

Portaria n.º 133/88/M**Artigo 2.º****de 22 de Agosto**

Considerando o exposto pela Sociedade de Turismo e Diversões de Macau, concessionária da exploração de jogos de fortuna ou azar, neste território, respeitante ao regulamento provisório do jogo de Mah-Jong, cuja exploração foi autorizada ao abrigo do contrato em vigor;

Tendo em conta o parecer favorável da Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos;

Ao abrigo do artigo 1.º da Portaria n.º 89/87/M, de 10 de Agosto, e usando da faculdade conferida pelo artigo 15.º, n.º 1, alínea a), do Estatuto Orgânico de Macau, promulgado pela Lei Constitucional n.º 1/76, de 17 de Fevereiro, o Secretário-Adjunto para os Assuntos Económicos manda:

Artigo 1.º É aprovado o regulamento provisório do jogo de Mah-Jong, em anexo, que faz parte integrante desta portaria.

Art. 2.º O presente regulamento será revisto no prazo de 6 meses após o início do seu funcionamento.

Art. 3.º A DICJ poderá proceder a alterações ao presente regulamento sempre que as mesmas se mostrem necessárias, mediante despacho do director.

Governo de Macau, aos 8 de Agosto de 1988.

Publique-se.

O Secretário-Adjunto para os Assuntos Económicos, *António A. Galhardo Simões*.

REGULAMENTO PROVISÓRIO DO JOGO DE MAH-JONG**Artigo 1.º****1. Material**

O material do jogo de Mah-Jong compõe-se de 136 cartas ou pedras, uma chapa com a inscrição dos quatro «ventos», correspondentes aos quatros pontos cardeais, 3 dados e uma mesa apropriada, de forma quadrangular.

2. Grupos de pedras

Cada baralho completo de pedras inclui 5 grupos distintos, a saber:

(1) 3 variedades de pedras «trunfos» (encarnada, «hong chông»; verde, «fát chói»; branca, «pak pán»), cada uma com 4 peças iguais;

(2) 4 variedades de pedras «ventos» (Este, «tông»; Sul, «nám»; Oeste, «sai»; Norte, «pak»), cada uma com 4 peças iguais;

(3) 9 variedades de pedras chamadas «bambus» («sók chi»), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais;

(4) 9 variedades de pedras chamadas «números» («mán chi»), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais;

(5) 9 variedades de pedras chamadas «círculos» («t'ông chi»), numeradas de 1 a 9, cada uma com 4 peças iguais.

Procedimentos quanto ao jogo

O Mah-Jong joga-se com quatro jogadores ou parceiros. O lugar do banqueiro («chông») é sempre designado por Este («tông»), sendo designado por Sul («nám») o lugar à direita do banqueiro, por Oeste («sai») o lugar oposto ao do banqueiro e por Norte («pak») o lugar à esquerda do banqueiro.

As pedras são arrumadas, com a face voltada para baixo, em 4 filas duplas formadas por 17 grupos de duas pedras cada um. Arrumadas as pedras, cada parceiro faz avançar a sua respectiva fila-dupla para o centro da mesa, formando, mais ou menos, um quadrado.

No começo de cada jogo, o banqueiro lança os dados no interior do quadrado, para determinar a fila-dupla donde as pedras devem começar a ser tiradas. Conta-se sempre da direita para a esquerda, em sentido oposto ao do ponteiro do relógio, a partir do lugar do banqueiro. Se a soma dos dados indicar, por exemplo, 13 pontos, o banqueiro separará da fila-dupla colocada à sua frente 13 grupos, contados da direita para a esquerda, e começará a tirar para si dois grupos (4 pedras) dos quatro restantes, sendo seguido, sucessivamente, pelos parceiros dos lugares Sul («nám»), Oeste («sai») e Norte («pak»). Os parceiros tiram três vezes (2 grupos ou sejam 4 pedras) até cada um ficar com 6 grupos (12 pedras). Em seguida, o banqueiro tira mais duas pedras alternadamente, da fila de cima, tirando cada um dos restantes três parceiros, dentro da sua vez, mais uma pedra do extremo da fila. O banqueiro é sempre o primeiro a descartar uma pedra.

Cada roda de quatro jogos leva o nome de um dos «ventos» (pontos cardeais). A primeira é chamada roda Este («tông hin»), a segunda roda Sul («nám hin»), a terceira roda Oeste («sai hin») e a quarta roda Norte («pak hin»).

São jogados, em princípio, 16 jogos. Contudo, quando o jogo é ganho pelo banqueiro, este retém a banca («chông») até o jogo ser ganho por outro parceiro, altura em que a banca é passada para o parceiro da direita.

