

電腦人員職位及相應職級以及在現有行政人員職級內更改職位數目，增加以下數目：

電腦部人員：

一等或二等首席電腦技術員.....6

程序員.....9

主任操作員，控制台操作員，首席操作員，一等或二等操作員.....8

行政部人員：

一等文員，二等文員或三等文員.....1

書記兼打字員.....2

第 二 條

本訓令之核准所引致的負擔，係由本經濟年度給予澳門保安部隊的撥款及財政司為此目的所動用的任何款項應付。

第 三 條

本法例由一九八九年六月一日起生效。

一九八九年五月九日於澳門政府

着頒行

總督 文禮治

Portaria n.º 108/89/M

de 26 de Junho

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 chinês de dados, cuja exploração foi autorizada nos termos da cláusula 3.ª, n.º 2, do contrato de concessão 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 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 Chinês de Dados, que constitui anexo à presente portaria.

Art. 2.º A vigência provisória deste regulamento prolongar-se-á pelo período de seis meses, contados a partir da data da respectiva publicação.

Art. 3.º A Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos poderá proceder a alterações ao presente regulamento, sempre

que as mesmas se mostrem necessárias, mediante despacho do director.

Governo de Macau, aos 15 de Junho de 1989.

Publique-se.

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

Regulamento do Jogo Chinês de Dados

Artigo 1.º

(Material)

a) Três dados com as faces numeradas de uma a seis pintas, todos com o mesmo peso e perfeitamente equilibrados, sendo a soma das pintas das faces opostas igual a sete;

b) Uma tigela para dados, colocada no centro da mesa, e marcadores de plástico.

Artigo 2.º

(Operação do jogo)

a) O banqueiro lança os três dados na tigela, seguido, por turno, pelos jogadores no sentido oposto ao dos ponteiros do relógio, até os três dados de cada mão mostrarem uma das seguintes combinações: 1-2-3, 4-5-6, três pintas iguais ou duas iguais e a terceira diferente;

b) O resultado da mão do banqueiro é indicado com um marcador de plástico;

c) Cada jogador só começa a lançar os dados, quando o jogador que se encontra à sua direita tiver terminado o seu lançamento e a sua aposta tiver sido paga ou recolhida;

d) Em todos os lançamentos os dados terão de cair na tigela simultaneamente;

e) O lançamento não será considerado válido se um ou mais dados aparecerem mal assentes ou saltarem para fora da tigela. Em qualquer destes casos, o lançamento terá de ser repetido;

f) Os jogadores devem colocar as suas apostas na mesa antes do banqueiro lançar os dados. Uma vez lançados os dados pelo banqueiro, não serão aceites novas apostas, nem poderão ser retiradas as apostas feitas ou transferidas dum lugar para outro.

Cada jogador é responsável pela vigilância da respectiva aposta;

g) O pagador («dealer») recolherá ou pagará as importâncias devidas, consoante os lugares em que as apostas tiverem sido colocadas, independentemente da circunstância de qualquer delas poder ter sido colocada em lugar errado.

Artigo 3.º

(Número de lugares)

a) Há em cada banca um total de oito lugares, incluindo o do banqueiro;

b) Um jogador pode colocar apostas em mais de um lugar, podendo também mais de um jogador apostar no mesmo lugar. O jogador que houver apostado importância mais elevada num lugar terá o direito de lançar os dados;

c) Apenas um jogador de cada lugar poderá lançar os dados. Em momento algum poderão os dados ser segurados fora da mesa do jogo.

Artigo 4.º

(Banqueiro)

a) 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 em cada vez;

b) Os jogadores a quem couber a vez de ficar com a banca podem 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 tiver apostado na jogada anterior;

c) O banqueiro é obrigado a colocar o seu capital na mesa antes de lançar os dados. Em caso algum poderá o ganho ou perda do banqueiro exceder o montante do seu capital em cada jogada;

d) 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, constituindo a soma das duas importâncias o seu novo capital para a segunda jogada.

