

## **DECRETO 277/1996, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco.**

La Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, dispone en el apartado 1 de su artículo 3 que corresponderá al Consejo de Gobierno aprobar el Catálogo de Juegos, en el que se especificarán sus distintas denominaciones, modalidades posibles, elementos y personas necesarios para practicarlos y reglas esenciales para su desarrollo.

Asimismo, el apartado 4 del mismo artículo dispone que se consideran prohibidos aquellos juegos que no estén incluidos en el Catálogo de Juegos. Procede, por lo tanto, determinar qué juegos quedarán incluidos en el Catálogo, posibilitando así su desarrollo reglamentario en las condiciones previstas en el artículo 7 de la Ley 4/1991.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Interior, habiendo emitido informe el Consejo Vasco del Juego, y previa deliberación y aprobación del Consejo de Gobierno en su sesión celebrada el día 26 de noviembre de 1996,

### DISPONGO:

*Artículo único.*– Se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco cuyo texto se inserta a continuación.

### DISPOSICIONES ADICIONALES

#### *Primera.*–

1.– De acuerdo con lo dispuesto en la Ley Reguladora del Juego, entran dentro de su ámbito de aplicación las modalidades de juegos desarrolladas en el marco de organización y gestión de una persona física o jurídica, ya sea pública o privada, tendentes a la obtención de lucro por dicha actividad, aunque el organizador sea una Asociación no lucrativa.

2.– Se considerará que no existe actividad de juego cuando la suma de las apuestas, envites o transferencias dinerarias no excedan del importe del salario mínimo interprofesional mensual y no haya habitualidad en el desarrollo de la misma.

#### *Segunda.*–

De acuerdo con lo que dispone el artículo 35.10 del Estatuto de Autonomía del País Vasco quedan exceptuadas del ámbito del presente Decreto las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas.

#### *Tercera.*–

1.- Se considerarán prohibidos aquellos juegos que no estén incluidos en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, así como los que, estando incluidos, se realicen sin la oportuna autorización o en forma o lugares o por personas distintas de las que se especifiquen en las autorizaciones y en las correspondientes normas aplicables.

2.- Los juegos previstos en el Catálogo no podrán ser autorizados en tanto no haya sido dictada la normativa de desarrollo correspondiente.

3.- Las limitaciones para la organización y práctica de los juegos, a que se refieren los apartados anteriores, serán de aplicación, asimismo, a los desarrollados a través de Internet o mediante dispositivos de comunicación a distancia

*Cuarta.-*

1.- La celebración y organización de los juegos que se autorizan por el presente Decreto, precisará autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior, de acuerdo con lo que disponga la normativa de desarrollo, independientemente de las personas que los lleven a cabo.

2.- Las autorizaciones concedidas en virtud de los juegos a que se refiere el presente Catálogo, tendrán carácter reglado. La concesión de dichas autorizaciones se realizará conforme al procedimiento que se señale en la normativa de desarrollo de cada subsector de juego.

3.- Asimismo, las reglamentaciones específicas establecerán el plazo de resolución de las solicitudes formuladas, los efectos estimatorios o desestimatorios de los actos presuntos, así como los recursos que frente a las resoluciones puedan interponerse. En defecto de regulación expresa el plazo de resolución de los expedientes de autorización será de tres meses, transcurrido el cual sin que se haya dictado resolución expresa, se entenderán denegadas.

*Quinta.-*

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5 de la Ley 4/1991, Reguladora del Juego, para la realización de actividades reguladas en la misma deberá depositarse fianza del modo como disponga la normativa específica, quedando afecta dicha fianza al pago forzoso de las sanciones pecuniarias derivadas del incumplimiento de las obligaciones previstas en la citada Ley y en la normativa de desarrollo, así como al pago de los premios y de las tasas administrativas que correspondan.

*Sexta.-*

1.- A los juegos de casino autorizados por el presente Decreto, les serán de aplicación las normas establecidas en el vigente Reglamento de Casinos de Juego, en función de la naturaleza de los mismos.

2.- Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado anterior, los anticipos mínimos a las mesas de juego a que se refiere el artículo 47 del citado Reglamento serán, como mínimo, los siguientes:

- a) En el juego de la ruleta de la fortuna, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.
- b) En el juego de Poker sin descarte, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.
- c) En el juego del Pai Gow Poker, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

3.- Los beneficios máximos establecidos para la empresa titular del casino sobre los juegos denominados de círculo y el Pai Gow Poker, a modo de porcentaje sobre las cantidades apostadas o ganadas por los jugadores, podrán ser modificadas por Orden del Consejero de Interior, que se publicará en el Boletín Oficial del País Vasco, previa audiencia a los titulares de los Casinos de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

*Séptima.-*

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 11 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, podrán practicarse, asimismo, en los casinos de juego, previa autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos, los juegos autorizados para las salas de bingo y los salones de juego, así como la instalación de máquinas de tipo «C».

*Octava.-*

La adquisición del derecho a participar en los juegos a que se refiere el presente Catálogo por parte de los jugadores será mediante la entrega de dinero de curso legal. Sin perjuicio de lo anterior, de acuerdo con la normativa de desarrollo de los juegos, se podrá autorizar cualquier otro medio legal de pago, quedando en todo caso prohibida la práctica de operaciones de préstamo a los jugadores.

*Novena.-*

1.- Corresponderá a la Dirección de Juego y Espectáculos determinar, homologar e inspeccionar los materiales, componentes, instrumentos o elementos de juego a autorizar en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

2.- La homologación es el acto administrativo mediante el cual se autoriza el uso de un concreto material, componente o elemento de juego para el desarrollo de los juegos aprobados por este Decreto. Dicha homologación exigirá la realización previa de un proceso de verificación en orden a comprobar si concurren las características exigidas por la normativa del juego respecto a un determinado material, componente o elemento con relación a los ejemplares de los mismos inscritos como modelos en los registros de juego de la Dirección de Juego y Espectáculos.

3.- Cuando, debido a las características del material de que se trate, no fuera preciso predeterminar una reglamentación de características técnicas, se entenderá por homologación el procedimiento de verificación del material, componente o elemento de juego por el cual se comprueba el cumplimiento de la funcionalidad para la que han sido destinados.

*Décima.-*

En los casinos de juegos y en las salas de bingo deberán existir, a disposición de los usuarios, ejemplares de las instrucciones de cada uno de los juegos, redactados en las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Asimismo, los titulares de los citados locales estarán obligados a tener a disposición de los jugadores las reglamentaciones oficiales de dichos juegos.

#### DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Lo dispuesto en la Disposición Adicional décima deberá ser cumplido en el plazo de seis meses a partir de la entrada en vigor del presente Decreto.

#### DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial del País Vasco.

Dado en Vitoria-Gasteiz, a 26 de noviembre de 1996.

El Lehendakari,  
JOSÉ ANTONIO ARDANZA GARRO.  
El Consejero de Interior,  
JUAN MARÍA ATUTXA MENDIOLA.

ANEXO  
CATÁLOGO DE JUEGOS

Artículo 1.– Catálogo de Juegos.....	5
Artículo 2.– Juegos de casino.....	6
«Artículo 2 bis. Torneos sobre juegos de casino.....	106
Artículo 3.– Bingo.....	107
Artículo 4.– Máquinas de juego.....	108
Artículo 5.– Apuestas.....	110
Artículo 6.– Lotería.....	110
Artículo 7.– Juegos de boletos.....	111
Artículo 8.– Rifas.....	111
Artículo 9.– Tómbolas.....	112
Artículo 10.– Combinaciones aleatorias.....	112

**Artículo 1.– Catálogo de Juegos.**

1.– El Catálogo de Juegos autorizados en la Comunidad Autónoma del País Vasco, previsto en el artículo 3 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, comprende los siguientes:

«A) Juegos de Casino:

- 01.– Ruleta Francesa.
- 02.– Ruleta Americana con un solo cero.
- 03.– Veintiuno o «Black Jack».
- 03.01.– Triple Black Jack.
- 04.– Bola o «boule».
- 05.– Treinta Cuarenta.
- 06.– Dados o «craps».
- 07.– Punto y Banca. Mini y Midi Punto y Banca.
- 08.– Ferrocarril, «Bacarra» o «Chemin de Fer».
- 09.– «Bacarra» a dos paños.
- 10.– Ruleta de la Fortuna.

- 11.- Poker Sin Descarte.
- 12.- Poker con descarte.
- 13.- Poker Trijoker.
- 14.- Pai Gow Poker o Poker Chino.
- 15.- Poker de tres cartas o Tripóker.
- 16.- Texas Poker.
- 17.- Poker de Círculo.
- 17.01.- Poker cubierto 5 cartas con un descarte.
- 17.02.01.- Poker Descubierta Omaha.
- 17.02.02.- Poker Omaha 5 cartas.
- 17.02.03.- Poker Omaha Hi&Low.
- 17.03.01.- Poker Descubierta Texas Hold´em.
- 17.03.02.- Poker Double Hold´em.
- 17.04.- Poker Five Stud Poker.
- 17.05.- Seven Card Stud Poker.
- 17.06.- Poker Sintético».

Los juegos enumerados en los apartados anteriores se desarrollarán conforme a los requisitos, elementos, reglas y prohibiciones establecidos, para cada uno de ellos, en el Catalogo de Juegos

b) Bingo.

c) Apuestas:

1.- Apuestas deportivas: aquellas basadas en acontecimientos deportivos o de competición.

2.- Apuestas no deportivas.

d) Loterías.

e) Boletos.

f) Máquinas de juego.

g) Rifas.

h) Tómbolas.

i) Combinaciones aleatorias.

## **Artículo 2.- Juegos de casino.**

1. Se consideraran juegos exclusivos de Casinos y, por lo tanto, solo se podrán practicar en los locales o establecimientos autorizados como Casino de Juego, quedando prohibida la organización y práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de Casinos, los siguientes:

01. Ruleta Francesa.

I. Denominación.

La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de una rueda horizontal giratoria.

## II. Elementos de juego.

### Instrumentos de la ruleta.

El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de unos 56 cm de diámetro, en cuyo anterior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimientos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser ni rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y a excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros en el que están fijados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de doce, un espacio reservado para el cero y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquellas.

Según que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.

## III. Personal.

### 1. Clases.

El personal afecto a cada ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: un Jefe de Mesa o Inspector; cuatro croupiers que se situarán en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquellos, y opcionalmente dos «extremos de mesa», instalados en las extremidades de ésta.

b) Para la denominada «a un solo paño»: un Jefe de Mesa o Inspector, dos croupiers, uno solo cuando el número de clientes sea reducido (cilindristas) y, opcionalmente un «extremo de mesa».

### 2. Competencias.

a) El Jefe de Mesa o Inspector tiene como misión dirigir la partida y controlar los cambios que se realizan en el curso de la misma,

estándoles prohibido manipular, de forma alguna, el dinero, las placas o las fichas. Puede existir un Jefe de Mesa o Inspector por cada cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) Los croupiers cilindristas, cuando haya más de uno en una misma mesa, deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

c) Los «extremos de mesa» si los hubiera, tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquellas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes. En su ausencia esta labor será desarrollada por los cilindristas.

#### IV. Reglas de la Ruleta.

##### 1. Combinaciones posibles.

###### A) Posibilidades o Suertes múltiples.

a) Pleno. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

b) Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

c) Fila o transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso. También pagará once veces, las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2» y «0, 2, 3», posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. También se pagará ocho veces las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2, 3» denominada esta postura a cuatro primeros.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta.



f) Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena), o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columnas a caballo. Se apuesta a 24 números correspondientes a dos columnas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docenas a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

j) Apuestas a «Vecinos».

Se denomina apuesta a vecinos a aquella que comprende el número solicitado, más dos de cada lado de este en el cilindro, emplazando las posturas a pleno. Por ejemplo, la apuesta «cero y vecinos» se compondrá de cinco fichas, del mínimo al máximo del valor de la postura permitida en la mesa, apostadas a pleno en los números 0, 3, 15, 26 y 32.

k) Apuestas a «Sectores».

Sector del Cero o Serie Grande.

Se compone de nueve fichas, del mínimo al máximo del valor de la postura permitida en la mesa, y se emplaza de la siguiente forma: dos fichas a la transversal 0-2-3, una ficha al caballo 4-7, una ficha al caballo 12-15, una ficha al caballo 18-21, una ficha al caballo 19-22, dos fichas al cuadro 25-29 y una ficha al caballo 32-35.

Tercio o Serie Pequeña.

Se compone de seis fichas, del mínimo al máximo del valor de postura permitida en la mesa, y se emplazan de la siguiente forma: una ficha al caballo 5-8, una ficha al caballo 10-11, una ficha al caballo 13-16, una ficha al caballo 23-24, una ficha al caballo 27-30 y una ficha al caballo 33-36.

Huérfanos.

Se compone de cinco fichas, del mínimo al máximo valor de la postura permitida en la mesa, y se emplazan de la siguiente forma: una ficha de pleno al 1, una ficha al caballo 6-9, una ficha al caballo 14-17, una ficha al caballo 17-20 y una ficha al caballo 31-34.

En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

B) Posibilidades o Suertes sencillas.

a) Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36).

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

b) Supuesto de salida el cero. En este caso, el jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla se le ofrece bien retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la Banca; o bien dejar la totalidad de su apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en «prisión» recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50 por 100 de su valor a cada salida del cero. Si esta por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedarse en «prisión» hasta que se libere.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etc., de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etc., del número cero.

## 2. Máximos y mínimos de las apuestas.

### A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Dirección de Juego y Espectáculos.

El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a) En las suertes sencillas el máximo representa 180, 360, 540 ó 900 veces la cantidad fijada como mínimo de postura. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre el número entero, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas a éstas suertes sean múltiplos del mínimo fijado.

b) En las suertes múltiples, el mínimo viene representado:

En el pleno o número completo, 10, 20, 30 ó 50 veces el mínimo de la apuestas; en la pareja o caballo, 20, 40. 60 ó 100 veces; en la fila transversal, 30, 60, 90 ó 150 veces; en el cuadro, 40, 80, 120 ó 200 veces; en la seisena, 60, 120, 180 ó 300 veces; en la columna y docena, 120, 240, 360 ó 600 veces; en la doble columna y docena, 240, 480, 720 ó 1.200 veces.

