

PROJETO DE REGULAMENTO N.º ---/SRIJ/2015

REGRAS DO JOGO *BLACKJACK/21*

O Regime Jurídico dos Jogos e Apostas *Online* (RJO), aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 28 de abril, determina, no n.º 3 do seu artigo 5.º, que as regras de execução dos jogos e apostas *online* são fixadas pela entidade de controlo, inspeção e regulação.

Com a habilitação e para execução desta disposição, estabelecem-se, com o presente regulamento, as regras base de execução e prática do jogo *blackjack/21*, previsto na subalínea iii) da alínea c) do n.º 1 do artigo 5.º do RJO, na categoria de jogos de fortuna ou azar.

Assim, ao abrigo das disposições conjugadas do n.º 3 do artigo 5.º e do artigo 48.º do RJO com a alínea b) do n.º 3 do artigo 7.º do Decreto-Lei n.º 129/2012, de 22 de junho na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 28 de abril, a Comissão de Jogos, na reunião de ----de----de----, deliberou:

- 1.º Aprovar sob a forma de Regulamento as regras de execução e prática do jogo de fortuna ou azar *blackjack/21* à distância em ambiente virtual através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios, abreviadamente designado por “*online*”, que constitui o Anexo da presente deliberação e dela fica a fazer parte integrante.
- 2.º As entidades exploradoras podem, no respeito, desenvolvimento e no uso das faculdades que lhes são conferidas no Anexo ao presente Regulamento, fixar regras específicas de execução do jogo de *blackjack/21 online*.
- 3.º A fixação e modificação das regras específicas referidas no número anterior carece de aprovação prévia do Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos.
- 4.º As regras constantes do Anexo ao presente Regulamento e as específicas referidas no n.º 2 são publicadas e disponibilizadas de forma permanente e gratuita pela entidade exploradora no seu sítio na *Internet*.
- 5.º O presente Regulamento entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação no *Diário da República*, 2.ª série.

ANEXO

- 1- O *blackjack/21* é um jogo de fortuna ou azar, em que os jogadores apostam contra a entidade exploradora e em que objetivo de qualquer um deles é, fazer com as duas primeiras cartas, a combinação de *blackjack* ou, com cartas adicionais, a pontuação de 21 ou, a que sem exceder a pontuação de 21, mais desta se aproxime.
- 2- Para efeitos das regras fixadas no presente regulamento entende-se por:
 - a) «Aposta», colocação de fichas ou créditos, representativos de dinheiro expresso em euros, que o jogador coloca em jogo numa jogada;
 - b) «Aposta máxima», valor máximo expresso em euros que o jogador pode apostar numa jogada;
 - c) «Aposta mínima», valor mínimo expresso em euros que o jogador tem que apostar numa jogada;
 - d) «Banca», representa o jogo ou a mão da entidade exploradora e contra a qual os jogadores apostam;
 - e) «Desdobramento de par», faculdade dos jogadores de abrirem duas cartas seguidas que formem um par ou tiverem o mesmo valor e com elas formarem nova aposta independente da inicial;
 - f) «Jogada», operações que se iniciam com a realização das apostas pelos jogadores, se desenvolve com a distribuição das cartas de jogo dos jogadores e da banca, prossegue com a contabilização das pontuações obtidas por cada um e termina com a recolha das fichas perdedoras e o pagamento dos prémios aos vencedores;
 - g) «Modo repetição», reprodução em diferido de uma jogada anteriormente realizada;
 - h) «Sessão de jogo», período de tempo ininterrupto que decorre entre o início e termo do acesso ao jogo de *blackjack/21* pelo jogador.
- 3- A exploração e prática do jogo *blackjack/21 online* deve decorrer em tempo real, num ambiente virtual que gráfica e visualmente reproduza as características e os equipamentos utilizados numa mesa física e a emulação das operações e o seu funcionamento.
- 4- Na exploração e prática do *blackjack/21 online* podem utilizar-se mesas individuais ou de múltiplos jogadores.
- 5- Nas mesas de múltiplos jogadores cada jogador aposta individualmente contra a entidade exploradora e todos se vinculam ao resultado da jogada, que é simultânea e comum a todos os participantes.
- 6- A representação gráfica e visual da mesa e dos utensílios de jogo deve conter as seguintes características:

- a) Tampo de mesa em formato semicircular de meia-lua, com seis ou setes lugares numerados sequencialmente no sentido dos ponteiros do relógio, contendo cada um deles, um pequeno retângulo ou círculo, para a marcação das apostas pelos jogadores, e uma marcação na zona central da mesa, para o seguro;
 - b) Um canto de descarte, onde são colocadas as cartas queimadas e as cartas do jogo dos jogadores que excederam a pontuação de 21;
 - c) Quatro ou seis baralhos de 52 cartas cada;
 - d) Um baralhador para extração das cartas.
- 7- As cartas têm os seguintes valores de pontuação:
- a) Ás — 1 ou 11, exceto:
 - i) Para o jogo da banca, em que vale sempre 11 se a pontuação da jogada for 17 ou superior e não exceder 21, pois se o ultrapassar, passa a valer 1;
 - ii) Para o jogo do jogador se for o ás uma das duas primeiras cartas e o jogador optar por duplicar o valor da aposta em resultado de ter atribuído ao ás o valor de 1, caso em que é obrigado a manter esse valor até ao final da jogada;
 - b) Rei, dama e valete (figuras) — 10;
 - c) Todas as restantes cartas — o valor nas mesmas indicado.
- 8- As cartas devem ser baralhadas em todas as jogadas, antes de se iniciar a distribuição das cartas.
- 9- O processo de baralhamento das cartas deve decorrer de forma integralmente aleatória e com temporizações diversificadas e variáveis entre si, de modo a não induzir a ocorrência de nenhum fator linear de padronização ou previsibilidade.
- 10- As apostas são realizadas no período de tempo definido pela entidade exploradora, que não pode ser inferior a 30 segundos.
- 11- O período de tempo para a realização das apostas inicia-se com a recolha das apostas perdedoras e pagamento das apostas vencedoras e termina com o anúncio, de texto ou visual, de que irão ser distribuídas novas cartas, momento a partir do qual não são permitidas a realização de mais apostas nem a alteração das efetuadas.
- 12- Nas mesas com múltiplos jogadores, o período de tempo para a realização das apostas decorre em simultâneo para todos os jogadores e deve estar claramente assinalado por um temporizador decrescente ou

através de anúncios de texto ou sonoros, pelas expressões, respetivamente, «façam as vossas apostas» e «jogo feito nada mais, cartas em distribuição».

13- Nas mesas individuais, em alternativa ao disposto na regra anterior, o momento em que se inicia a distribuição das cartas pode ser feito pelo próprio jogador após a marcação da aposta.

14- Apenas são distribuídas cartas aos lugares com marcação de aposta.

15- O valor de cada aposta não pode ser inferior ao valor mínimo fixado para a banca nem superior ao valor máximo.

16- O valor da aposta mínima está expresso em euros é fixado pela entidade exploradora.

17- O valor da aposta máxima é 30 vezes o valor da aposta mínima.

18- Findo o período para a realização das apostas inicia-se a distribuição das duas cartas iniciais dos jogadores e da banca, seguindo o seguinte procedimento:

- a) É extraída do baralhador uma carta para cada jogador com o valor exposto e uma carta para a banca igualmente com o valor exposto;
- b) Em seguida é distribuída uma segunda carta aos jogadores, também com o valor exposto, e uma segunda carta à banca, com a face virada para baixo.