Entretanto, o banqueiro poderá aumentar, querendo, o seu capital. Em caso algum poderá reduzir a importância do novo capital;

e) O casino pode associar-se ao banqueiro com capital previamente determinado, para cada jogada.

Jogadores ocupando outros lugares podem apostar também no lugar do banqueiro, sendo, porém, as suas apostas pagas ou recolhidas conforme a ordem em que são colocadas, depois do banqueiro. O jogador que pretenda em determinada jogada, associar-se ao banqueiro terá de lhe confiar o seu capital, deixando assim de poder colocar apostas, separadamente, noutros lugares.

Artigo 5.º

(Ganho ou perda)

a) O lugar que lançar combinação de dados superior à do banqueiro ganha, e inferior à do banqueiro perde. Porém, qualquer dos lugares perde instantaneamente se o banqueiro fizer 4-5-6 ou três dados de pintas iguais;

b) Do mesmo modo, todos os lugares ganham se o banqueiro fizer 1-2-3;

c) Dar-se-á um empate se as combinações dos dados lançados pelo banqueiro e jogador forem de igual valor.

Artigo 6.º

(Valores)

O valor das combinações dos dados lançados de cada lugar é, pela ordem decrescente, o seguinte: 4-5-6, três dados de

pintas iguais, dois dados de pintas iguais, sendo o terceiro 6, 5, 4, 3, 2, 1 e 1-2-3.

Artigo 7.º

(Direitos do Casino)

a) Ao Casino assiste o direito de substituir os dados periodicamente;

b) O Casino cobra uma comissão de 4% de todas as jogadas ganhas.

法 令 第一〇八/八九/M號 六月二十六日

按照澳門旅遊娛樂有限公司表達，關於批給合約內的幸運博彩規定：“擲牛博彩臨時規例”。

經聽取澳門博彩監察暨協調司之提意：

按照八月十日第八九/八七/M號法令第一條，及澳門組織章程第十五條行使二月十七日第一/七六號國家基本法核准，經濟政務司着令如下：

第一條：批准此訓令附加之“擲牛博彩臨時規例”。

第二條：此臨時性規例由頒佈期起為期六個月。

第三條：博彩監察暨協調司司長如需要時可以隨時更改上述規例。

一九八九年六月十五日於澳門政府

着頒佈

經濟政務司 薛文遜

擲牛博彩臨時規例

第一條 用具

一、三顆切成六面之骰，分別刻上一至六點，底面之點數合共均為七點。三骰重量一致，六面之比重都均勻。

二、設於枱中央之骰盤，及一套塑膠標誌牌。

第二條 程序

1、庄家先擲，閒家按逆時針方向依次擲骰，每門擲骰須擲至下列任何一種，才算擲成：1-2-3, 4-5-6, 圍骰或有牛（兩骰之點數一樣，另一骰之點數則為牛之點數）。庄家擲成之後，其結果使用塑膠牌為記，閒家依次擲骰，逐門決定勝負及完成殺賠後，下一門才擲骰。

2、每次擲骰須三顆同擲，橋骰或骰跌出骰盤外均作廢，須予再擲。庄家擲骰之前，閒家須將其

投注放在證面。庄家擲骰後，不再接受投注，取回投注或移注。閒家下注跟眼，買錯照做。

第三條 門數

全枱連庄家共分八門。閒家客人可投注於多門，每門亦可接受搭注。每門投注最大之客人有權擲骰。每門只可由一人擲骰，不論任何情形，骰不可以離枱。

第四條 庄家

1、各門可輪流做庄，每次最多兩局，除非其餘各門都放棄做庄，否則不得連庄，輪庄係依逆時針方向，客人可以放棄做庄。讓下一門做庄。唯做庄之客人必須在早一局曾有投注。

2、庄家須將其投注置於證面，然後擲骰。庄家輸贏均不得超過其投注額。

3、庄家於第一局贏得之注碼，須連同其原注作為第二局之投注，只可增注，不可減注。

4、場方可以幫庄，每門之金額另行訂定。客人亦可幫庄，正庄先行，幫庄之客人須將其投注放在正庄投注之後面，並順擺放之次序進行殺賠。幫庄之客人在該局中不得投注於其他門。

