

- d) Elaborar o orçamento ordinário das receitas e das despesas da Associação e submetê-lo à apreciação e votação da Assembleia Geral;
- e) Elaborar o relatório anual, com resumo das receitas e despesas, e submetê-lo à discussão e aprovação da Assembleia Geral, com o parecer do Conselho Fiscal.

Art. 26.º A Direcção reunir-se-á ordinariamente uma vez por cada trimestre e extraordinariamente, tantas vezes quantas forem necessárias, sempre que seja convocada pelo presidente.

Art. 27.º O presidente da Direcção preside às reuniões desta e dirige todas as actividades internas e externas da Associação.

Art. 28.º Ao vice-presidente da Direcção compete substituir o presidente nas suas ausências e impedimentos.

Art. 29.º Compete ao secretário da Direcção orientar e ter a seu cargo todo o serviço de secretaria e arquivo.

Art. 30.º Compete ao tesoureiro da Direcção escriturar o movimento financeiro, arrecadar os rendimentos e satisfazer as despesas autorizadas.

Art. 31.º Compete aos vogais coadjuvar os trabalhos dos restantes membros da Direcção e substituir qualquer deles nos seus impedimentos.

Art. 32.º O presidente da Direcção, ou seu substituto, goza de voto de qualidade.

Art. 33.º Todos os cheques, títulos de levantamentos de dinheiro emitidos por esta Associação, bem como todos os seus contratos e ainda todos os documentos emanados desta, deverão levar a assinatura conjunta do presidente e do secretário da Direcção.

VII — Conselho Fiscal

Art. 34.º O Conselho Fiscal é constituído por três membros: presidente, secretário e relator, todos eleitos em Assembleia Geral.

Art. 35.º São atribuições do Conselho Fiscal:

- a) Elaborar o parecer sobre o relatório e contas apresentadas pela Direcção, bem como sobre o orçamento das receitas e das despesas da Associação;
- b) Examinar a escrita da Associação;
- c) Requerer ao presidente da Mesa da Assembleia Geral a convocação da Assembleia Geral, quando o entender necessário, em matéria da sua competência.

Art. 36.º O Conselho Fiscal reunir-se-á uma vez em cada trimestre por convocação do seu presidente.

VIII — Do património da Associação

Art. 37.º As receitas da Associação provêm de:

- a) Pagamento de quotas e donativos;
- b) Rendimentos de bens e capitais próprios;
- c) Quaisquer outras receitas.

IX — Disposições gerais

Art. 38.º A Associação só poderá exercer a sua actividade quando tiver o número necessário de sócios que permitam o exercício dos órgãos sociais.

Art. 39.º Compete à Assembleia Geral deliberar sobre a dissolução ou liquidação da Associação.

Art. 40.º Em caso de dissolução, o remanescente do património reverterá a favor dos organismos de beneficência de Macau, conforme for resolvido pela Assembleia Geral.

Art. 41.º O ano social vai de 1 de Janeiro a 31 de Dezembro.

Repartição Provincial dos Serviços de Administração Civil de Macau, aos 24 de Setembro de 1975. — O Chefe dos Serviços, *Augusto Pires Estrela*, intendente administrativo.

(Custo desta publicação \$ 192,90)

Portaria n.º 168/75

de 4 de Outubro

Considerando o exposto pela Sociedade de Turismo e Diversões de Macau, concessionária de Jogos de Fortuna ou Azar neste Território, quanto às regras do jogo de Roleta, cujo regulamento foi aprovado pela Portaria n.º 7 461, de 1 de Fevereiro de 1964;

Tendo em vista o disposto no artigo 106.º do citado regulamento e o parecer favorável do delegado do Governo junto da Sociedade de Turismo e Diversões de Macau;

Usando da faculdade conferida pela alínea c) do artigo 135.º da Constituição, o Governador de Macau manda:

Artigo único. Os artigos 16.º a 25.º do Regulamento dos Jogos Chineses e Europeus, aprovado pela Portaria n.º 7 461, de 1 de Fevereiro de 1964, que contém as regras do jogo de Roleta, passam a ter a numeração e redacção constante do regulamento anexo, o qual faz parte integrante desta portaria e baixa assinado pelo delegado do Governo junto da Sociedade de Turismo e Diversões de Macau.

Governo da Província de Macau, aos 26 de Setembro de 1975. — O Governador, *José Eduardo Garcia Leandro*.

REGULAMENTO OFICIAL DA ROLETA

Artigo 1.º — 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.

Art. 2.º — 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.

Art. 3.º *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.

Art. 4.º *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.

Art. 5.º — 1. *Pagamento das paradas* — 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 e dúzias, sectores, «chances» simples, linhas, ruas, 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, reconstituir-se-ão 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.

Art. 6.º «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 coluna; 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.

Art. 7.º *Prémios* — Ao jogador que ganhe 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.

Art. 8.º *Zero* — No caso da bola cair no «zero», só ganha quem tiver nele jogado como pleno. Todos os restantes jogos perdem a favor da banca.

Inspeção dos Jogos de Fortuna ou Azar, em Macau, aos 26 de Setembro de 1975. — O Delegado do Governo junto da Sociedade de Turismo e Diversões de Macau, (S. A. R. L.), *Luís Maria Branco de Moraes Santos*, major de artilharia c/CGEM.

Portaria n.º 169/75

de 4 de Outubro

Considerando o exposto pela Sociedade de Turismo e Diversões de Macau, concessionária de Jogos de Fortuna ou Azar neste Território, quanto às regras do jogo de Bacará, cujo regulamento foi aprovado pela Portaria n.º 7 461, de 1 de Fevereiro de 1964;

Tendo em vista o disposto no artigo 106.º do citado regulamento e o parecer favorável do delegado do Governo junto da Sociedade de Turismo e Diversões de Macau;

Usando da faculdade conferida pela alínea c) do artigo 135.º da Constituição, o Governador de Macau manda:

Artigo único. Os artigos 26.º a 38.º do Regulamento dos Jogos Chineses e Europeus, aprovado pela Portaria n.º 7 461, de 1 de Fevereiro de 1964, que contém as regras do jogo de Bacará, passam a ter a numeração e redacção constante do regulamento anexo, o qual faz parte integrante desta portaria e baixa assinado pelo delegado do Governo junto da Sociedade de Turismo e Diversões de Macau.

Governo da Província de Macau, aos 26 de Setembro de 1975.
— O Governador, *José Eduardo Garcia Leandro*.

REGULAMENTO OFICIAL DO BACARÁ

Artigo 1.º — 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.

Art. 2.º *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.

Art. 3.º — 1. *Grupos participantes* — O jogo é limitado a dois grupos participantes: 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 excepção do primeiro, antes de cada lance da partida será retirada do distribuidor uma carta que será deitada no recipiente da mesa, destinado às cartas jogadas.

Art. 4.º — 1. *Carta adicional* — Apenas mais uma carta poderá ser adicionada às duas inicialmente distribuídas a cada grupo,