## B) Normas Específicas.

El Director o Directora de Juego o su sustituto, podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el artículo 16.e) del Reglamento de Casino de Juego de 9 de enero de 1979 y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Director o Directora de Juego, o su sustituto, podrán variar el límite de las apuestas de la misma, anunciando las tres últimas bolas con el límite anterior, completando el anticipo de la mesa si fuera preciso. Anunciando, acto seguido, el nuevo límite de las apuestas. Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al límite máximo de las apuestas, a la suma de dinero que el Casino debe tener en Caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el artículo 49 del Reglamento de Casinos, y a criterio del Director o Directora de juego o de su sustituto al anticipo que debe entregarse a cada mesa.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con límite mínimo de apuesta autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

## 3. Funcionamiento del Juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El croupier encargado de maniobrar el aparato debe, obligatoriamente, accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto al anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esa maniobra, y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el croupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «no va más». Desde entonces, ninguna postura puede ser aceptada.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el croupier anunciará en voz alta el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los croupiers a retirar las apuestas perdedoras y al

pago de aquellas apuestas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: dobles columnas, columnas, dobles docenas, docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); seisenas, transversales, cuadro y parejas o caballos, y, en último lugar, los plenos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los croupiers los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar a las perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el Jefe de Mesa, Inspector o el mismo croupier, en su ausencia, debe detener el juego, detener la bola y anunciar inmediatamente en voz alta y clara «tirada nula», acto seguido volverá a lanzar de nuevo la bola, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior, esperando a que el cilindro de 2 ó 3 vueltas antes de volver a tirar la bola, anunciando: «hagan juego señores, pueden modificar sus apuestas».

e) Al final de cada sesión el cilindro deberá ser cerrado con la suficiente garantía de que no podrá ser manipulado.

## 02. Ruleta Americana con un solo cero.

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerándose aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta francesa contenidas en el epígrafe 01 del presente Catálogo.

### I. Instrumentos de la ruleta americana.

Varias son las diferencias que existen con respecto a la ruleta francesa:

a) La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete, siempre en el lado opuesto a la posición del croupier en la mesa, como ejemplo, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en al figura.

b) La utilización de fichas de juego denominadas «fichas de color». En el borde de la mesa cerca del cilindro y de forma visible se colocará un número de compartimentos o marcadores transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichos compartimentos, claramente separados unos de otros, están destinados a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre el cual se colocara un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, adaptándose al valor nominal de las fichas existentes en el Casino.

c) El jugador podrá jugar con fichas de valor o con fichas de color. Cuando el juego realizado por el jugador sea con fichas de valor, el Jefe de Mesa o Inspector, será quien autorice dichas apuestas, siempre y cuando la utilización de estas fichas no impida la identificación del apostante. El mismo Jefe de Mesa o Inspector podrá impedir nuevas apuestas mediante el uso de fichas de valor, cuando considere que el número de apuestas es excesivo para el adecuado desarrollo y control del juego.

d) Apuestas de Sectores y Vecinos.

En la parte central de la mesa, próximo al croupier, en el paño; pero fuera de la zona de apuestas, podrán existir unos recuadros especiales para acoger las denominadas apuestas de «vecinos» y de «sectores». Para la de vecinos existirán espacios reservados para los 37 números del cilindro. Para los «sectores» existirán tres espacios para los tres denominados «sectores» del cilindro, conocidos como, Sector del Cero o Serie Grande, Serie Pequeña o Tercio y Huérfanos.

e) Botones señaladores de apuestas de Vecinos y Sectores.

Asimismo podrá existir un recipiente que contendrá 37 botones, marcados con los números de 0 al 36, ambos inclusive, que emplazándoles sobre un número exacto de fichas, a la vista del empleado y clientes, significara que estas fichas juegan al número elegido y dos vecinos de cada lado de este en su ubicación en el cilindro. Por ejemplo: si situásemos el botón marcador número 17 sobre cinco fichas de 10 euros, significa que se están jugando 10 euros a cada uno de los números 2, 6, 17, 25 y 34. Dichos botones, salvo en el diseño de su número serán transparentes con el fin de permitir ver el tipo de ficha y valor de la misma que cubren en cada caso. También podrán existir otros tres botones, con las características anteriormente descritas, que identificarán las siguientes apuestas:

SG = Serie Grande o Sector del cero.

T = Tercio o Serie Pequeña.

H = Huérfanos.

## II. Elementos personales.

a) El personal destinado a cada ruleta comprende un Jefe de Mesa o Inspector, un croupier, y opcionalmente, un auxiliar, encargado, entre otras funciones de asistencia al croupier y de ordenar los montones de fichas.

b) El Jefe de Mesa o Inspector es el responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en la mesa y del control de los marcadores. Puede existir un Jefe de Mesa o Inspector para cada cuatro mesas,

independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estén en un mismo sector.

### III. Funcionamiento del juego.

a) En cada jugada, el croupier podrá estar asistido por un auxiliar o por una máquina clasificadora de fichas.

b) Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y, en último lugar, el pleno; pero si un jugador tiene varias combinaciones, excepto las suertes sencillas, se le pagaran todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias al jugador ganador, o con fichas y placas de valor o ambas.

### IV. Combinaciones del juego.

Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

### V. Máximos y mínimos de las apuestas.

El jugador podrá jugar bien con fichas de valor, siempre con la autorización del Jefe de Mesa o Inspector, o con fichas de color. En este último caso, el jugador, en el momento que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Cuando el jugador no anuncie al croupier el valor que desea dar a sus fichas, éstas tomarán el valor del mínimo de la mesa.

### VI. Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

## 03. Veintiuno o «Black Jack».

### I. Denominación.

El veintiuno o «Black Jack» es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objetivo del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasarse de este límite.

### II. Elementos del juego.

#### 1. Cartas o naipes.

Al veintiuno o «Black Jack» se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

## 2. Distribuidor o «Sabot».

Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En el se deslizan apareciendo de una en una.

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realizara el Director o Directora, o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Habrà de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado por la Dirección de Juegos y Espectáculos.

Previa homologación, la Dirección de Juegos y Espectáculos podrá autorizar la utilización de distribuidores o «sabot» automáticos que contengan elementos, dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realicen las funciones de barajado y distribución de las cartas de un modo automático, sin acción del croupier.

La homologación consistirá en verificar que el «sabot» cumple la funcionalidad para el que ha sido destinado.

Las funciones de custodia, uso y manipulación de los «sabots» o barajadores automáticos, caso de autorizarse, seguirán estando encomendadas al empleado de juego que las tenga atribuidas por el presente Catálogo de Juegos.

Una vez finalizada su utilización, podrán permanecer en la mesa de juego siempre que tengan las suficientes medidas de seguridad para que no pueda ser manipulado.

## 3. Mesa de Juego.

La Dirección de Juegos y Espectáculos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciara el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack».

## III. Personal de Veintiuno o «Black Jack».

#### El Inspector o Jefe de Mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se les presenten. Puede existir un Jefe de Mesa o Inspector por cada cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en un mismo sector.

#### El croupier.

Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las posturas perdedoras y pagar las que resulten ganadoras.

#### IV. Jugadores.

##### a) Sentados.

El número de jugadores a los que les esta permitido participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima no podrá ser superior a nueve. Si algunas plazas no están cubiertas, puede los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo, podrán apostar sobre la «mano» de cualquier otro jugador, hasta un límite de cuatro apuestas totales por casilla y claramente separadas, con el consentimiento del jugador situado en primera línea o, en caso necesario, con el consentimiento el Jefe de Mesa o Inspector y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en la primera línea, delante de cada casilla, es quien manda en la misma.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

##### b) Jugadores de pie.

Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de éste o, en caso necesario, con el consentimiento el Jefe de Mesa o Inspector y dentro de los límites de la apuesta máxima; sin embargo, no pueden dar al jugador titular de la casilla consejos o instrucciones, debiendo aceptar las decisiones de éste.

#### V. Reglas de Juego.

##### 1. Posibilidades de juego.

##### a) Juego simple o Veintiuno o «Black Jack».

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el croupier distribuirá un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden a cada «mano».



Seguidamente anunciará la puntuación que han conseguido los jugadores que tienen la «mano» y les preguntará si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o superior. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21 perderá, y el croupier, anunciará la puntuación obtenida, recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el croupier se dará a sí mismo una o varias cartas. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto. No obstante, si todos los jugadores se hubiesen pasado, el croupier no necesitará tomar más cartas.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo, ordenadamente y en el mismo sentido que el anterior, las cartas de los jugadores, y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si el jugador hiciera un Veintiuno o «Black Jack», que consiste en alcanzar 21 puntos sólo con los dos primeros naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El Black Jack siempre gana a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

#### b) Seguro.

Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Veintiuno o «Black Jack» de la Banca. El croupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que lo pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de

su apuesta primitiva. Si el croupier sacara entonces un diez, es decir, si realizase un Veintiuno o «Black Jack», recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros a razón de dos por uno. Si no realizara Veintiuno o «Black Jack» recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

En el caso de que el jugador tuviera Black Jack y el croupier un As, el jugador podrá optar por recibir el pago a la par, antes de que el croupier comience a dar la tercera carta en cada una de las casillas.

c) Los pares.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar a dos «manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrán, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separa un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente carta suma 21 puntos, esta jugada no será considerada como Veintiuno o «Black Jack», y se le pagará, si su jugada fuera superior a la de la Banca, solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Un jugador podrá doblar su apuesta con los dos primeros naipes. En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares y a excepción de la pareja de ases. En el caso que uno de los dos naipes sea un As su valor será siempre de un punto.

e) Apuesta a Parejas.

La Dirección de Casino tendrá la opción de incluir en el juego del Black Jack la apuesta a Parejas.

Esta apuesta consiste en que el jugador podrá realizar una jugada independiente a la original del Black Jack, pero con la obligación de haber realizado, previamente, una apuesta a ésta, en una o varias casillas, tantas como esté jugando al juego original del Black Jack, en

la cual apuesta a que las dos primeras cartas de la casilla va a ser una pareja.

Existen tres modalidades de pareja:

a) Pareja Completa. Es la formada por dos cartas idénticas tanto en valor, como en color (ejemplo: dos Reyes de corazones).

b) Pareja Color. Es la formada por dos cartas de idéntico valor y de idéntico color, o bien negro o bien rojo (ejemplo: dos Damas, una de Tréboles y otra de Picas).

c) Pareja Incompleta. Es la formada por dos cartas, las cuales solo coinciden en el valor (ejemplo: un 7 de corazones y un 7 de tréboles).

El mínimo estará fijado desde la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

El máximo podrá se fijado en cada mesa en 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la mesa. El máximo se entiende por «mano» y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas en cada «mano» por parte de uno o varios jugadores. El máximo de apuestas por casilla será de cuatro.

En la mesa de juego, existirán tantas casillas para la apuesta de Parejas como casillas existan para el juego tradicional de Black Jack.

La tabla de pagos para la apuesta de Parejas será la siguiente:

Pareja Completa pagara 25 a 1.

Pareja Color pagara 12 a 1.

Pareja Incompleta pagara 6 a 1.

f) Apuesta acumulada.

El Casino podrá solicitar autorización para instalar en alguna o todas las mesas de black jack, una apuesta adicional denominada Apuesta acumulada. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

Para jugar a la Apuesta acumulada, se deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, o en el espacio existente entre las casillas y la línea del seguro, una cantidad estipulada, pero que en ningún caso, podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente.

La relación de los premios deberá estar expuesta en un sitio visible de la mesa, haciendo coincidir las combinaciones a conseguir con los premios a ganar.

Las combinaciones posibles son las siguientes:

" Si la primera carta es cualquier 7 se pagará, como mínimo, 2 a 1 el valor de la apuesta.

" Si las dos primeras cartas son dos 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 10 a 1 el valor de la apuesta.

" Si las dos primeras cartas son dos 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, 50 a 1 el valor de la apuesta.

" Si las tres primeras cartas son tres 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 200 a 1 el valor de la apuesta.

" Si las tres primeras cartas son tres 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, el valor total de la apuesta acumulada, que en ningún caso podrá ser inferior a 2.000 veces el valor de la apuesta.

Se entiende que únicamente se paga el premio mayor.

Podrán autorizarse jackpot progresivos, y carruseles entre distintas mesas, pero en todo caso, requerirán autorización expresa, y su relación no podrá disminuir las proporciones descritas.

g) Retiro.

Una vez que el croupier haya finalizado la distribución de los dos primeros naipes a cada jugador, y antes de entregar naipes suplementarios al primer jugador que le corresponda, cada jugador podrá rehusar seguir jugando, salvo cuando la primera carta del croupier sea un as, en cuyo caso, no existirá posibilidad de acogerse a la opción del retiro. En los casos en que los jugadores puedan hacer uso del retiro y deseen acogerse a esta posibilidad, deberán informarlo al croupier, quien procederá a retirar la mitad de sus apuestas y sus naipes, perdiendo la posibilidad de seguir jugando en esa mano.

Las apuestas contenidas en los puntos: e, f, g, serán opcionales para cada casino, determinando la dirección de juego, si se admiten o no. En todo caso, el casino que las utilice deberá informar a sus clientes, en todas las mesas de juego donde sean aceptadas.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites del mínimo y máximo antes de distribuirse las cartas.

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Dirección de Juegos y Espectáculos. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas. Para el cambio de mínimos en una misma sesión, será necesario anunciar el último sabot con el mínimo anterior al que se quiere modificar.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 25, 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

El máximo se entiende por «mano» y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas sobre cada «mano» por parte de uno o varios jugadores.

### 3. Funcionamiento del juego.

Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará, como mínimo tres veces. Seguidamente, el croupier reunirá los seis juegos y efectuará un corte y finalmente la media docena se presentará al jugador que recibió la carta de corte en el último pase para que efectúe un nuevo y último corte. En el supuesto que rehusara hacerlo, el croupier se lo irá ofreciendo a los demás jugadores, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, para que efectúen el corte, comenzando por la izquierda del croupier. Si ninguno de los jugadores aceptara efectuar este último corte, el mismo será realizado por el Jefe de mesa. Al inicio de la partida el primer corte se empezará a ofrecer al primer jugador sentado en la mesa, comenzando por la izquierda del croupier.

Después del mismo, el croupier colocará un separador de muestra o bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente, como mínimo, a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

Si se utilizase distribuidor o sabot automático, el croupier introducirá los naipes en éste para su mezcla y distribución en proceso continuo.

c) Antes de distribuir las cartas, el croupier apartará las cinco primeras del distribuidor sin descubrirlas y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuyen siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el croupier deberá enseñarlo al público y anunciara que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, esta se eliminará.

### 4. Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El

efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

### 03.01. Triple Black Jack.

El funcionamiento de la variedad del triple blackjack responde a los mismos principios que rigen el blackjack. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas del triple blackjack, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes al blackjack contenidas en el epígrafe 3 del presente Catálogo.

#### a) Apuestas.

Cada jugador tendrá la opción de apostar en una, dos o las tres casillas de apuestas situadas enfrente de él, numeradas del uno al tres, pudiéndose realizar solo una apuesta por casilla.

#### 1. Posibilidades de juego.

##### a) Juego simple o Blackjack.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el croupier distribuirá un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano». A partir de este momento, se ponen en juego todas las apuestas situadas en la casilla número 1, y sólo éstas, junto a la apuesta del jackpot, en su caso.

Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes suplementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el croupier recogerá inmediatamente todas las apuestas de esa mano, antes de pasar a la «mano siguiente».

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el croupier se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios.

En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlos como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras, situadas en la casilla número 1, y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Después recogerá o pagará,

según sea el caso, las apuestas de Jackpot. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas, situadas en la casilla número 1, que aún estén en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. «Las manos» que hayan obtenido una puntuación igual de la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas. Los naipes de todos los jugadores se mantendrán en la mesa, hasta que finalice la tercera jugada, salvo en los casos que haya obtenido una puntuación superior a 21 puntos, o que no existan apuestas en las casillas números dos y tres.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta situada en la casilla número 1, pero si un jugador hiciera un Blackjack, que consiste en alcanzar 21 puntos con los dos primeros naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos.