第五條 勝或負

通常以擲出之組合大小決定勝負，以大勝小。唯如果庄家擲出4 - 5 - 6或圍骰，則通贏。如擲出1 - 2 - 3，則通賠。如庄、閒擲出同一組合，則作和論。

第六條 組合之大小

組合由大至小順序為4 - 5 - 6，圍骰，牛六，牛五，牛四，牛三，牛二，牛一，1 - 2 - 3。

第七條 場方抽水

場方抽取勝方注碼百分之四作抽水。
如有需要，場方有權換骰。

Portaria n.º 109/89/M

de 26 de Junho

Tornando-se necessário proceder a uma nova emissão de selos postais;

Tendo em vista o proposto pela Direcção dos Serviços de Correios e Telecomunicações;

Usando da faculdade conferida pela alínea b) do n.º 1 do artigo 15.º do Estatuto Orgânico de Macau, promulgado pela Lei Constitucional n.º 1/76, de 17 de Fevereiro, o Secretário-Adjunto para as Obras Públicas e Habitação manda:

Artigo único. São emitidos e postos em circulação neste território, no dia 7 de Julho próximo, selos postais alusivos à emissão extraordinária, «Serpentes da Região», nas quantidades e taxas seguintes:

150 000 selos da taxa de \$ 2,50 (Cobra-Capelo)

150 000 selos da taxa de \$ 2,50 (Cobra-Listrada)

150 000 selos da taxa de \$ 2,50 (Cobra-da-Bambueira)

150 000 selos da taxa de \$ 2,50 (Cobra-Ratívora)

Governo de Macau, aos 20 de Junho de 1989.

Publique-se.

O Secretário-Adjunto para as Obras Públicas e Habitação,
Joaquim Leitão da Rocha Cabral.

Portaria n.º 110/89/M

de 26 de Junho

Tendo a Agência Comercial Bestway, Limitada, requerido ao Governo do Território autorização para a transferência da titularidade da autorização governamental, concedida pela Portaria n.º 115/87/M, de 14 de Setembro;

Tendo em vista o artigo 6.º do Decreto-Lei n.º 48/86/M, de 3 de Novembro;

Ouvidas as Forças de Segurança de Macau;

Sob parecer favorável dos Serviços de Correios e Telecomunicações de Macau;

Usando da faculdade conferida pelos n.ºs 1 e 2 do artigo 15.º do Estatuto Orgânico de Macau, promulgado pela Lei Constitucional n.º 1/76, de 17 de Fevereiro, e tendo em atenção a Portaria n.º 91/87/M, de 10 de Agosto, o Secretário-Adjunto para as Obras Públicas e Habitação manda:

Artigo 1.º É concedida à Agência Comercial Bestway, Limitada, sita na Rua da Praia Grande, n.º 35, 1.º andar, «A», uma autorização governamental para instalar e utilizar, no âmbito das actividades a que se dedica, uma rede de radiocomunicações, do serviço móvel terrestre.

Art. 2.º O titular, referido no artigo 1.º, fica sujeito à observância das condições, a seguir enumeradas:

CONDIÇÕES

1. As características técnicas da rede ora autorizada serão fixadas pela Direcção dos Serviços de Correios e Telecomunicações de Macau.

2. A autorização governamental e a(s) licença(s) de estação (ões), a que se refere o artigo 13.º do Decreto-Lei n.º 18/83/M, de 12 de Março, devem ser apresentadas sempre que os agentes de fiscalização credenciados as solicitem.

3. Em caso de extravio ou de inutilização dos documentos referidos na condição anterior, o seu titular deve requerer à Direcção dos Serviços de Correios e Telecomunicações de