2002, respectivamente de 9 de Setembro e 26 de Abril, foi concessionada ao Clube de Caça e Pesca Os Mestres a zona de caça asso-

ciativa Os Mestres (processo n.º 1895-DGF), situada no município de Almodôvar, com uma área de 1794,8007 ha, válida até 15 de Julho de 2002.

Foi, entretanto, requerida atempadamente a sua renovação, não tendo o processo ficado concluído até ao termo da concessão.

Nestes termos e em obediência ao princípio geral da legalidade e com fundamento no disposto no n.º 9 do artigo 44.º do Decreto-Lei n.º 227-B/2000, de 15 de Setembro, com as alterações introduzidas pelo Decreto-Lei n.º 338/2001, de 26 de Dezembro:

Manda o Governo, pelo Ministro da Agricultura, Desenvolvimento Rural e Pescas, o seguinte:

1.º Na zona de caça associativa Os Mestres (processo n.º 1895-DGF) é suspenso o exercício da caça e de actividades de carácter venatório, até à publicação da respectiva portaria de renovação, pelo prazo máximo de nove meses.

2.º A presente portaria produz efeitos a partir de 16 de Julho de 2002.

Pelo Ministro da Agricultura, Desenvolvimento Rural e Pescas, *Fernando António de Miranda Guedes Bianchi de Aguiar*, Secretário de Estado do Desenvolvimento Rural, em 4 de Julho de 2002.

### Portaria n.º 897/2002

de 29 de Julho

Pela Portaria n.º 254-GB/96, de 15 de Julho, foi renovada até 15 de Julho de 2002 a zona de caça turística das Sesmarias, processo n.º 429-DGF, situada no município de Beja, com uma área de 804,8309 ha, concessionada à Sociedade Turística dos Castelos, L.<sup>da</sup>

Foi, entretanto, requerida atempadamente a sua renovação, não tendo o processo ficado concluído até ao termo da concessão.

Nestes termos e em obediência ao princípio geral da legalidade e com fundamento no disposto no n.º 9 do artigo 44.º do Decreto-Lei n.º 227-B/2000, de 15 de Setembro, com as alterações introduzidas pelo Decreto-Lei n.º 338/2001, de 26 de Dezembro:

Manda o Governo, pelo Ministro da Agricultura, Desenvolvimento Rural e Pescas, o seguinte:

1.º Na zona de caça turística das Sesmarias (processo n.º 429-DGF) é suspenso o exercício da caça e de actividades de carácter venatório, até à publicação da respectiva portaria de renovação, pelo prazo máximo de nove meses.

2.º A presente portaria produz efeitos a partir de 16 de Julho de 2002.

Pelo Ministro da Agricultura, Desenvolvimento Rural e Pescas, *Fernando António de Miranda Guedes Bianchi de Aguiar*, Secretário de Estado do Desenvolvimento Rural, em 4 de Julho de 2002.

## MINISTÉRIOS DA AGRICULTURA, DESENVOLVIMENTO RURAL E PESCAS E DAS CIDADES, ORDENAMENTO DO TERRITÓRIO E AMBIENTE

### Portaria n.º 898/2002

de 29 de Julho

Com fundamento no disposto na alínea a) do n.º 1 do artigo 36.º e no n.º 1 do artigo 114.º do Decreto-Lei