El Blackjack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o Blackjack no se podrá pedir carta.

Una vez finalizada la jugada correspondiente a las apuestas situadas en las casillas número 1, el croupier procederá a retirar todas sus cartas a excepción de la primera recibida, y poniéndose en juego, a partir de este instante, las apuestas situadas en la casilla número dos. Posteriormente, se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlos como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras, situadas en la casilla número 2, y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas, situadas en la casilla número 2, que aún estén en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. «Las manos» que hayan obtenido una puntuación igual de la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas.

El mismo proceso se repetirá con las apuestas situadas en las casillas número tres, finalizando la mano.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Blackjack de la Banca, tantas veces, como casillas tenga apostadas.

## 2. Máximo y mínimo de las apuestas.

Tanto el máximo, como el mínimo de las apuestas, se entenderán por cada una de las tres casillas de cada jugador.

## 3. Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

## 04. Boule o Bola.

### I. Denominación.

La bola o «boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

### II. Elementos del juego.

El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 m de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 m de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (número superior al 5), y falta (número inferior al 5). Este número cinco indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado con cualquier



otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

### III. Personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El Jefe de Mesa o Inspector es el que dirige la partida. Puede existir un Jefe de Mesa o Inspector por cada cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en un mismo sector.

b) Habrá croupiers, uno por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

### IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

### V. Reglas del juego.

a) Combinaciones posibles.

Solo se pueden usar dos combinaciones.

Primera: apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta; y segunda; apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, para o impar, falta o pasa). En todos estos casos., el ganador recupera sus apuestas y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

b) Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de apuesta viene fijado en la autorización concedida por la Dirección de Juego y Espectáculos. Sin embargo, el Director o Directora responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuesta vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

c) Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por lo jugadores a partir del momento en que el Jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Estas son

colocadas, en forma de fichas en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el croupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordea la zona de los orificios. Es en este momento cuando el croupier pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente se anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve las fichas al apostador tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en voz el número ganador y las suertes sencillas.

El croupier recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todo los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

#### VI. Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

### 05. Treinta y Cuarenta.

#### I. Denominación.

El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

#### II. Elementos del juego.

##### 1. Cartas o naipes.

Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

##### 2. Mesa de juego.

Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro». Ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el «color»,

situándose más abajo una casilla en forma triangular para el «inverso».

En la parte opuesta se situaran el Jefe de mesa, colocándose a ambos lados de este los dos croupiers. Delante y a la izquierda del croupier tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos croupiers la caja que contiene la Banca de la mesa.

### III. Personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinada a su servicio, cuando esta tenga juego, dos croupiers y un Jefe de Mesa o Inspector, el cual podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que se encuentren en un mismo sector.

a) El Jefe de mesa o Inspector, será el responsable del correcto desarrollo del juego.

b) Croupiers: existirán dos, una vez que en la mesa de comienzo la partida con la presencia de algún cliente, situados uno frente al otro. Uno de ellos, el croupier tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

### IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

### V. Reglas del Juego.

#### 1. Combinaciones posibles.

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja». Se distribuirán las cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos perciben el equivalente de sus apuestas:

a) Rojo o negro: ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: hoy color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra.

En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de cartas, forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en al ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuada en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

## 2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Dirección de Juego y Espectáculos.

El máximo podrá ser igual a 20, 25 ó 50 veces el mínimo establecido.

## 3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el croupier, se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas.

Acto seguido el croupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esa carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el «sabot» se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el croupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, el croupier anunciara también color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo, y por las apuestas más alejadas del croupier. Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

## VI. Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

## 06. Dados o Craps.

### I. Denominación.

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

## II. Elementos del Juego.

### 1. Dados.

El juego de dados se juega 2 con dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada a este juego, seis dados en perfecto estado y distintos a los usados la sesión anterior.

Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

## III. Personal.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un Jefe de Mesa o Inspector, uno o dos croupiers y un «stickman».

Cuando funcione solamente la mitad de la mesa o se utilice la mesa reducida de dados (mini-craps. European Seven-eleven, etc.). Tendrá que haber como mínimo, un croupier-stickman.

a) El Jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los croupiers en el manejo de las fichas y depositando el dinero en caja.

b) Los croupiers se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar en su caso las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

c) El «stickman» estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

## IV. Reglas del Juego.

### 1. Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A. Suertes sencillas, que se pagarán a la par.

Win.

Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que indica por el croupier mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el Win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de «mano» cuando sale el 7, que hace perder.

Don't Win.

Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre Don't Win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

Come.

Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

Don't Come.

Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que esta colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre Win no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

Field.

Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada «tirada». Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 ó el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

Big 6.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continua, aunque puede ser retirada por el jugador.

Big 8.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continua, pero puede ser retirada por el apostante.

Under 7.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

Over 7.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B. Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida.

Hard Ways.

Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo se retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el «doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta, el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

Juego de 7.

Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11.

Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Any Craps.

Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

Craps 2.

Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 3.

Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 12.

Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

Horn.

Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el Craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C. Suertes asociadas, que solo puede jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque puede ser retiradas después de un juego no decisivo.

La suerte asociada al Win cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada al Don't Win, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7, pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada del Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Come y se paga como la suerte asociada del Win.

La suerte asociada al Don't Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Don't Come y se paga como la suerte asociada al Don't Win.

D. Las Place Bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

La Right Bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

La Wrong Bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el croupier, con la ayuda de una contramarca con la indicación «Wrong Bet». Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8; 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

## 2. Apuestas.

Las apuestas mínimas y máximas se determinaran en la autorización del Casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 20 veces ni superior a 1.000 veces el mínimo de la mesa.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el



máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

En las suertes asociadas del Don't Win y del Don't Come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8; el 120 por 100 del mismo importe.

En las Right Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las Wrong Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo por el 5 y 9 al 220 por 100 para el 4 y 10.

### 3. Funcionamiento.

El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los croupiers y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa los dados pasaran al jugador siguiente, en el orden previsto. El «Stickman» pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardárselos en la «mano».

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si el término de la misma el dado perdidoso se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados deberán rodar y no deslizarse por que la jugada resulte valida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto

de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula».

El Jefe de Mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas de lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El «stickman» anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el Win o sobre el Don't Win antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

#### VI. Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión

#### 07. Punto y Banca, Mini y Midi Punto y Banca.

##### I. Denominación.

El punto banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores contra el establecimiento, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

##### II. Elementos del juego.

###### 1. Cartas.

Se utilizan seis barajas, de 52 cartas, con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

###### 2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 del presente Catálogo.

###### 3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con dos corte o hendiduras situadas una en frene a otra en los lados mayores de la meas, destinados a acoger al Jefe de Mesa y a los dos croupiers, respectivamente. La mesa tendrá

una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del Jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores. También podrá practicarse el juego en mesas reducidas.

a) Tipo «Mini».

Esta mesa tiene las dimensiones y características similares a las de Black Jack, para un número de jugadores sentado de hasta siete.

La Dirección de Juegos y Espectáculos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciara el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack».

b) Tipo de «Midi».

Será de forma semicircular para un número de jugadores sentado no superior a 9.

En relación a los paños reversibles será de aplicación respecto al Black Jack a nueve lo indicado en el punto anterior.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: una destinada para recibir las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo, tendrá un cajetín o descartador para depositar los naipes ya utilizados.

Asimismo, existirá una casilla situada en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor de empate.

### III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá un Jefe de Mesa o Inspector y dos o tres croupiers, excepto si el juego se desarrolla en un sola ala de la mesa, en cuyo caso el Jefe de Mesa o Inspector podrá realizar también las funciones de uno de los croupiers.

#### 1. Jefe de Mesa o Inspector.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuye.

También llevara una lista en la que determinara el orden de prioridad para cubrir plaza que queden vacantes.

En las mesas de Mini y Midi Punto y Banca, el Jefe de Mesa o Inspector podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en un mismo sector.

## 2. Croupiers.

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también la mezcla de las cartas, su introducción en el «sabot» y en la cesta una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada a tal efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la «mano» ganadora, e informaran a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasaran el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

Cuando el juego se desarrolle en mesa reducida, la distribución de las cartas corresponderá al croupier, o a los jugadores, a criterio de la Dirección del Casino. La primera y tercera carta son para Punto y la segunda y la cuarta para Banca, procediendo a extraer una carta adicional por el Punto o la Banca siguiendo las reglas de la tercera carta.

En las mesas de Mini Punto y Banca y Midi Punto y Banca el desarrollo de la partida corre a cargo de un solo croupier.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, las cartas serán retiradas con las caras hacia abajo y depositadas en un recipiente o cajetín destinado para ese fin.

## IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasará al que esté situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la «mano» de la Banca; la «mano» del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el croupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la Banca pierda la jugada, pasando el

«sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

#### V. Banca.

El establecimiento se constituye en Banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la Banca se efectuará una deducción de hasta el 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

Opcionalmente, el juego de Punto y Banca también se podrá desarrollar de forma que en el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la Banca con la puntuación de 6, se efectuará una deducción del 50 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento. Todas las demás combinaciones de «manos» bien sean para la Banca, bien para el Punto serán pagadas a la par.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos. El máximo de las apuestas podrá ser fijado entre 20 y 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiples del mínimo de la mesa.

#### VI. Reglas del juego.

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a «empate», que cobrarán del establecimiento su ganancia, a razón de ocho a uno.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la Banca, si la puntuación de alguno de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

#### 2. Reglas de la tercera carta.

##### a) Para la «mano» del jugador.

Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la Banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

Jokalariaren eskuaren hirugarren karta

Tercera carta de la mano del jugador

Puntuazioa, Bankuaren lehenengo bi kartak

Puntuación dos primeras cartas de la Banca 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 P

0 T T T T T T T T T T T T T T T

1 T T T T T T T T T T T T T T T

2 T T T T T T T T T T T T T T T

3 T T T T T T T T T P T T T T T

4 P P T T T T T T T P P T T T T

5 P P P P T T T T T P P T T T T

6 P P P P P P T T T P P P P T T

7 P P P P P P P P P P P P P P P

T: significa pedir una tercera carta.

P: significa plantarse.

VII. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezclado y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinara el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el croupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquella determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta, o descartador. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del croupier «no va más» y a continuación «cartas», esta dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas, que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al croupier, que dándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la Banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la «mano» del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al croupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y traslada al croupier. Este anuncia el punto total para las dos cartas y la coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el croupier anunciará: «El jugador se planta... (puntuación total)»; en caso contrario, dirá en voz alta: «carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la Banca.

Finalizada la jugada, el croupier anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

En caso de empate, el jugador que apostara a empate cobrará la ganancia establecida, ocho a uno.

#### VII. Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

#### 08. Ferrocarril, Bacará o Chemin de Fer.

##### I. Denominación.

El bacará-ferrocarril, conocido también como «chemin de fer», es un juego de caras de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la Banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentran detrás de estos de pie.

##### II. Elementos del juego.

###### 1. Cartas.

Se utilizan seis barajas, de 52 caras, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de otro distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentre en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

###### 2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 del presente Catálogo.

###### 3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del croupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del croupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del croupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la Banca estará situada frente al croupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la Banca (que no hayan sido apuestas en juego por éste).

### III. Personal.

Cada mesa de juego, en el momento de comenzar la partida, tendrá permanentemente a su servicio un Inspector, un croupier y un cambista (empleado de cambios).

#### 1. Inspector.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que pueda quedarse vacantes.

#### 2. Croupier.

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot»; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala, anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente, introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo, le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la Banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

#### 3. Cambista.

Situado de pie frente o detrás del croupier, tiene como misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al croupier.

Además podrán existir servidores auxiliares en número no superior a uno por cada cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

### IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También



podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» (saludar); además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la Banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hacen al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del Inspector; una vez concluida ésta, los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la «mano» deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

#### V. Banca.

La Banca se adjudica inicialmente al jugador situado a la derecha del croupier (sentado frente al departamento número 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá, en cualquier pase de la Banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La Banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la Banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la Banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la Banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la Banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la Banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la Banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la Banca (toma la «mano»), y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la Banca. Cuando el jugador que adquiere la Banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la Banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la Banca adjudicada es superior a la Banca anterior, el jugador que había hecho Banca antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero solo por una jugada.

El banquero que pasa la «mano», así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero si podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la «mano», y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la Banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabor» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la «mano».

El jugador que adquiere la Banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la Banca se subastará, pero no podrá

pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado de la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la Banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la Banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso el mínimo autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existencia en la Banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la Banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto, y el mínimo de aquella no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse el que la Banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en hasta un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

«Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que le banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario.

Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la Banca, pero aquel podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del «garage».

b) «Garage» obligatorio.

Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la Banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio.

Es aquella parte de la Banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquella, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «Garage».

En el caso de que la Banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son lo que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos, el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciara utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador se atenderá a las reglas siguientes:

Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director o Directora de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («Bacarra»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El jugador finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al croupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al croupier, éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del croupier el cuadro de jugadas de la Banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

## VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo, que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el croupier, después de mezclar las cartas, las ofrecerá a los jugadores, diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el croupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la Banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al croupier, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que puede jugar, para ello utilizará la expresión «hay... euros en la Banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso se está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la Banca. A continuación, el croupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en Banca, hasta que con la voz «no va más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El «banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuesta, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco («banco seguido»), en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la «mano». Tiene derecho a pedir «banco seguido» el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de «banco seguido» el croupier da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de «banco seguido» se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, éste último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente «banco seguido» un jugador toma las cartas antes de que el croupier las dé al jugador que anuncio «banco seguido», aquellas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregaran al jugador al que corresponda.

Todo «banco seguido» abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la Banca, éste tendrá derecho al «banco seguido».

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del croupier «no va mas apuestas», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente, empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el croupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el croupier haya anunciado «no van mas apuestas»; si embargo, podrá instar al croupier a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los receptivos juegos, pagando el croupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el croupier la deducción correspondiente al pozo o «gagnotte», y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto.

Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la Banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el croupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un «sabot», el croupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabot». El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la Banca.

T: significa pedir carta.

P: significa plantarse.

O: significa que se puede optar.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

#### VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de apuestas. Las cartas sacadas no podrán en

ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que toma la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del establecimiento, y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

## 2. Errores del croupier.

Si el croupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la Banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el croupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquella rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el croupier anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

## 3. Errores del banquero.

La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero («bacarra»), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto

abate con 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá, en este caso, derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva. Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la Banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que este se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores, llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

#### IX. Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el croupier, nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga «bacarra». En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla el jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, «bacarra», con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.



Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al croupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de Mesa, quien resolverá.

#### X. Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

#### 09. «Baccarra» a dos paños.

##### I. Denominación.

El «baccarra» a dos paños es un juego de cartas de los denominados de circulo, que enfrenta a un jugador que es la Banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquel tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquellos.