Artigo 3.º**Como ganhar o jogo**

Para ganhar um jogo, o jogador tem de ser o primeiro a apresentar 14 pedras formadas por 4 conjuntos de três, acrescidos de um par. Os conjuntos podem ser de 3 pedras iguais ou sequências de 3 pedras dum mesmo grupo.

Artigo 4.º**Modalidades de jogos**

(1) Se, no começo do jogo, as pedras tiradas pelo banqueiro formarem 4 conjuntos de três e um par, o banqueiro ganhará de imediato esse jogo. Esta modalidade é designada por «*ganho natural*» («t'in vu»).

(2) Se qualquer dos jogadores, sem ser o banqueiro, puder formar 4 conjuntos de três e um par com a primeira pedra descartada pelo banqueiro, esse jogador ganhará de imediato o jogo. Esta modalidade é designada por «*ganho não natural*» («tei vu»).

(3) *Sequência («Ch'i»)* — Sempre que um parceiro descarte uma pedra, só o que está à sua direita a pode aproveitar para fazer uma sequência («ch'i»); fazendo, deste modo, uma sequência, o parceiro perde o direito de adquirir outra pedra nessa jogada, sendo ainda obrigado a deixar aberta na mesa a sequência de 3 pedras do mesmo grupo e descartar uma pedra. Porém, aquela pedra não pode ser aproveitada para sequência se qualquer dos outros dois parceiros a quiser para fazer um «p'ông» (conjunto de 3 pedras iguais) ou «kóng» (conjunto de quatro pedras iguais).

(4) *Trio ou três pedras iguais («P'ông»)* — Tendo um par na mão, o jogador pode fazer um «p'ông» com pedra igual descartada por qualquer dos outros parceiros. Fazendo «p'ông», o jogador tem de, por sua vez, descartar uma pedra e deixar o trio do «p'ông» aberto na mesa.

(5) *Quatro pedras iguais («Kóng»)* — Tendo um trio ou 3 pedras iguais na mão, o jogador pode fazer um «kóng» com a quarta pedra igual descartada por qualquer dos outros parceiros, sendo este «kóng» chamado «kóng» aberto. Chamarse-á «kóng» fechado se a quarta pedra igual for por ele comprada. O jogador que tenha já um «p'ông» feito na mesa e compre a quarta pedra igual, faz um «kóng» que também se chama aberto. Todo o jogador que faça um «kóng» (aberto ou fechado) tem de tirar mais uma pedra do fim da última fila dupla de pedras, a fim de continuar na posse de 13 pedras. Qualquer conjunto de 4 pedras iguais é considerado como sendo conjunto de 3.

(6) *Direito ao ganho («Chit vu»)* — Sempre que uma pedra descartada sirva a mais de um jogador para ganhar o jogo, o direito de ficar com ela para ganhar cabe ao que estiver mais próximo (em sentido oposto ao do ponteiro do relógio) do jogador que descartou a pedra.

Artigo 5.º

Contagem

(1) *Jogo mínimo («Kai vu»)*

É o jogo de graduação mais baixa no Mah-Jong. Inclui um a três conjuntos de 3 pedras iguais sem valerem como «fán» nem como «fán» dobrado.

(2) *Jogos de 1 («Fán»)*

Conjunto de trunfo — A qualquer conjunto de 3 pedras iguais do grupo de trufos (branca, verde ou encarnada) é atribuído 1 «fán».

Conjunto de vento da roda — Ao conjunto de 3 ou 4 pedras iguais do grupo de ventos, desde que as pedras do conjunto correspondam ao vento da roda (por exemplo, trio de Este («tông»)) feito na roda Este) é atribuído 1 «fán».

Conjunto de vento do lugar — Ao conjunto de 3 ou 4 pedras iguais do grupo de ventos, desde que as pedras do conjunto correspondam ao lugar do jogador (por exemplo, trio de Oeste («sai»)) feito pelo jogador, ocupando o lugar Oeste) é atribuído 1 «fán».

Aproveitamento da pedra dum «Kóng» («Ch'éong kóng») — Quando o jogador ganha com a pedra adquirida por outro parceiro que, com a mesma pedra, iria fazer um «kóng» aberto, dá-se um aproveitamento de «kóng». Ao jogo ganho deste modo é atribuído 1 «fán».

Ganho derivado dum «Kóng» («Kóng seong fá») — Sempre que faça «Kóng» (aberto ou fechado) o jogador tem de adquirir uma pedra do fim da última fila dupla. Ganhando esse jogador com a pedra assim adquirida, 1 «fán» é atribuído ao seu jogo ganho.