19- Terminada a distribuição das duas cartas, os jogadores que não façam a combinação de *blackjack*, podem tomar uma das seguintes decisões:

- a) Pedir obrigatoriamente carta, se a pontuação obtida for igual ou inferior a 11 e quiserem permanecer no jogo;
- b) Dobrar a sua aposta, se a pontuação das cartas totalizarem 9, 10 ou 11, caso em que lhes é distribuída apenas mais uma única carta;
- c) Não pedir cartas (ficar), se tiverem obtido pontuação superior a 11;
- d) Pedir cartas no número que desejarem com a finalidade de conseguirem melhorar a pontuação das cartas até atingirem 21, inclusive, sendo-lhes vedada pedir mais cartas logo que atinjam ou ultrapassem aquela pontuação;
- e) Desistir da jogada, se a carta virada da banca não for um ás, perdendo metade do valor da aposta;

- f) Fazer seguro da sua aposta quando a carta virada da banca for um ás, colocando, no lugar próprio da mesa, o valor da aposta no seguro, que não pode exceder metade do valor da aposta inicial.
- 20- Nas mesas de multijogadores a distribuição das cartas segue sempre a ordem da numeração dos lugares e na orientação dos ponteiros do relógio.
- 21- O período de tempo para a tomada de decisão de pedir ou não cartas suplementares não pode ser inferior a 5 segundos.
- 22- Finda a distribuição das cartas suplementares dos jogadores, é mostrada a pontuação da segunda carta da banca e, de acordo com a pontuação obtida por esta, ocorre uma de duas situações:
- a) Se a pontuação for igual ou superior a 17, não é extraída mais nenhuma carta para a banca;
 - b) Se a pontuação for igual ou inferior a 16, são extraídas cartas para o jogo da banca até perfazer, no mínimo, a pontuação de 17.
- 23- A combinação de *blackjack* ganha sempre ao total de 21.
- 24- Não se considera *blackjack* a pontuação obtida com as cartas suplementares, nem a obtida na sequência de um desdobramento de um par.
- 25- As regras da distribuição das cartas previstas nas regras n.ºs 19 e 22 comportam as seguintes exceções:
- a) Se com as duas primeiras cartas o jogador fizer a combinação de *blackjack* e a carta virada da banca não for um ás, uma figura ou um dez, deve ser-lhe pago de imediato o prémio e as suas cartas recolhidas;
 - b) Se após a distribuição das duas primeiras cartas o jogador fizer *blackjack* e a primeira carta da banca for um ás, o jogador, antes de conhecer a segunda carta da banca, pode optar por receber o valor igual ao da sua aposta;
 - c) Se todos os jogadores tiverem perdido ou desistido, a jogada termina sem que seja mostrada a pontuação da segunda carta da banca.
- 26- Sempre que as duas primeiras cartas distribuídas tenham o mesmo valor, ainda que naipes diferentes, o jogador pode separá-las e fazer apostas independentes, desde que aposte em cada uma delas igual importância à da aposta inicial, podendo depois pedir para qualquer uma das apostas uma ou mais

cartas de acordo com as regras previstas no n.º 19, exceto se o par desdobrado for de ases, caso em que apenas pode pedir uma carta para cada aposta.

27- O jogador, depois de fazer o desdobramento do par inicial, se obtiver nas cartas adicionais uma ou mais cartas do mesmo valor pode voltar a fazer novos desdobramentos nos termos da regra anterior.

28- Se na sequência dos desdobramentos dos pares os jogadores, com as cartas recebidas, perfizerem a pontuação de 9, 10 ou 11 podem dobrar os valores das suas apostas nos termos previstos na alínea b) da regra n.º 19.

29- No decurso de uma jogada a entidade exploradora deve informar os jogadores de todas as possibilidades de decisão que têm em face do seu jogo, bem como disponibilizar a possibilidade de selecionar uma dessas opções.