Recibe también el nombre de Banca o Banca Francesa y puede revestir dos modalidades: Banca limitada y Banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituye la Banca en cada momento. En la Banca libre o Banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la Banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la Banca, independientemente de que durante transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

##### II. Elementos de juego.

###### 1. Cartas.

Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar.

Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la Banca libre como en la limitada.

## 2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 del presente Catálogo.

## 3. Mesa de juego.

Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del croupier. Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del croupier, para deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte» y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

## III. Personal.

El personal necesario será: un Inspector o Jefe de Mesa, un croupier y opcionalmente un cambista y un auxiliar. Será aplicable al Inspector o Jefe de Mesa, croupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2, y 3 del apartado III del epígrafe 08 del presente Catálogo.

## IV. Jugadores.

También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Así mismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquellos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuando jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la Banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga de banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el Inspector en cada mesa.

#### V. Banca.

1. El Inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la Banca. Si no hubiera banquero, el Inspector subastará la Banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del Director de Juegos, para uno o varios días. El importe de la Banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la Caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la Banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo «sabot» no podrá volver a ser banquero.

Se entenderá que la Banca ha saltado cuando no queden fondos en la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o abandonar la Banca. Caso de que continúe con la Banca, puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, abandonada la Banca por el banquero, el Inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrán establecidos en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la Banca será necesariamente limitada en la modalidad de Banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la Banca.

2. En la Banca libre no existirá tope máximo para la Banca, y el establecimiento no podrá fijar una máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de Banca libre, si justifica la existencia de depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El «bacarra» con Banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la Banca limitada, y en 1,25 por 100 para la Banca libre.

#### VI. Reglas de juego.

Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 08 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5, tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del croupier el cuadro de jugadas de la Banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la Banca es el recogido en el epígrafe 08 del presente Catálogo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que nos es podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Esta prohibido a los puntos el juego en asociación.

#### VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo e ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinara el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la Banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al croupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el croupier anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del croupier.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y Banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el croupier median una pala. Serán los contrarios de la Banca y tendrán las cartas los jugadores a los que corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la «mano», después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son «mano» en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el croupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto a los dos paños.

A continuación, se procederá por el croupier al pago de las posturas ganadoras ya la retirada de la perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el croupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte», en la ranura destinada al efecto.

Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la Banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

#### VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tomo la «mano».

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir ni retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo solo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la «mano», si aquél ya se pronuncio, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

#### 2. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquella será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da cara a un paño ya solicitado, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondieran al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el croupier y la jugada continuara.

#### 3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la Banca respecto al otro paño pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la Banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del croupier; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que la ha solicitado o dar a un paño la cara destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

#### 4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el croupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la «mano» demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el croupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero (bacarra). Si esta falta es cometida por el croupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstruida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catalogo de Juegos serán resueltos por el Inspector de mesa.

#### IX. Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

#### 10. Ruleta de la fortuna.

##### I. Denominación.

La ruleta de fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

##### II. Elementos del juego.

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa, en la que van dibujadas las series de las apuestas.

La ruleta, con un tachón central, tiene un diámetro de 152 cm y va montada en un poste de madera de 8 pulgadas que a su vez va apoyado en una sólida base también de madera. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas); cada una lleva dibujada un símbolo que corresponde a una postura.

La mesa esta dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2 y Joker.

La mesa llevará una caja para el efectivo y una caja par a las apuestas.

##### III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El Jefe de Mesa o Inspector, es el que dirige la partida. Podrá haber un Jefe de Mesa o Inspector por cada cuatro mesas,



independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) Habrá un croupier encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras, también será el encargado de hacer girar la rueda, esta función también podrá ser desempeñada por un croupier auxiliar, cuando las circunstancias así lo aconsejen.

#### IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

#### V. Reglas del juego.

##### 1. Combinaciones posibles.

Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso el ganador empata; apostar 15 posiciones, pagándose a los ganadores 1 a 1; a 7 posiciones, pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones, pagándose 20 a 1; y en los dos Jockey se paga 45 a 1.

##### 2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización de la Dirección de Juegos y Espectáculos.

##### 3. Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el croupier anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador.

A continuación la rueda se hace girar, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el croupier preguntará «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente anunciará «no va mas». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve las fichas al apostante tardío. Una vez que la rueda queda inmovilizada en una casilla, el croupier anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

El croupier recoge entonces todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

#### V. Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El

efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

#### 11. Poker sin descarte.

##### I. Denominación.

El Poker sin descarte es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el croupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

##### II. Elementos del juego.

###### 1. Cartas o naipes.

El Poker sin descarte se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la más alta detrás del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

A criterio del Director de Juego podrán utilizarse varias barajas, que se pondrán en juego alternativamente cada jugada.

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezclado de cartas. La distribución de cartas con este tipo de sabots podrá efectuarse de cinco en cinco cartas.

###### 2. Mesa de Juego.

Será de similares medidas y características que la de «Black Jack», con las casillas de apuestas divididas en tres espacios, uno para la postura inicial, otro para la segunda apuesta y, delante, un tercero para el descarte.

Opcionalmente podrá tener, además, una casilla por jugador para el seguro o una hendidura, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del seguro del carrusel es automático o manual.

La Dirección de Juego y Espectáculos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se pueden poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciara el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego del Black Jack.

##### III. Personal.

a) El Jefe de Mesa o Inspector. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presente. El Jefe de mesa o Inspector podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) El croupier. Dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiara el efectivo a los jugadores.

#### IV. Jugadores.

##### 1. Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe de coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete hasta un máximo de siete.

2. Pueden también participara en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del Jefe de mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

3. Un jugador siempre que existan casillas vacantes, podrá jugar en las mismas; pero solo podrá ver las cartas de la casilla en la que se encuentre sentado, en el resto tendrá la opción de doblar sus apuestas sin ver las cartas, jugando una apuesta ciega.

#### V. Reglas del juego.

##### 1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera Real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10 de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Poker. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo, 4 Reyes). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto que el anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de Trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 Jotas). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Parejas. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas). Se paga una vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del croupier. Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador solo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del croupier, perdiendo en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando croupier y jugador tenga la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

Cuando ambos tengan Poker, ganará aquel que lo tenga superior (ejemplo: un Poker de Reyes supera a uno de Damas).

Cuando ambos tengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

Cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

Cuando ambos tengan Color, ganará aquél que lo tenga formado por cartas de mayor valor, igual que en el Poker.

Cuando ambos tengan Dobles Parejas, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

Cuando ambos tengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor, y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor, según lo descrito en cartas mayores.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El máximo de las apuestas podrá ser de 10, 20, 25 ó 50 veces el mínimo de la postura.

El Casino de Juego, al inicio de cada sesión, fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

### 3. Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezclado se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la Banca, hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la Banca, con la salvedad de que la última carta para la Banca se dará descubierta. En el supuesto de que las cartas fueran mezcladas y distribuidas mediante el distribuidor o «sabot» automático, el croupier las repartirá de cinco en cinco para cada una de las «manos» que estén en juego, dándose para sí mismo las últimas cinco, destapando la última de estas.

Los jugadores miran sus cartas y tiene la opción de continuar el juego (ir) diciendo «voy», o retirarse del mismo (pasar) diciendo «paso». Los que opten por «ir» deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el croupier.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «pasar», el croupier descubre las cuatro cartas tapadas de la Banca.

La Banca solo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente, 1 por 1.

Si la Banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en la apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta abonando a la par, 1 por 1, la postura inicial.

Si un jugador tuviese varias combinaciones dentro de su «mano» solo se pagará la más alta.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del croupier perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

## VI. Opciones de juegos adicionales.

### 1. Jackpot.

La aplicación de esta modalidad de apuesta será facultativa, a criterio de la Dirección de Juego, para cada Casino.

Consiste en una apuesta adicional independiente para los jugadores cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende únicamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el jackpot en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del Jackpot son:

Escalera Real que obtiene el total del acumula de todas las mesas.

Escalera de Color que obtiene el diez por ciento del acumulado.

Poker que obtiene el cinco por ciento del acumulado de todas las mesas.

El máximo de la apuesta para el Jackpot será la mitad del mínimo de la mesa.

En el supuesto de que, en la misma jugada, apareciesen dos o más escaleras de color, dos o más poker, o escalera de color y poker, se abonaran el diez o el cinco por ciento respectivo, en primer lugar a la jugada más alta, en caso de igualdad se pagará primero aquella combinación de mayor valor. Si las escaleras de color fuesen iguales se pagará el diez por ciento de la cantidad inicial del Jackpot a cada jugador.

Efectuado el reparto de premios, deberán consignarse en el libro de contabilidad de la mesa las cantidades abonadas, y en el visor, la deducción correspondiente.

## 2. Seguro.

Para la opción del seguro, el jugador deberá depositar en la casilla destinada a tal fin y antes de comenzar la distribución de las cartas, una apuesta no superior a la mitad del mínimo de la mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del poker sin descarte, y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, con las primeras cinco cartas, el jugador tiene opción a los siguientes pagos:

Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

Poker: 300 veces la cantidad única estipulada.

Escalera de Color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

Escalera Real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

## 3. Comprar una carta.

Existe la posibilidad, por parte de jugador, de comprar una carta adicional descartándose de una de las cinco recibidas en el comienzo de cada mano. Esta carta se comprará a la Banca por la misma cantidad de la apuesta inicial del jugador interesado en dicha compra. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al interesado, éste depositará el naipe descartado junto con la misma cantidad de su apuesta inicial, dándole derecho a recibir una carta adicional descubierta. La cual, se le entregará al cliente una vez retirada la de su descarte.

Las opciones de juegos adicionales de jackpot y seguro serán incompatibles con la opción de juegos adicionales de compra de carta adicional, de manera que si un jugador realiza la apuesta al jackpot o al seguro y posteriormente quiere optar a la compra de una carta adicional, la apuesta efectuada a esta última determinará de forma automática la pérdida de la apuesta realizada previamente al jackpot o al seguro.

## VII. Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

## 12. Poker con descarte.

## I. Denominación.

El Poker con descarte es un juego de azar en el que los participantes, mediante la utilización de cinco cartas y jugando contra el establecimiento, tienen por objetivo el lograr una combinación de superior valor a la que obtenga éste.

## II. Elementos del juego.

2.1. Cartas o naipes. Al Poker con descarte se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Blackjack. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 ó como la más alta detrás del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

A juicio del Director de juegos, podrán utilizarse dos barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

### 2.2. Mesa de juego.

La mesa sobre la que se practicará el juego será de similares medidas y características que las utilizadas para el juego de Veintiuno o Blackjack.

Las seis casillas de apuestas estarán divididas en tres espacios, uno para la apuesta inicial, otro para la segunda apuesta y, delante, una tercera para el descarte. Opcionalmente, podrá tener, además, seis casillas para la apuesta del Jackpot, o seis hendiduras, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del Jackpot es automático o manual. La Consejería competente en materia de juegos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, siempre, efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente, se iniciará el nuevo juego, con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

2.3. Barajador. Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

## III. Personal.

3.1. Jefe de Mesa. Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante su desarrollo, pudiendo disponerse por el Director de juegos del Casino, que un mismo Jefe de Mesa sea el encargado de hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ella, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

3.2. Croupier. Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar las cartas de la baraja, la



distribución de éstas a los jugadores, el abono del premio de las combinaciones ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiará el efectivo a los jugadores.

#### IV. Jugadores.

El número de jugadores a los que se permitirá participar en este juego será el mismo, o inferior, al de las plazas de apuestas marcadas en el tapete de la mesa con un límite máximo de seis.

Pueden también participar en el juego los jugadores que no estén sentados enfrente de las respectivas casillas, limitándose su participación, a apostar sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de este, y en todo caso con la aprobación del Jefe de mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

#### V. Reglas del juego.

5.1. Combinaciones. Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10. Se pagará 100 veces la apuesta.

b) Escalera de Color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor. Se pagará 25 veces la apuesta.

c) Poker. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor. Se pagará 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores. Se pagará 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se pagará 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo. Se pagará 3 veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor. Se pagará 2 veces la apuesta.

h) Doble Pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores. Se pagará 1 vez la apuesta.

i) Pareja de ochos o superior. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor, y superior a la puntuación de 8. Se pagará 1 vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea de superior valor a la del croupier, perdiendo en caso contrario, y conservará su apuesta, pero sin ganar premio alguno, en el caso de empate.

Si un jugador tuviese varias combinaciones dentro de su «mano» solo se pagará la más alta.

5.2. Cuando el croupier y el jugador tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando ambos obtengan Escalera de color, de cualquier palo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

b) Cuando ambos obtengan Poker, ganará la apuesta aquel que lo tenga de superior valor.

c) Cuando ambos obtengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

d) Cuando ambos obtengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

e) Cuando ambos obtengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

f) Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

g) Cuando ambos obtengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, a la carta restante de mayor valor.

h) Cuando ambos obtengan Parejas de 8 o superior, ganará aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

6.1. Normas generales. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

El Director de Juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

6.2. Bandas de fluctuación. Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20, 25 ó 50 veces del

mínimo establecido en las bandas recogidas e las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

## VII. Desarrollo del juego.

7.1. Extracción y distribución de naipes. El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se atenderán a las reglas contenidas en la normativa aplicable para los Casinos de Juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, y en su caso, las apuestas del Jackpot, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. A continuación el croupier cerrará las apuestas mediante la expresión de «no va más» y comenzará a distribuir los naipes del reverso y de uno en uno a cada jugador hasta reunir cinco cartas, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose simultáneamente cartas para la banca.

En el caso de utilizar barajadores automáticos, la distribución se realizará tal y como especifique el mecanismo utilizado y debidamente homologado.

7.2. Proceso de apuestas. Una vez distribuidas las cartas a los jugadores y a la banca, tras su examen, aquéllos podrán optar entre proseguir con su participación en la partida, mediante la expresión «voy», o por el contrario, retirarse de la misma mediante la expresión «paso». Los que opten por participar en la partida deberán doblar su apuesta inicial, añadiendo una cantidad que represente el duplo de aquélla y depositarla en la segunda casilla destinada a la apuesta; los que hayan optado por retirarse de la partida, perderán el importe de la apuesta inicial, que será retirada de la mesa por el croupier en el momento de anunciarlo el jugador.

### 7.3. Desenlace de la partida.

Después de que los jugadores hayan decidido participar, o bien retirarse de la partida, cada uno de los que continúen la partida y siguiendo el orden establecido, podrá descartarse de hasta dos cartas cada uno, con el fin de conseguir una jugada superior. El croupier irá primero, retirando las cartas descartadas y después, sirviendo las nuevas, casilla por casilla, comenzando por la casilla más a su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Tanto las cartas que los jugadores conserven, como aquellas obtenidas tras el descarte, no podrán ser visualizadas, de nuevo, de forma individual, siendo el croupier, una vez finalizado su descarte, quien las exponga, a todos los jugadores, para su comparación.