Trios («Tông-tôi vu») — É atribuído 1 «fán» ao jogo ganho com conjuntos de 3 pedras iguais e um par (sem qualquer sequência, isto é, somente «p'ôngs» ou «kóns»).

Sequências e par («P'êng vu») — É atribuído 1 «fán» a todo o jogo ganho, formado apenas com sequências e um par, desde que o par não seja de pedras trufos, nem de pedras ventos, correspondendo ao vento da roda ou ao vento do lugar ocupado pelo jogador que ganha (sem qualquer conjunto de 3 pedras iguais).

«Wân iat sêk» — É atribuído 1 «fán» ao jogo ganho formado por pedras dum mesmo grupo (bambús ou números ou círculos) e pedras trufos ou pedras ventos sem valerem «fán» ou «fán» dobrado.

Pedras trufos («Siu sam ün») — É atribuído 1 «fán» ao jogo ganho com dois conjuntos de pedras trufos e um par da terceira pedra trunfo.

Pedras ventos («Siu sei hei») — É atribuído 1 «fán» ao jogo ganho com três conjuntos e um par de pedras, todos do grupo de ventos.

Conjunto de 1, 9, trufos ou ventos («Fá iu-kau») — É atribuído 1 «fán» ao jogo ganho formado por conjuntos de pedras com marcação numérica 1 ou 9 e outras pedras dos grupos trufos ou ventos.

(3) *«Fán» dobrado («Leong fán») (Graduação máxima)*

É atribuído «fán» dobrado:

Ao ganho natural («t'in vu»);

Ao ganho não natural («tei vu»).

Duplo «fán» («Seong fán») — Quando se ganha com conjunto de 3 pedras iguais do grupo de ventos, conjunto que corresponda, simultaneamente, tanto ao lugar do jogador em relação ao banqueiro, como à roda em que o jogo decorre. Exemplo: estando o jogador a ocupar o lugar Sul («nám») à direita do banqueiro, o conjunto por ela feito mostra a pedra Sul e a roda do jogo é também Sul.

«Kóns» sucessivos («Kóng seong kóng») — Quando, num «kóng», a pedra que o jogador adquirir no fim da última fila dupla calhar ser a 4.ª doutro conjunto de 3 pedras iguais que tenha na mão, esse jogador fará novo «kóng», adquirindo, por conseguinte, nova pedra no fim da última fila dupla. Ganhando o jogo com esta pedra, o ganho é contado como «fán» dobrado.

«P'êng vu» dum mesmo grupo («Wân iat sêk p'êng vu») — Ao jogo ganho formado apenas com sequências de pedras dum mesmo grupo (bambus ou números ou círculos) e um par de pedras, mostrando vento que não corresponda ao nome da roda nem ao lugar do jogador em relação ao banqueiro.

Pedras dum mesmo grupo («Ch'éng iat sêk») — Ao jogo ganho que apresente todos os conjuntos (sejam sequências, sejam pedras iguais) de 3 pedras dum mesmo grupo (bambus ou números ou círculos) e um par do mesmo grupo.

Treze chamadas («Sap-sám iu») — Ao jogo ganho formado com uma pedra de cada um dos números 1 e 9 de cada grupo, uma pedra de cada um dos 3 trufos e uma de cada um dos 4 ventos (V. figura abaixo), acrescidas de uma pedra que seja igual a qualquer das indicadas.

Conjuntos de trios fechados («Kan-kan vu») — Ao jogo ganho formado apenas por trios fechados e um par, sem ter aproveitado pedra descartada por qualquer dos parceiros e sem ter feito qualquer «Kóng».

Conjuntos de trunfos («Tai sam ün») — Ao jogo que inclua 3 conjuntos de pedras trunfos.

Conjuntos de ventos («Tai sei hei») — Ao jogo ganho que inclua 4 conjuntos de pedras ventos e qualquer par.

Conjunto de 1 e 9 («Cheng iu») — Qualquer jogo ganho formado apenas por conjuntos de pedras com os números 1 e 9 (grupos de três pedras e um par).

Conjuntos de trunfos e ventos («Chün chü») — Qualquer jogo ganho formado apenas por conjuntos de pedras trunfos e ventos.

Artigo 6.º

Pagamentos de jogos ganhos

O banqueiro paga sempre a dobrar a qualquer dos três parceiros que ganha o jogo, recebendo sempre a dobrar de todos quando calha ser ele a ganhar o jogo.