30- Cada uma das apostas dos jogadores é decidida pela pontuação das cartas ou por comparação das cartas do seu jogo com o da banca de acordo com as seguintes regras:

- a) Se o jogador fizer *blackjack*, ganha vez e meia (3 para 2) o valor da sua aposta, salvo se a banca fizer igualmente *blackjack*, caso em que há empate;
- b) Se o jogador exceder a pontuação de 21 perde a sua aposta e as cartas são recolhidas de imediato;
- c) Sempre que a pontuação do jogador estiver mais próxima de 21 do que a pontuação da banca, o jogador ganha o valor igual ao da sua aposta;
- d) Se a banca exceder a pontuação de 21 e o jogador ainda se mantiver em jogo, este ganha o valor igual ao da sua aposta;
- e) Sempre que a pontuação da banca estiver mais próxima de 21 do que a pontuação do jogador, este perde o valor da aposta;
- f) Sempre que a banca fizer *blackjack*, o jogador ganha a aposta no seguro, que é paga no dobro do valor da aposta;
- g) Sempre que a banca não faça *blackjack*, o jogador perde o valor da aposta no seguro;
- h) Sempre que o jogador e a banca fizerem *blackjack* ou obtiverem a mesma pontuação o resultado é um empate e o valor da aposta continua a pertencer ao jogador;
- i) Sempre que o jogador receber cartas com os valores 6, 7 e 8 do mesmo naipe ou três 7 tem direito a um prémio especial correspondente a três vezes o valor da sua aposta, sem prejuízo do prémio que eventualmente venha a ter direito por comparação do seu jogo com o da banca;

31- As apostas vencedoras continuam a pertencer ao jogador.

- 32- São consideradas inválidas todas as jogadas que, por avaria ou mau funcionamento, sejam interrompidas sem que seja possível determinar a combinação das cartas, ou a pontuação do jogo da banca ou do jogador ou a comparação entre elas para apurar o vencedor.
- 33- Nas jogadas inválidas as apostas realizadas continuam a pertencer ao jogador.
- 34- Para efeitos do disposto na alínea da regra n.º 35, não se consideram inválidas as jogadas cujas avarias, mau funcionamento ou interrupção das comunicações ocorram na rede de comunicações ou nos equipamentos utilizados pelo jogador para participar no jogo que o impossibilitem de, após a realização da aposta, visualizar o resultado da jogada.
- 35- As entidades exploradoras devem disponibilizar ao jogador uma opção de visualização em modo de repetição, pelo menos, das últimas três jogadas em que aquele tenha participado.
- 36- A entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador antes, durante e após a sessão de jogo informação clara, objetiva e adequada sobre as regras do jogo, valores mínimos e máximos das apostas, ganhos e perdas, bem como os mecanismos de reclamação.
- 37- No final de cada sessão de jogo a entidade exploradora deve disponibilizar ao jogador informação sobre os montantes apostados e respetivos lucros ou perdas.
- 38- O início, duração e termo de cada sessão é definido pelo jogador.
- 39- Sem prejuízo do disposto na regra anterior, a entidade exploradora pode convidar o jogador a terminar a sessão de jogo, sempre que:
- a) Numa mesa individual o jogador não realize qualquer aposta num período superior a (3) minutos.
 - b) Numa mesa com múltiplos jogadores o jogador não realize apostas em mais de 5 jogadas consecutivas.
- 40- Nas situações previstas na regra anterior, caso o jogador não termine voluntariamente a sessão de jogo, a entidade exploradora deve adverti-lo que a sessão será terminada se o jogador não realizar qualquer aposta, respetivamente, no minuto seguinte ou na próxima jogada.
- 41- A entidade exploradora pode disponibilizar no seu sítio na *Internet* aplicações de demonstração com o jogo de *blackjack/21* com as mesmas características das utilizadas na exploração com recurso a dinheiro.

42- As aplicações de demonstração apenas podem atribuir o prolongamento gratuito do jogo em função da pontuação obtida, que não pode ser substituído ou convertido em dinheiro, *vouchers* para jogo, bens ou serviços de qualquer natureza ou espécie.