Posteriormente, el croupier descubrirá las cinco cartas de la banca, y tras visualizar su jugada, podrá descartarse de hasta dos cartas, observando las reglas siguientes:

1. Si tiene una escalera o jugada superior, no se descartará.

2. Si tiene un trío, se descartará de las otras dos restantes no correspondientes al trío.
3. Si tiene doble pareja, se descartará de la carta no correspondiente a ninguna de las parejas.
4. Si tiene una pareja, se descartará de las dos cartas distintas de la pareja que tengan menor valor.
5. Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, y entre sus naipes tiene cuatro del mismo palo, se descartará del naipe restante, aunque tenga una combinación de cuatro cartas de valor consecutivo.
6. Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, y entre sus naipes tiene cuatro con valores consecutivos y superiores o iguales al 2, se descartará del naipe restante.
7. Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, se descartará de las dos de menor valor. Una vez finalizada la operación de descarte del croupier, sólo calificará para continuar el juego, si entre sus cartas tiene una jugada de pareja de ochos o superior.

De no ser así abonará en fichas a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente. Si por el contrario la banca tuviera cartas con valor suficiente para jugar (pareja de ochos o superior), el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y abonará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con las reglas establecidas en el apartado 5.1, respecto a la segunda apuesta. Las apuestas iniciales las abonarán a la par, a los jugadores con combinaciones ganadoras.

Los jugadores con combinaciones de cartas de valor inferior a la de la banca, perderán sus apuestas depositadas en las casillas correspondientes, siendo retiradas en su totalidad por el croupier; en caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 5.2.

Una vez retiradas por el croupier las apuestas perdedoras, y abonadas las ganadoras, incluidas las del Jackpot si existieran, se dará por finalizada la partida, iniciándose, en su caso, otra nueva.

## VIII. Opciones de juegos adicionales.

### 8.1. Premio especial o Jackpot.

Existirá una apuesta adicional, voluntaria e independiente denominada Jackpot. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente solamente de la jugada que obtenga el jugador, e independiente de las cartas que tenga el croupier, y del importe acumulado por el jackpot en ese momento, previa deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al Jackpot, el jugador deberá depositar, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente con la apuesta inicial, en la casilla o ranura destinada a tal fin, tal y como se especifica en el siguiente párrafo, una cantidad estipulada, que en ningún caso podrá ser superior a la

mitad del mínimo de la mesa, y que estará indicada en un lugar visible de la misma. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente.

La aplicación de esta modalidad de apuesta será facultativa, a criterio del Director o Directora de Juego, para cada Casino.

Para poder efectuar la apuesta del Jackpot, es condición indispensable haber efectuado la apuesta inicial de la mesa.

La relación de los premios deberá estar expuesta en un lugar visible de la mesa y sus pagos son los siguientes:

a) Pagos sin haber realizado descarte:

Póker: 5% del valor del Jackpot.

Escalera de color: 10% del valor del Jackpot.

Escalera real: 100% del valor del Jackpot.

Y, opcionalmente, a criterio de cada Casino de Juego para su aplicación:

b) Pagos habiéndose descartado:

Póker: 0,5% del valor del Jackpot.

Escalera de color: 1% del valor del Jackpot.

Escalera real: 10% del valor del Jackpot.

El premio especial o Jackpot podrá ser fijo o progresivo.

a) Si fuera fijo, la cantidad mínima que conformará el Jackpot, será de 2.000 veces el valor de la apuesta del Jackpot. En este caso, la mesa deberá tener seis casillas para la apuesta del Jackpot.

b) Si fuesen progresivos, el valor del Jackpot comenzará en una cantidad que en ningún caso podrá ser inferior a 1.000 veces la apuesta del mismo, y que irá aumentando en función de las cantidades jugadas en cada mano en un porcentaje determinado y autorizado por la Consejería competente en materia de juegos.

La progresión mencionada podrá efectuarse de una de las siguientes formas:

b.1. En apuestas de introducción manual. El croupier o el Jefe de Mesa, al finalizar cada jugada, introducirá la cantidad total jugada en esa mano a la apuesta de Jackpot, en un visor, y el porcentaje correspondiente será sumado automáticamente al acumulado del momento.

b.2. De introducción automática. Cada jugador, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente a la apuesta inicial, deberá introducir la ficha del valor del Jackpot en una de las seis ranuras que la mesa tendrá para tal fin. Esta ranura deberá tener un mecanismo electrónico similar al de las máquinas recreativas, que al

detectar la entrada de la ficha, acumule el porcentaje autorizado, en un visor destinado a mostrar la cantidad total del Jackpot.

En el caso de que varios jugadores consiguiesen Escalera Real en la misma jugada y sin descarte, la totalidad del Jackpot será repartida entre ellos a partes iguales.

En los supuestos de que se obtuviese Escalera de Color o Poker y sin descarte, se abonará el 10 ó 5% según el caso, del acumulado en primer lugar, al jugado que la tuviese de mayor valor, y después, el porcentaje correspondiente de la cantidad restante, a los que tuviesen premios de valor inferior. Si las Escaleras de Color fuesen iguales, se pagará a cada jugador el 10% de la cantidad inicial del Jackpot de esa jugada.

Los premios de jackpot obtenidos sin descarte, siempre se pagarán antes que los obtenidos con descarte.

Efectuado el reparto de premios, deberán consignarse en el libro de contabilidad de la mesa las cantidades abonadas, y en el visor, la deducción correspondiente.

## 8.2. Carrusel.

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que tras ser solicitado por el Casino de Juego fuese autorizado por la Dirección de Juegos y Espectáculos, se podrán interconectar algunas o todas las mesas de Poker con descarte.

La cantidad que conformará el premio, será la suma de los Jackpot de cada una de las mesas que conformen el mismo.

## 10. Reglas comunes.

10.1. Errores. Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

## 10.2. Prohibiciones.

Queda prohibido intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

## VII. Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

### 13. Poker Trijoker.

#### I. Denominación.

El Trijoker es un juego de cartas de los denominados de contra partida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece como jugada mínima para ganar pareja de J.

#### II. Elementos del juego.

##### 1. Cartas o naipes.

Al Poker Trijoker se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Blackjack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: AS, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la más alta detrás del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

##### 2. Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las de Veintiuno o «Black jack», con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores, y una abertura para introducir las propinas.

La Dirección de Juego y Espectáculos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se pueden poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciara el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego del Black Jack.

#### III. Personal.

##### a) Jefe de Mesa o Inspector.

El Jefe de mesa o Inspector. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presente. El Jefe de mesa o Inspector podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

##### b) El croupier.

Dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago

de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiara el efectivo a los jugadores.

#### IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores, y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores, o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

#### V. Reglas del juego.

##### 1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera Real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10 de trébol).

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol).

c) Poker. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo, 4 Reyes).

d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto que el anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos).

e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de Trébol).

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota).

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas).

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 Jotas).

i) Parejas. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas). Se paga una vez la apuesta.

La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

a) Pareja de J o mayor: 1 a 1.

b) Doble pareja: 2 a 1.

c) Trío: 3 a 1.

d) Escalera simple: 5 a 1.

e) Color: 8 a 1.



f) Full: 11 a 1.

g) Poker: 50 a 1.

h) Escalera de color: 200 a 1.

i) Escalera Real de Color: 500 a 1.

## 2. Normas Generales.

Las apuestas de los jugadores, deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El Casino de Juego, al inicio de cada sesión, fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

## 3. Bandas de Fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrá como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

## 4. Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezclado se atenderá a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el croupier haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada enfrente de él y a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador, y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente. Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del croupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea un J o superior, en cuyo caso, se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el croupier descubre la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Después de

conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el croupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha. Esta carta es también común para todos los jugadores y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

#### 5. Desenlace de la jugada.

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el croupier procederá a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gana la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar el croupier retirará las cartas, comprobando las mismas.

Al finalizar la jornada el Jefe de mesa o Inspector anunciará las tres últimas jugadas.

### VI. Reglas comunes.

#### 1. Errores.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado V.4 de este epígrafe.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

#### 2. Prohibiciones.

Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrir antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

### VII. Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

#### 14. Pai Gow Poker.

##### I. Denominación.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tiene que hacer dos «manos»: una de dos cartas («mano» pequeña o baja) y otra de cinco cartas («mano» grande o alta).

Tiene por objeto superar, con las dos «manos» establecidas del jugador, las dos «manos» de la Banca. Ambas «manos» del jugador deberán ser superiores a las «manos» respectivas de la Banca. Si una «mano» del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la Banca, se considerará igualdad, y la Banca gana todas las igualdades. Si un jugador ganara una «mano», pero perdiera la otra, se considerara empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor «mano» posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases, y la más alta de cinco cartas, cinco Ases. Las «manos» ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

## II. Elementos del juego.

### 1. Cartas.

Al Pai Gow Poker se juego con una baraja tradicional de 52 cartas, más un Joker. Éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

### 2. Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o «Black Jack», pero con el tapete propio del juego en el cual habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la «mano» grande y otra para la «mano» pequeña. Además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o «Black Jack», para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

La Dirección de Juego y Espectáculos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se pueden poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciara el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego del Black Jack.

### 3. Cubilete y dados.

Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 20 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser utilizados.

### III. Personal.

#### 1. Jefe de Mesa o Inspector.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. El Jefe de Mesa podrá tener a su cargo hasta un máximo de cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas estén en un mismo sector.

#### 2. Croupier.

Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiara el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

#### 3. Jugadores.

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

### IV. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

1. Cinco Ases: es la formada por cinco Ases (cuatro Ases y el Joker).
2. Escalera Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.
3. Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama).
4. Poker: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).
5. Full: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).
6. Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y AS de Tréboles).

7. Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

8. Trío: es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).

9. Doble Pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

10. Pareja: es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

11. Carta más Alta: cuando una «mano» no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

#### V. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Casino de Juego fijará para cada mesa, al inicio de cada sesión, la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

#### Significados:

Ganancia: la apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el Casino.

Perdida: se pierde la apuesta.

Partida Nula: el cliente recupera íntegramente la apuesta.

El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 5 por 100, a discreción del Establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

#### VI. Reglas del Juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

El croupier pasará la baraja a un cliente para que la corte. A continuación y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán sus apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más», cojera un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa, y, finalmente, anunciara la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera «mano».

La posición del Banquero para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El croupier contará desde la posición del Banquero. Una vez realizada esa operación, el croupier colocará las

cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

El croupier mezclará las cartas y confeccionará tantas «manos» de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo. Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el contenedor de las cartas usadas.

Podrán construirse en Banca tanto el croupier como cualquier jugador. Por ello, se ofrecerá la Banca a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá al siguiente jugador. El croupier deberá aceptar la Banca cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la Banca será identificado por un círculo blanco.

Cada jugador compondrá dos «manos»: la «mano» baja o pequeña de dos cartas, y la «mano» alta o grande de cinco cartas. La «mano» alta debe ser de mayor valor que la «mano» baja. El croupier no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la Banca, hayan establecido sus «manos» en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el croupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos «manos» enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las «manos» de quien ostente la banca se compararán en primer lugar con las del croupier. El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

Caso Mano

alta Mano

baja Result.

cliente Pagos y cobros

- 1 Superior Superior Ganancia A la par, - el 5%
- 2 Superior Inferior Partida nula Recu.tot. apuesta
- 2b Inferior Superior Partida nula Recu.tot. apuesta
- 3 Superior Igualdad Partida nula Recu.tot. apuesta
- 3b Igualdad Superior Partida nula Recu.tot. apuesta
- 4 Inferior Igualdad Pérdida Pérdida total apuesta
- 4b Igualdad Inferior Pérdida Pérdida total apuesta
- 5 Igualdad Igualdad Pérdida Pérdida total apuesta
- 6 Inferior Inferior Pérdida Pérdida total apuesta

Caso 1: las dos «manos» del cliente ganan a las dos «manos» del croupier => ganancia.

Caso 2 y 2b: el cliente gana sobre una de las dos «manos» del croupier, mientras pierde la otra => partida nula.

Caso 3 y 3b: el cliente gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra => partida nula.

Caso 4 y 4b: el cliente pierde una «mano» y tiene igualdad en la otra => pierde.

Caso 5: el cliente tiene igualdad en ambas «manos» => pierde.

Caso 6: el cliente pierde en las dos «manos» => pierde.

Cuando el croupier haya resuelto el caso del cliente n.º 1 pasará al 2.º y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

Las «manos» ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el croupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

#### VII. Observaciones.

1. Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la Banca, los demás jugadores no podrán tocar las suyas.

2. No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o «manos» confeccionadas a los otros jugadores, así como hablar con ellos antes de que las «manos» hayan sido expuestas.

3. Cualquier «mano» incorrectamente confeccionada se considerará siempre perdedora.

#### VIII. Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

#### 15. Poker de tres cartas o Tripoker.

##### I. Denominación.

El «Poker de Tres Cartas» es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento.

##### II. Elementos de Juego.

###### 1. Cartas o naipes.

Al «Poker de Tres Cartas» se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o

«Black Jack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la más alta delante del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

## 2. Mesa de Juego.

Será de medidas y características similares a la de Veintiuno o «Black Jack», con siete casillas de apuestas divididas en 3 espacios. Un primer espacio para aquellos interesados en apostar a la casilla de «Par Plus», otro para la apuesta de «Ante» y un tercero para la «2.<sup>a</sup> Apuesta». En el centro de la mesa deberá de leerse la frase: «La Banca juega con Dama o superior».

La Dirección de Juego y Espectáculos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se pueden poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciara el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego del Black Jack.

## III. Personal.

a) Jefe de Mesa o Inspector. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presente. El Jefe de Mesa podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) El croupier. Dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiara el efectivo a los jugadores.

## IV. Jugadores.

### 1. Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete.

### 2. Jugadores de pie.

Pueden también participara en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del Jefe de Mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a dos.



El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

## V. Reglas del Juego.

### 1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

- a) Escalera Real. Es la formada por las tres cartas superiores de un mismo palo. Ejemplo: As, Rey y Dama de Picas.
- b) Escalera de Color. Es la formada por las tres cartas correlativas de un mismo palo. Ejemplo: Rey, Dama y Jota de Trébol.
- c) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor. Ejemplo 3 Reyes.
- d) Escalera. Es la formada por tres cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo. Ejemplo, 5, 6, 7.
- e) Color. Es el formado por tres cartas no correlativas del mismo palo. Ejemplo, As, 9 y 5 de Corazones.
- f) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y la otra de diferente valor. Ejemplo, 2 Damas y un 7.

Cuando el jugador y la Banca tengan combinaciones similares se considerará como de mayor valor, de acuerdo a las siguientes reglas.

- a) Cuando se obtenga Escalera, la que tenga la carta de mayor valor.
- b) Cuando se obtenga Trío, el que lo tenga formado por las cartas de mayor valor.
- c) Cuando se obtenga Color, el que lo tenga formado por la carta de mayor valor.
- d) Cuando se obtenga Pareja, el que tenga la pareja de mayor valor, y si coincidiese, se entenderá a la carta mayor de las restantes.

Si las combinaciones son de igual valor después de comprobar todas las cartas, esta se considerara empate.

### 2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego. El Director o Directora de Juego podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas en función de la banda de fluctuación que tenga autorizado el juego por la Dirección de Juegos y Espectáculos.

El máximo de las apuestas será de 10, 20, 30 ó 50 veces el mínimo de la apuesta de la mesa.