Artigo 7.º

Comissão da Casa

De todos os jogos ganhos a Casa cobra uma comissão de acordo com a seguinte tabela:

<i>Modalidade de aposta</i>	<i>Comissão a cobrar</i>
\$ 50,00/\$ 100,00	\$ 20,00
\$ 100,00/\$ 200,00	\$ 40,00
\$ 200,00/\$ 400,00	\$ 80,00
\$ 300,00/\$ 600,00	\$ 120,00
\$ 500,00/\$ 1 000,00	\$ 200,00
\$ 1 000,00/\$ 2 000,00	\$ 400,00
\$ 2 000,00/\$ 4 000,00	\$ 800,00
\$ 3 000,00/\$ 6 000,00	\$1 200,00
\$ 5 000,00/\$10 000,00	\$2 000,00
\$10 000,00/\$20 000,00	\$4 000,00

Artigo 8.º

Normas gerais

- (1) Uma vez descartada, a pedra não pode ser recolhida.
- (2) O parceiro que, numa jogada, anuncie «p'ông» e desista de o fazer perde o direito de ganhar o jogo em que tal aconteça.
- (3) Não é permitido ver as pedras de outros parceiros em qualquer altura do jogo. Porém, fazendo-o inadvertidamente, o parceiro não poderá, nesse jogo, fazer qualquer «kóng».
- (4) O parceiro que ganhe um jogo não pode receber montante superior ao do seu capital em jogo.

Artigo 9.º

Normas especiais

- (1) No caso de «Conjuntos dum mesmo grupo» ou seja «Ch'êng iat sêk», o jogador é obrigado a suportar a perda dos

outros dois parceiros se a pedra por ele descartada servir para completar o jogo do quarto parceiro que tenha à vista sobre a mesa 3 ou 4 conjuntos de pedras do mesmo grupo.

(2) Também no caso de «Conjuntos dum mesmo grupo» ou seja «Ch'êng iat sêk», o jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros se a pedra por ele descartada servir para o 4.º conjunto do quarto parceiro que tenha à vista sobre a mesa 3 conjuntos de pedras do mesmo grupo e se esse quarto parceiro, na jogada a seguir, adquirir pedra para ganhar.

(3) No caso de «Conjuntos de trunfos» ou seja «Tai sam ün», ou no caso de «Conjuntos de ventos» ou seja «Tai sei hei», o jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros se a pedra trunfo ou pedra vento por ele descartada servir para completar o jogo do quarto parceiro.

(4) O jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros se, tendo na mão a 4.ª pedra do grupo de trunfos ou do grupo de ventos, não a descartar, preferindo descartar outra pedra que venha a completar o jogo do quarto parceiro.

(5) O jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros se, não estando a chamar, isto é, não estando à espera de pedra para ganhar, descartar uma pedra dum conjunto de 3 que tenha na mão e essa pedra servir para completar o jogo do quarto parceiro.

(6) O jogador é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros se, estando a chamar, isto é, estando à espera de pedra para ganhar, desfizer o seu jogo com o descarte duma pedra que venha a servir para completar o jogo do quarto parceiro.

(7) Ao fazer uma sequência («ch'i») ou trio («p'ông»), se o jogador recolher pedra errada da mesa ou expuser, de entre as que tem na mão, pedras de conjunto diferente, o erro só pode ser rectificado antes de chegar a sua vez de comprar pedra. Se abrir as pedras para indicar que ganhou, sem ter corrigido o erro, esse jogo é considerado «nulo», sendo o jogador obrigado a indemnizar os restantes três parceiros.

(8) O jogador, sendo banqueiro, que declare ganhar, mas com jogo considerado «nulo», é obrigado a indemnizar os restantes três parceiros, pagando-lhes importância equivalente a «fán» dobrado. Não sendo banqueiro, o jogador é obrigado a indemnizar o banqueiro com importância equivalente a «fán» dobrado e aos restantes dois parceiros com importância equivalente a 1 «fán».

(9) O jogador não é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros ao descartar uma pedra que sirva para completar o jogo do quarto parceiro, se este jogo for «Ch'êng iu», isto é, formado apenas por conjuntos de pedras com os números 1 e 9, ou «Chün chü», isto é, formado apenas por conjuntos de pedras trunfos e ventos.

(10) O jogador não é obrigado a suportar a perda dos outros dois parceiros ao descartar uma pedra que sirva para completar o jogo do quarto parceiro, se a pedra descartada for pedra do grupo de trunfos ou ventos, que não esteja à vista na mesa.

Portaria n.º 134/88/M

de 22 de Agosto

Tendo sido submetido à aprovação tutelar o 1.º orçamento suplementar do Fundo de Bolsas de Estudo para o ano de 1988;

Ouvido o Conselho Consultivo;