### 3. Desarrollo del Juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas dentro de los límites mínimos y máximos establecidos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la Banca, hasta completar la distribución de las tres cartas para cada mano y para la Banca, En el supuesto de que las cartas fueran mezcladas y distribuidas mediante el distribuidor o «sabot» automático, el croupier las repartirá de tres en tres para cada una de las «manos» que están en juego, dándose para si mismo las últimas tres.

Después de ver sus cartas los jugadores tienen dos opciones: «ir» o «retirarse». Los jugadores que no deseen continuar la jugada, se lo indicarán al «croupier» y dejarán sus cartas boca abajo. A continuación, el «croupier» retirará las apuestas de estos jugadores y recogerá sus cartas.

Los jugadores que deseen continuar la jugada, colocarán sus cartas en la casilla denominada «2.<sup>a</sup> Apuesta» y encima de ellas pondrá fichas por el mismo valor que su apuesta de Ante. Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «retirarse», el «croupier» descubrirá sus cartas.

La Banca sólo juega si tiene entre sus cartas, como mínimo, una Dama o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada en su postura de Ante (1 a 1). La «2.<sup>a</sup> Apuesta» no sufrirá modificación alguna.

Si la Banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, una Dama o una combinación superior, el croupier comparará sus cartas con las de los jugadores, que quedarán hasta ese momento en juego, y pagará las combinaciones superiores a la suya, teniendo en cuenta que el Ante y la «2.<sup>a</sup> Apuesta» siempre se pagará 1 a 1. No obstante, existe un bonus en la apuesta de Ante, que, independientemente del rango de la «mano» que obtuviese el croupier, será pagado de la siguiente forma:

Escalera: 1 a 1.

Trío: 4 a 1.

Escalera de Color: 5 a 1.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del croupier perderán todas sus apuestas, en esa «mano», las cuales serán retiradas en su totalidad por el croupier.

Cuando se comparen dos combinaciones de igual valor, ganará aquella que tenga la carta más alta, en el caso de que las tres cartas tuvieran idéntico valor, ésta se considerará empate y el jugador conservará sus apuestas.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esta prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

#### I. Apuesta «Par Plus».

En el «Poker de tres cartas» existe una apuesta adicional e independiente del resto denominada «Par Plus». Para optar a esta apuesta se deberá depositar la postura en una casilla destinada a tal fin antes de comenzar con la distribución de los naipes. Su objeto es conseguir un premio especial obtenido exclusivamente por el rango de las cartas del jugador, sin que para ello afecte las que tuviese el croupier.

La tabla de pagos de la apuesta «Par Plus» es la siguiente:

- a) Escalera Real: 50 a 1.
- b) Escalera de Color: 40 a 1.
- c) Trío: 30 a 1.
- d) Escalera: 6 a 1.
- e) Color: 3 a 1.
- f) Pareja: 1 a 1.

#### VI. Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

#### 16. Texas Poker.

## I. Denominación.

El Texas Poker es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el croupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

## II. Elementos del Juego.

### 1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 ó como la más alta detrás del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

### 2. Mesa de Juego.

Será de similares características que las de «Black Jack», con las casillas divididas en tres espacios, uno para la postura «Ante», otro para la «2.ª Apuesta» y un tercero para una apuesta adicional llamada «Texas Bonus» TXB. En el centro de la mesa deberá de leerse la frase: «La Banca Juega con pareja de 4 ó superior».

La Dirección de Juegos y Espectáculos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciara el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

## III. Personal

### a) El Jefe de Mesa o Inspector.

Es a quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. El Jefe de Mesa podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

### b) El croupier.

Dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiará el efectivo a los jugadores.

## IV. Jugadores.

### 1. Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de nueve.

## 2. Jugadores de pie.

Pueden también participara en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del Jefe de Mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a dos.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

## V. Reglas del juego.

### 1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera Real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10 de trébol).

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol).

c) Poker. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo, 4 Reyes).

d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto que el anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos).

e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de Trébol).

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota).

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas).

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 Jotas).

i) Parejas. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas).

j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del croupier. Se entiende que las cartas son mayores,

atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente.

#### VI. Tabla de pagos.

La tabla de pagos de la apuesta «Ante» es la siguiente:

- a) Escalera Real: 100 a 1.
- b) Escalera de Color: 20 a 1.
- c) Poker: 10 a 1.
- d) Full: 3 a 1.
- e) Color: 2 a 1.
- f) Escalera o jugada menor: 1 a 1.

La tabla de pagos de la apuesta «Texas Bonus» TXB, es la siguiente:

Desde pareja de Ases a Escalera: 7 a 1.

Color o jugada superior: 25 a 1.

Las posturas en la «2.<sup>a</sup> Apuesta» siempre que resulten ganadoras se pagaran a la par, 1 a 1.

#### VII. Desarrollo del Juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezclado se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Para recibir cartas cada jugador realizará, dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa de juego, su apuesta en la casilla destinada para tal fin llamada «Ante». Asimismo, podrá realizar una apuesta adicional llamada TXB (Texas Bonus) en la casilla marcada con estas siglas. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la Banca, hasta completar la distribución de las dos cartas para cada mano y para la Banca. Acto seguido, el croupier descubrirá tres primeras cartas comunes denominadas «Flop».

A partir de ese momento, después de ver sus cartas los jugadores tienen dos opciones, «ir» o «retirarse». Si el jugador desea continuar deberá doblar su apuesta inicial de «Ante» en la casilla denominada «2.<sup>a</sup> Apuesta». Si el jugador decide renunciar a continuar en la jugada anunciará «No Voy». En ese caso el jugador perderá la apuesta de «Ante» y la apuesta de TXB, si éste la hubiera realizado.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «IR» o «retirarse», el croupier anunciará: ¿Algún ganador del Texas Bonus?. Si hubiese ganadores se procederá a descubrir sus cartas pagando las efectivamente ganadoras y retirando las apuestas perdedoras. Aquel

jugador que apostando al TXB tuviese una combinación de pareja de Ases o jugada superior con las primeras cinco cartas, las dos suyas y las tres descubiertas en el «Flop», resultará ganador del juego «Texas Bonus» cobrando la cantidad establecida en la tabla de pagos para este tipo de apuesta.

Seguidamente, el croupier descubrirá dos cartas más, comunes a todos los participantes, llamadas «Turn y River» las cuales las colocará seguidas a las anteriores llamadas «flop». Acto seguido, el croupier descubrirá sus dos propias cartas que habrá permanecido tapadas hasta ese momento. Cada mano, las de los jugadores y la del croupier, se conformará con la mejor combinación posible entre las dos cartas propias y las cinco comunes para todos.

Para entrar en juego el croupier, deberá tener, como mínimo en su jugada, una pareja de cuatros o combinación superior. Si el croupier no entra en juego, deberá pagar la apuesta de «Ante» de acuerdo con las tablas de pagos correspondientes a esta apuesta. La «2.ª Apuesta» permanecerá igual, ni gana ni pierde.

Si el croupier entrase en juego, comparará su jugada con la de los participantes y podrán darse los siguientes casos:

Si el croupier y cualquier otro participante tuvieran las mismas cartas, no hay ganadores ni perdedores, empatan por lo que se mantienen las apuestas.

Si el croupier tuviese mejor juego que el jugador, éste último perderá las apuestas de «Ante» y «2.ª Apuesta».

Si el jugador tuviese mejor juego que el croupier, entonces el jugador cobrará el «ante» de acuerdo a la tabla de pagos establecida para tal fin. La «2.ª Apuesta» siempre se pagará a la par (1 a 1).

#### VIII. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Director o Directora de Juego podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas en función de la banda de fluctuación que tenga autorizado el juego por la Dirección de Juegos y Espectáculos.

El máximo de las apuestas será de 10, 20, 30 ó 50 veces el mínimo de la apuesta de la mesa.

#### IX. Disfunciones del Juego.

##### 1. Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dieran alguno de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido un error en el reparto y, en estos casos, todas las cartas serán recogidas por el croupier y se iniciará una nueva «mano».

Los casos que se tendrán en cuenta son los siguientes:

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en la forma y el orden establecido reglamentariamente.
- b) Si un jugador recibe más o menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de que comiencen las apuestas.
- c) Si aparece alguna de las cartas pertenecientes al croupier descubiertas.
- d) Si se descubre que falta alguna de las cartas que componen la baraja.
- e) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

## 2. Errores del Croupier.

- a) Si el croupier anuncia una mano errónea, se considerará que «las cartas hablan por si solas», y se tendrá en cuenta la combinación de las mismas existentes encima de la mesa.

## 3. Errores del Jugador.

- a) Si un jugador pone en contacto, voluntariamente o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador, les serán, a ambos, retiradas sus cartas y no podrán seguir participando en la mano. De repetirse esta situación con alguno de los mismos implicados, el Jefe de Mesa o Inspector podrá expulsarlos de la mesa.
- b) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego seguirá siendo válido.

## X. Normas específicas

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

## 17. Normas generales y comunes a las diferentes variedades de Poker de Círculo.

### I. Denominación.

El Poker de Círculo es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo de juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas.

### II. Elementos del juego.

#### 1. Cartas o naipes.



Se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser atizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás de la Rey.

## 2. Mesa de Juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en el lado contrario destinado a acoger al croupier. La mesa, podrá tener una serie de espacios o departamentos separados a partir de la derecha del croupier. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa podrá tener las siguientes aberturas o ranuras: una para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o cagnotte, otra, para introducir las propinas, y una tercera para introducir el dinero cambiado por fichas en la propia mesa. Además, dispondrá de una bandeja similar a las que se usan en Veintiuno o «Black Jack», enfrente del croupier, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente al establecimiento.

## 3. Beneficio.

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo una de las tres opciones que se describen a continuación:

- a) Un porcentaje sobre el «pot» que, en ningún caso superara el 5%, y que se aplicara en cada uno de los intervalos de apuestas. Pudiendo estar este limitado en su cantidad por la Dirección del Casino.
- b) Un porcentaje que oscilara entre el 10 y el 20% del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según modalidad de poker que se juegue. Se entiende por sesión, una hora de juego más las dos últimas manos. Para las ampliaciones de sesiones superiores a horas no enteras, el porcentaje siempre será en fracciones de media sesión.
- c) Un porcentaje que oscilara entre el 20 y el 50% del mínimo de la mesa, que se aplicara, por jugador, en el inicio del primer intervalo de apuestas de cada mano.

La Dirección de Juego del Casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino no utilice esa facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

## III. Personal.

Cada mesa de juego, en el momento de dar comienzo la partida, tendrá permanentemente un croupier a su servicio. La zona donde se desarrolle el juego, podrá estar controlada por un Jefe de Mesa, Inspector o equivalente.

1. Jefe de Mesa, Inspector o equivalente.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino. Le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevara una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. Croupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta y clara de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento, introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; cambios de dinero por fichas y la introducción del dinero en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el «pot» y el pago del mismo. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo deberá comunicar al responsable del desarrollo del juego.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, solo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de cada partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada será el responsable del desarrollo del juego, quien asigna el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador puede descansar un máximo de tres jugadas o manos por partida sin perder el puesto en la mesa.

V. Prohibiciones.

Esta totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por si mismo y no se permiten las siguientes actuaciones:

- a) El juego por parejas ni siquiera temporalmente.
- b) Jugarse el «pot» voluntariamente.
- c) Repartirse el «pot» voluntariamente.
- d) La connivencia entre jugadores.
- e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

- f) Prestarse dinero entre jugadores.
- g) Guardarse fichas de su resto.
- h) Retirar de la mesa las cartas o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.
- i) Tocar otros naipes que no sean los del propio jugador.
- j) Hacer comentarios entre los jugadores acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no se esté jugando esa «mano».

## VI. Reglas del juego.

### 1. Combinaciones posibles.

- a) Escalera de Color Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10).
- b) Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (5, 6, 7, 8 y 9).
- c) Poker: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (Cuatro Damas y un 5).
- d) Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos distintas de las primeras, pero de igual valor entre sí (Tres 8 y Dos 5).
- e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (9, 5, Dama, Jota y As de tréboles).
- f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.
- g) Trío: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (tres 5 un 3 y un 7).
- h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, Rey, Dama, o Jota. Esta combinación solo se utilizara en las variedades de poker cubierto.
- i) Dobles Pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (dos 5, dos Damas y un Rey).
- j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (dos 7, un 5, una Dama y un As).
- k) Carta Mayor: cuando una «mano» no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, esta es ganada por el jugador que tenga la cara mayor.

En las variantes de Poker que se juegue con menos de 52 cartas, el Color es más importante que el Full.

## 2. Empates.

Cuando diversos jugadores tienen Poker, gana el que lo tiene de valor superior (un Poker de Reyes, supera un Poker de Damas).

Cuando diversos jugadores tienen Full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen Escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta de mayor valor.

Cuando diversos jugadores tienen Color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen Trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen Figuras, gana el que tiene la pareja más alta, y si coincide, se considera la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen Doble Pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja, y en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen Pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

## 3. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos que tenga autorizados el Casino.

### a) Normas generales sobre estos límites.

El mínimo y el máximo de la mesa dependen de la modalidad de poker que se juegue en la misma. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40% del máximo y el «ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

- 1) Split Limit: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.
- 2) Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.
- 3) Bote sin límite: no existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

### b) Normas especiales.

El Director o Directora del Casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta esta en funcionamiento, con previo anuncio a los jugadores.

## VII. Desarrollo del Juego.

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa como mínimo cuatro jugadores, número mínimo que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

### 1. Reparto de cartas.

Al principio de cada partida el croupier debe señalar claramente con un disco redondo (marca o mano) quien tiene la mano, colocándola delante del jugador. La mano ira rotando en el sentido de las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

Tras la comprobación por el croupier de la existencia de todos los naipes a utilizar para el desarrollo del juego, este procederá de la siguiente forma:

- a) Mezclara las cartas del mismo modo que se lleva a cabo en el juego de «Chemin de Fer» o «Bacarra», tras lo cual las agrupara.
- b) Barajara las cartas de forma que estas no sean vistas por ninguno de los jugadores de la mesa.

Según el tipo de póker que se esté jugando, las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, siempre que sea autorizado por el responsable de la partida, pero el último barajado, en la forma prevista en los puntos anteriores, siempre lo realizara el croupier.

Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben de cumplir las siguientes condiciones:

- a) Usar una sola mano.
- b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.
- c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas reunido otra vez.
- d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no pueden ver el procedimiento de corte.

Una vez que se ha realizado el corte, los jugadores que participan en la jugada deben realizar previamente, dependiendo del tipo de póker, una apuesta denominada «ante» o «ciega» fijada por el casino y acto seguido, el croupier reparte las cartas en el sentido de las agujas del reloj.

El croupier debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por los otros jugadores. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

### 2. Intervalos o turnos de apuestas.

Acto seguido se inician las apuestas y el croupier va indicando a quien le corresponde apostar, según la variante de poker que se este jugando. Todas las apuestas se agrupan en un lugar común de la mesa llamado «Pot».

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) «Retirarse» y salir del juego. Para lo cual deberá dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa, alejándolas lo más posible de las cartas que se estén usando en el juego. En este caso el croupier retirará sus cartas, las cuales no deberán ser vistas por nadie.

Cuando un jugador opte por retirarse, no podrá participar en el «Pot», lo cual supondrá la renuncia a todas las apuestas que hubiera realizado, no pudiendo expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

b) «Pasar». Cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar y decide no hacerlo, tendrá que decir «paso» siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla si así lo desea.

c) «Cubrir» la apuesta. Para lo cual deberá meter en el «pot» el número suficiente de fichas para que el valor que representen las mismas sea igual a la de cualquier otro jugador, pero no superior.

d) «Subir» la apuesta. Para lo cual deberá meter en el «pot» el número de fichas suficiente para cubrirla más otro número de fichas para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguno de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de poker y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que solo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la mano «activos» deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el «pot» con la excepción de los jugadores que su Resto no alcanza el valor total, estos jugaran entonces por la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de apuestas solo un jugador hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente la «mano» y obtendrá el «pot» sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador podrá reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considerará que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslade más allá de la línea que delimita su espacio las fichas o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el croupier introduzca las fichas en el «pot» y no haya habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no podrá realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Los jugadores deberán disponer del dinero en fichas suficientes para terminar la «mano». En el caso de que no lo tengan, jugarán por la cantidad proporcional apostada.

Los jugadores que estén jugando la mano deberán hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuviesen la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. En el caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el croupier y, si reincide, el responsable de la partida, decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

Ningún jugador podrá influir o criticar el juego que realice otro jugador. No se permitirá que haya personas, en los alrededores de la mesa, mirando el desarrollo de la partida salvo el personal del casino.

El croupier debe mantener, en todo momento, las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a ver las mismas durante la partida. Las demás cartas que tiene el croupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El croupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe, en todo momento, protegerla poniendo una ficha del fondo de maniobra de la mesa.

### 3. Pagos de las combinaciones ganadoras.

Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrara sus cartas en primer lugar y a continuación, empezando por la izquierda de este, las iran mostrando el resto de jugadores uno tras otro.

No será necesario que un jugador diga la combinación que tiene, al mostrar sus cartas, ni tampoco se tendrá en cuenta lo que haya dicho, pues será el croupier quien establezca el valor de las combinaciones descubiertas e indique cual es el jugador con la combinación más alta y, si, es el caso, corregirá las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que el croupier haya constatado que todos los jugadores han podido examinar las cartas del ganador y que, no manifiestan disconformidad con la combinación ganadora, el croupier entregará el «pot» a aquel y retirará las cartas de la mesa.

En el caso de que se diesen dos o más combinaciones ganadoras de idéntico valor, el croupier, repartirá el «pot» entre los distintos jugadores con idénticas combinaciones, en la proporción respectiva a sus restos.

Las cartas que dé el croupier durante la «mano» sólo se descubrirán cuando el croupier anuncie el descubrimiento de la jugada.

Solamente los jugadores podrán ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más pueda verlas.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes del comienzo de cada «mano».

## VIII. Disfunciones en el desarrollo del juego.

### 1. Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dieran alguno de los casos que a continuación se indica, se consideraría que ha habido un error en el reparto y en estos casos, todas las cartas serán recogidas por el croupier, el cual iniciara una nueva «mano».

Los casos que se tendrán en cuenta son:

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en la forma y el orden establecido reglamentariamente.
- b) Si un jugador recibe más o menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de que comiencen las apuestas.
- c) Si al comenzar la mano un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que este la ha visto.
- d) Si aparece alguna carta descubierta.
- e) Si se descubre que falta alguna carta en la baraja.
- f) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

### 2. Errores del croupier.

- a) Si el croupier anuncia una mano errónea, se considerara que «las cartas hablan por si solas», y se tendrá en cuenta la combinación de las mismas existentes sobre la mesa.



b) Si el croupier, en el reparto de las cartas, le diera una carta a un jugador ausente, no se considerara error en el reparto. En el caso de que el jugador no llegara a tiempo, cuando le toque su turno de jugar esa mano, se retiraran sus cartas y dejara de jugar.

c) Si el croupier, en el reparto de las cartas, le diera una carta a un jugador que no va a jugar la mano, o a una posición de la mesa que se encuentra vacía, no se considerara un error en el reparto, el croupier seguirá el reparto normal de las cartas incluido dicho jugador o dicha posición no ocupada y cuando haya terminado el reparto recogerá las cartas de esas posiciones.

### 3. Errores de jugador.

a) El jugador debe tomar todas las decisiones con carácter inmediato, con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; en caso contrario, este será advertido por el croupier y en el caso de ser incidente en este acto, podrá ser expulsado de la partida por el responsable de la misma.

b) Si un jugador al apostar mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, pierde la oportunidad de seguir jugando la «mano», salvo que el croupier o responsable de la partida, puedan reconstruir la «mano» sin lugar a dudas. Como norma general siempre trataremos de reconstruir la «mano» y por consiguiente jugar el «pot».

c) Si un jugador por error, para cubrir una apuesta introduce en el «pot» un número insuficiente de fichas para cubrir la apuesta, este no tendrá derecho a retirarlas; solo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Si un jugador, por error, introduce en el «pot» ficha o fichas por un importe superior al necesario, sin anunciar por su parte el incremento de la apuesta, se considerara que sólo cubre la apuesta y se le devolverá la cantidad que hubiera puesto de más.

e) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego seguirá siendo valido.

f) Si un jugador realiza una apuesta fuera de su turno, esta se considerara valida; pero cuando llegue su turno de apuesta, este no podrá incrementar la misma.

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no hubieran puesto el «ante» en el «pot» se considerara que la «mano» es valida y deberán poner el «ante» si quieren participar en la «mano». En el caso de que no sea posible determinar quien o quienes son los jugadores que no han puesto su apuesta inicial se jugara la mano con un «pot» reducido.

h) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador, les será a ambos retiradas sus

cartas y no podrán seguir participando en la mano. De repetirse esta situación con alguno de los mismos implicados, podrá ser expulsado de la mesa por el responsable de la partida.

i) Si a un jugador se le pasara el turno de apostar, este deberá de ponerlo en conocimiento del croupier inmediatamente. El responsable de la partida, analizará la situación y tomará la decisión oportuna, la cual tendrá carácter irrevocable.

#### IX. Diferentes variantes de poker de círculo.

Las distintas variantes de poker de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este epígrafe. Estas variantes de poker de círculo recogidas en este Catálogo son las siguientes:

Poker cubierto de 5 cartas con un descarte.

Omaha.

Texas Hold´em.

Five Stud Poker.

Seven Card Stud Poker.

Poker Sintético.

Las normas específicas de cada una de las variantes de poker citadas en este apartado se recogen en los apartados siguientes de este epígrafe, y en todo lo no previsto de forma explícita, se regularán por las referidas normas generales y comunes contenidas en los apartados I a VIII de este epígrafe.

##### 17.1. Poker Cubierto de 5 cartas con un descarte.

###### I. Elementos del juego:

Cartas. Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52 ó 32 cartas.

###### II. Reglas del juego:

###### Desarrollo del juego.

Antes de proceder a la distribución de las cartas por el croupier, el jugador que ostente la «mano» deberá iniciar el «pot» con la apuesta mínima de la mesa, a la vez, el jugador que ostente la «segunda mano» deberá doblar la anterior referida apuesta del mínimo; el resto de jugadores, una vez vistas las cartas, tendrán la posibilidad de: retirarse y salir del juego, cubrir la apuesta, efectuar una apuesta o subir la apuesta.

Existirá una apuesta denominada «ciega» que consiste en realizar una apuesta que será como mínimo, el doble de la efectuada por el «segundo mano», el primero que puede hacer la misma es el jugador siguiente al «segundo mano», de no ser realizada por este, no podrán

hacerla los restantes; en el caso de que este la realizase, el siguiente podría hacer una «ciega» más, como mínimo doblando la cantidad del anterior y así sucesivamente. Las ciegas solo son validas antes que el croupier comience la distribución de las cartas.

### III. Descartes.

Los jugadores tendrán derecho a un solo descarte, siendo este de un máximo de cuatro cartas y un mínimo de ninguna, en cuyo caso el jugador anunciara en voz alta que esta «servido»; el jugador que se descarta de cuatro cartas, recibirá primeramente tres cartas y una vez el resto de participantes restituyan sus descartes, de tres o menos cartas, recibirá su cuarta carta, si, una vez distribuidas las cinco cartas a cada jugador, no hubiera suficientes naipes para cubrir los correspondientes descartes, una vez repartidas las cartas que quedasen del mazo, el croupier utilizara los descartes de todos los jugadores para completar la mano; con la única excepción de que si faltase un solo jugador para restituir su descarte, en ese caso, se utilizarían los descartes del resto de jugadores, excepto el suyo propio, para completar sus cinco cartas.

### IV. Errores e infracciones del juego.

#### Errores del croupier.

Si el croupier retira la baraja antes de finalizar la jugada sin darse cuenta de que tienen que repartirse más cartas debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. Se procederá de nuevo al corte y el croupier deberá eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

#### 17.2.1. Poker Descubierta Omaha.

##### I. Denominación.

Es una variante del Seven Card Stud Poker siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

##### II. Reglas del juego.

###### Desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores que quieren participar en la jugada han puesto el «ante», el croupier da cuatro cartas cubiertas a los jugadores, de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas, el croupier quemara la primer carta del mazo, la cual no se mezclara con los descartes y no será vista por los jugadores y colocara las tres cartas siguientes en el

centro de la mesa, con las cuales se iniciara el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas, se volverá a «quemar» la siguiente carta y se procederá a colocar una carta más a las tres citadas anteriormente, en el centro de la mesa, al lado de las tres anteriores, con lo cual empezara el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se termine este intervalo de apuestas, se volverá a «quemar» la siguiente carta y se proceder a colocar una carta más, a las cuatro citadas anteriormente, en el centro de la mesa, al lado de la anterior, con lo que se inicia el cuarto y ultimo intervalo de apuestas.

#### 17.2.2. Poker Omaha cinco cartas.

##### I. Definición.

El juego Omaha Cinco Cartas es una modalidad de póker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo dos de los cinco naipes tapados o cubiertos que tenga cada jugador en la mano, con otros tres de los cinco naipes comunes a todos los jugadores de la mesa.

##### II. Reglas del juego.

1. En esta modalidad de juego se aplicarán las mismas reglas que rigen en el juego Omaha, con la diferencia que se repartirán cinco naipes cubiertos o tapados a cada jugador.

2. En el juego Omaha Cinco Cartas podrán participar hasta un máximo de ocho jugadores.

3. La Dirección de Juego podrá optar por mostrar el primer naipe común en el momento de la distribución de los naipes a los jugadores. En tal supuesto, la primera ronda o intervalo de apuestas se realizará con un naipe común descubierto.

##### III. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda, dependerán de la opción elegida para la mesa por la Dirección de Juego entre las siguientes:

- a) Limitado o «Fixed».
- b) Bote limitado o «Pot limit».
- c) Sin límite.

##### IV. Errores o infracciones cometidas en el juego.

A esta modalidad de juego se aplicarán las mismas reglas para las infracciones y errores que el juego Omaha.

#### 17.2.3. Poker Omaha Hi&Low.

### I. Definición.

El juego Omaha Hi&Low es una variante del póker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo dos de los cuatro naipes cubiertos o tapados que tenga cada jugador en la mano, con otros tres comunes a todos los jugadores de la mesa.

### II. Reglas del juego.

1. A Esta modalidad de póker de círculo se aplicarán las mismas reglas que rigen en la modalidad de Omaha, salvo que el bote o «pot» del Omaha Hi&Low lo podrán ganar los dos jugadores que tengan la combinación de mayor valor, y la de menor valor, respectivamente.

2. Para poder jugar a la combinación de menor valor, deberán existir tres naipes comunes a los jugadores, de rango igualo inferior a 8. El As se podrá utilizar tanto para la combinación de mayor valor, como para la de menor valor.

### III. Límites máximos y mínimos de apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda, dependerán de la opción elegida para la mesa por la Dirección de Juego entre las siguientes:

- a) Limitado o «Fixed».
- b) Bote limitado o «Pot limit».
- c) Sin límite.

IV. A esta modalidad de juego se aplicarán las mismas reglas para las infracciones y errores que el juego Omaha.

#### 17.3.1. Poker Descubierta Texas Hold´em.

### I. Denominación.

Es una variante del Seven Stud Card Poker, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible, de cinco cartas, eligiendo cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

### II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

La única diferencia que existe con el Poker Omaha es que en lugar de repartir el croupier cuatro cartas al cada jugador al inicio de la partida, éste sólo reparte dos cartas a cada jugador.

#### 17.3.2. Poker Doble Hold´em.

### 1. Definición.

El juego Doble Holdem es una variante del póker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo cualquiera

de los siete naipes de los que se dispone en cada jugada en la doble línea de naipes comunes a todos los jugadores.

## II. Reglas del juego.

1. Antes de la distribución de los naipes, los jugadores tendrán que realizar sus apuestas obligatorias, «ante» o «ciegas», dependiendo de la modalidad que elija la Dirección de Juego para la mesa.

2. El Croupier repartirá dos naipes tapados o cubiertos a cada jugador, distribuidos de uno en uno.

3. Finalizada la distribución de los naipes, se abrirá la primera ronda o intervalo de apuestas, debiendo hablar en primer lugar en todas las rondas, la persona que ostente la mano, y en su defecto, el jugador que se encuentre a la izquierda de la mano.

4. Una vez cenada la ronda de apuestas, el Croupier «quemará» el primer naipe del mazo sin mezclarlo con los descartes, y mostrará simultáneamente dos filas de tres naipes comunes (Flop) a todos los jugadores, abriéndose la segunda ronda de apuestas.

5. Finalizada la anterior ronda de apuestas, se «quemará» el primer naipe del mazo, y se mostrarán dos naipes, uno para cada línea (Turn), que se colocarán junto a los tres anteriores, abriéndose la tercera ronda de envites. La cuarta y última ronda (River), se realizará del mismo modo.

6. Los jugadores tendrán que realizar la combinación de mayor valor posible en ambas líneas. El bote o «pot», se dividirá en dos, pudiendo optar los jugadores a ganar ambos.

## III. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda, dependiendo de la opción que elija la Dirección de Juego para la mesa, serán las siguientes:

- a) Limitado o «Fixed».
- b) Bote limitado o «Pot limit».
- c) Sin límite.

## IV. Errores o infracciones cometidas en el juego.

A esta modalidad de juego se aplicarán las mismas reglas para las infracciones y errores que el juego Texas Hold´em.

### 17.4. Poker Descubierto Five Stud Poker.

#### I. Denominación.

Es una variante del Seven Card Stud Poker y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

#### II. Elementos del juego.

### Cartas.

Se juega con 32 cartas en lugar de 52 de una baraja completa. De esas 52 cartas se retiran las siguientes: 2, 3, 4, 5 y 6. Dejando para la práctica del juego las siguientes cartas: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8 y 7.

### III. Reglas de juego.

#### Desarrollo del juego.

El croupier repartirá una carta cubierta a cada uno de los jugadores y una descubierta con lo que comienza el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el primer intervalo de apuestas, el croupier da una nueva carta descubierta a cada uno de los jugadores, con lo que comienza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas el croupier dará una nueva carta descubierta a cada uno de los jugadores con lo que comenzará el tercer intervalo de apuestas.

Una vez terminadas estas apuestas, el croupier volverá a dar una nueva carta descubierta, con lo que comienza el cuarto y último intervalo de apuestas.

En esta variante de Poker, el jugador con la combinación más alta es que inicia las apuestas.

### 17.5. Poker Descubierta Seven Card Stud Poker.

#### I. Denominación.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de estas cartas sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

#### II. Reglas del juego.

##### 1. Mínimos y máximos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

a) Split Limit: en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote Limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

a. Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

b. Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

## 2. Desarrollo del Juego.

La única diferencia que existe con la variante de Poker Omaha es que en lugar de dar el croupier las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

### 17.6. Poker Descubierto Sintético.

#### I. Denominación.

El objetivo del juego es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el croupier a cada jugador y tres de las cinco comunes que el croupier alinea sobre la mesa de juego.

#### II. Elementos de juego.

##### Cartas.

Se juega con 28 cartas de similares características a las utilizadas en el Veintiuno o «Black Jack», utilizándose únicamente el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 8 o como la carta más alta después del Rey.

#### III. Mínimos y máximos de las apuestas.

Se juega con una cantidad mínima inicial denominada «resto». En caso de agotarse el resto, se podrán hacer reposiciones de acuerdo con la siguiente escala:

- a) Resto inicial: de 10 a 200 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.
- b) Reposiciones: de 5 a 100 veces la cantidad de apuesta mínima de la mesa.

#### IV. Desarrollo del Juego.

Una vez que todos los jugadores han colocado la apuesta denominada «ante» señalada por el Casino, el croupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y descubre la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la mano. Una vez hechas las apuestas, descubre la segunda carta. Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que se descubre la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el



«pot» al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.

#### V. Disfunciones en el desarrollo del juego.

##### 1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produjera alguno de los siguientes supuestos, todas las cartas serán recogidas por el croupier que iniciará la «mano» de nuevo:

a) Si los jugadores no recibieran las cartas en el orden establecido reglamentariamente.

b) Si un jugador recibiera menos o más de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

##### 2. Errores del croupier.

a) Si el croupier descubriera más de una carta, de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considerará como válida la primera, debiéndose sustituir las demás por las cartas de la baraja que no se hayan utilizado y en el caso de no haber suficientes se considerará anulada la «mano».

b) Si el croupier descubriera una carta, de las cinco comunes, antes de que hubiera finalizado el turno de apuestas, esta carta se considerara anulada y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.

#### Funcionamiento de las mesas de juego.

1. Una vez depositado el anticipo de caja en una mesa de juego determinada, el Casino esta obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa de la forma descrita, este sólo podrá ser interrumpido en los siguientes casos:

a) Los juegos cesaran obligatoriamente a la hora fijada como límite. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, el croupier anunciará en voz alta y clara, las tres ultimas bolas en las Ruletas, ultimo tirador, en las mesas de dados, ultimo sabot en las mesas de Black Jack, y ultimas tres manos en el resto de mesas de naipes, esta misma expresiones utilizara para todas las mesas que tienen Distribuidores automáticos.

b) Cuando los jugadores se retiren de la mesa.

c) Cuando en la sala funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguno de ellas, siempre y cuando se dejen en servicio mesas en número suficiente para que los jugadores presentes puedan continuar la partida.

d) Cuando los clientes se retiren temporalmente de una mesa de juego, y aun quede, como mínimo, una hora para cumplir con el horario de cierre autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos, la partida podrá ser suspendida temporalmente. En esta situación, se procederá a cerrar, bajo llave, el anticipo en la propia mesa, y las cajas de propinas y efectivo permanecerán en la misma hasta su cierre definitivo. Para la apertura del anticipo y la reanudación de la partida, siempre a criterio de la Dirección del Casino, deberá estar presente el personal de juego encargado de dicha mesa. Las llaves para la custodia temporal del anticipo estarán en poder del responsable del Casino en ese momento.

Al inicio de cada sesión, se pondrán en funcionamiento las mesas que el número de jugadores presentes así aconsejen. El resto de mesas se irán abriendo paulatinamente según la asistencia de público así lo aconsejen, y siempre a criterio de la Dirección del Casino. En todo caso, como mínimo, estarán en servicio una mesa de ruleta y una de naipes.

2. Se autorizarán torneos de juegos propios de Casino, conforme a lo previsto en la Disposición Adicional 2 bis».

**«Artículo 2 bis. Torneos sobre juegos de casino.**

1. Los casinos de juego podrán organizar y celebrar torneos sobre juegos propios de casino, previa autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos, de acuerdo con los siguientes requisitos:

a) Las reglas del juego de los torneos serán, en lo fundamental, las propias de los juegos de casino.

b) Los participantes deberán formalizar su inclusión en el torneo con lo que dispongan las bases del torneo, en las que constarán, como mínimo, la forma de inscripción y el coste de la misma, las reglas de juego, criterios de clasificación y las reglas para el reparto de premios. Se indicará claramente la cuantía de los premios, que podrán ser en dinero o en especie.

c) Los participantes deberán ser mayores de edad y no estar afectados por las limitaciones de juego contempladas en el artículo 23 de la Ley Reguladora del Juego. Además, deberán cumplir con las exigencias habituales de control y registro en el servicio de admisión del casino, con la mención «persona usuaria de torneo».

d) La recaudación resultante de las cuotas de inscripción revertirá en los premios que se otorguen a las personas participantes en el torneo, sin perjuicio de la aplicación de un pequeño porcentaje para los gastos de organización y gestión del torneo.

e) Dichos torneos deberán celebrarse en las instalaciones propias del casino, si bien, excepcionalmente y por motivos inherentes a la

propia organización, podrá autorizarse su celebración en instalaciones ajenas a las propias del casino.

2. A la vista de la documentación presentada la persona titular de la Dirección de Juego y Espectáculos resolverá la solicitud, en el plazo máximo de un mes, atendiendo a lo que resulte de la instrucción del procedimiento, pudiendo su resolución ser recurrida en alzada ante la persona titular de la Viceconsejería de Interior.

3. La vigencia de la autorización del torneo o torneos podrá ser referida a un período máximo de un año.

4. Con una antelación mínima de veinte días, los casinos de juego deberán comunicar a la Dirección de Juego y Espectáculos, cada torneo que pretenda celebrar al amparo de la autorización establecida en el apartado anterior, indicando la fecha y horarios de celebración.

5. En el caso de la modalidad de torneos de poker denominados Sit & Go, los casinos llevarán en libro diligenciado por la Dirección de Juego y Espectáculos la relación de torneos celebrados.

6. Queda prohibida la celebración de torneos sobre juegos incluidos en este Catálogo al margen de lo dispuesto en el presente artículo».

### **Artículo 3.– Bingo.**

1.– El juego del bingo es una modalidad de juego del tipo loterías jugada sobre noventa números, del uno al noventa inclusive, cuyo soporte son cartones o tarjetas, integrados por combinaciones numéricas de quince números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número. Se premiarán las siguientes combinaciones:

a) Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Podrá ser cualquiera de las tres que forman un cartón o tarjeta: la superior, la central o la inferior.

b) Bingo: Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído los quince números que integran el cartón o tarjeta.

Tanto en un caso como en otro, la aparición de más de una combinación ganadora determinará la distribución proporcional de los premios.

2.– Sin perjuicio de lo establecido en el apartado 1 de este artículo, de acuerdo con la normativa de desarrollo, podrán utilizarse para la práctica del juego del bingo, en lugar de cartones o tarjetas de soporte material, la reproducción electrónica o informática de los mismos, utilizando para ello material y sistemas informáticos homologados por la Dirección de Juego y Espectáculos.

3.- De acuerdo con lo que se disponga reglamentariamente, podrán practicarse otras modalidades del juego del bingo, que, en función del orden de la extracción de la bola cantada u otras circunstancias aleatorias, concedan un premio de diferente cuantía al del bingo ordinario, sea en metálico o en especie. Dichas modalidades del juego del bingo podrán implementarse en soportes técnicos, telemáticos o informáticos debiendo garantizar la transparencia, fiabilidad y control de las operaciones realizadas en dichas modalidades de juego.

4.- Podrá autorizarse la interconexión de todas o algunas de las salas de bingo de la Comunidad Autónoma del País Vasco, con la finalidad de otorgar un premio distinto a los concedidos a cada una de las salas.

5.- Los modelos de soportes físicos o informáticos, representativos de los cartones de bingo, deberán ser iguales para todas las salas de bingo de esta Comunidad Autónoma.

6.- El juego de bingo en todas sus modalidades podrá practicarse mediante el uso de máquinas auxiliares de juego. Dichas máquinas estarán conectadas a la mesa de control de las salas de bingo y servirán de soporte, en sustitución de los cartones, a la participación en el juego del bingo, siendo aplicable a las mismas, en lo referente al desarrollo de las partidas, lo dispuesto en la normativa que regula el juego del bingo.

Las máquinas auxiliares a que se refiere el párrafo anterior deberán ser previamente homologadas y autorizadas por la Dirección de Juegos y Espectáculos. Dicha homologación consistirá en la comprobación de su idoneidad para desarrollar el juego de bingo en condiciones de igualdad con los demás usuarios que participen de forma manual con cartones de soporte físico.

La autorización y funcionamiento de las citadas máquinas se ajustará a las siguientes condiciones:

a) El número máximo de máquinas instaladas será el siguiente:

Salas de categoría especial y de 1.<sup>a</sup> categoría: 12 máquinas.

Salas de 2.<sup>a</sup> categoría: 8 máquinas.

Salas de 3.<sup>a</sup> categoría: 6 máquinas.

b) El número máximo de series que podrán jugarse en una partida por máquina y jugador será de 6.

En estas máquinas permanecerá visible la identificación de los cartones jugados mediante su serie y número y el número de cartones jugados por partida.

#### **Artículo 4.- Máquinas de juego.**

1.- El juego con máquinas se desarrolla mediante aparatos manuales o automáticos accionados por monedas u otros medios de pago equivalentes y que permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador

y la posible obtención por éste de un premio mediante habilidad o azar.

2.- De acuerdo con el artículo 13 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, las máquinas se clasifican en los siguientes tipos:

a) Máquinas de tipo «A» o recreativas: Son máquinas de tipo «A» o recreativas aquellas de mero pasatiempo que reúnan alguna o algunas de las siguientes características:

A cambio de un precio conceden un tiempo de uso o de juego cuyo desarrollo está previamente controlado o programado.

Pueden ofrecer como único aliciente adicional la devolución del importe de la partida, en metálico o en su equivalente en especie o fichas canjeables por bienes de cualquier naturaleza, la posibilidad de prolongación de la propia partida o la obtención de otras partidas adicionales por el mismo importe inicial.

Se incluyen como máquinas de tipo «A» las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas.

b) Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio: son las que, a cambio del precio de la jugada, conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, un premio en metálico.

c) Máquinas de tipo «C» o de azar: son las que, a cambio de un precio, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar. Dichas máquinas únicamente podrán ser instaladas en casinos de juegos y buques autorizados de acuerdo con lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 11 de la Ley Reguladora del Juego.

Cuando las máquinas de tipo «C» estén situadas en salas definidas y diferentes de la sala de juegos del casino, deberá constar claramente en los accesos exteriores la prohibición de entrada a menores de edad, redactado en los dos idiomas oficiales de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Igualmente, dispondrán de un servicio o sistema de control y vigilancia específico que, bajo la responsabilidad del casino, impedirá la entrada a menores de edad y a las personas que lo tengan legalmente prohibido o que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos, y controlará el aforo autorizado del local. A estos efectos, los titulares podrán requerir la identificación suficiente de las personas que deseen acceder a la sala de máquinas, reconociéndosele al titular del casino de juego el ejercicio del derecho de admisión para llevar a efecto dicho control de acceso.

3.- De acuerdo con lo que disponga la normativa de desarrollo, podrá autorizarse la instalación de máquinas auxiliares que, sin desarrollar un programa autónomo de juego, sirvan de soporte para desarrollar modalidades de juego de las contempladas en el presente Catálogo. Las citadas normativas de desarrollo determinarán sus condiciones de

explotación, el número máximo y los lugares donde puedan ser instaladas.

**Artículo 5.– Apuestas.**

1.– Se considera apuesta aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la apuesta.

2.– Quedan prohibidas aquellas apuestas que, en si mismas o por los acontecimientos sobre los que se realicen, atenten contra la dignidad de las personas, el derecho a la intimidad, el honor y la propia imagen u otros derechos fundamentales; así como aquellas que se basen en la comisión de delitos, faltas e infracciones administrativas, o en acontecimientos de carácter político o religioso.

3.– Se considera apuesta interna la que se realiza dentro de un recinto deportivo, en las instalaciones habilitadas con tal fin, y en relación con las actividades deportivas que se celebren en el mismo.

4.– Se considera apuesta externa la que sea realiza fuera de los recintos deportivos, en locales debidamente autorizados, en relación a actividades deportivas que se celebren en cualquier recinto.

Tendrá, asimismo, consideración de apuesta externa, la que se desarrolle dentro del local donde se realicen las actividades objeto de apuesta, pero referida a acontecimientos deportivos que se celebren en varios recintos o en recinto diferente de aquél en el que se realiza la apuesta.

5.– En las condiciones que se determinen y en el marco de la planificación que se establezca, podrán autorizarse locales de apuestas en relación con los juegos a que se refiere este artículo.

**Artículo 6.– Lotería.**

La lotería es un juego de azar, que admite, entre otras, las siguientes modalidades:

a) Sorteos, en cada uno de los cuales se adjudican a los números, colores o cualquier otro signo o símbolo que permita relaciones combinatorias, siempre que resulten agraciados, los premios ofrecidos en el sorteo correspondiente. De esta forma, el adquirente de cada billete sabe la combinación que juega, que está impreso en el billete, y las posibilidades de su premio, que consiste en una cantidad fija.

b) Sorteos sujetos a dos variables, el número de participantes y los números, colores, signos o símbolos que cada jugador determine en un impreso o billete con casilleros a tal efecto. En consecuencia, el jugador no conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

**Artículo 7.– Juegos de boletos.**

1.– El juego de boletos es una modalidad de juego que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos autorizados al efecto y a cambio de un precio establecido, permite obtener, en su caso, el premio previamente determinado en el boleto.

2.– El boleto consistirá en un soporte físico que deberá reunir requisitos de inviolabilidad que impidan su manipulación o lectura fraudulenta, debiendo reunir, asimismo, las siguientes características:

a) Tener impresa una serie de números o símbolos invisibles para el usuario y para los elaboradores y distribuidores de los mismos, cubiertos de manera que quede totalmente garantizada la seguridad de cada uno de los números o símbolos.

b) Tener un código de validación único e irrepetible en los boletos que constituyan cada lote. Asimismo deberán estar seriados de forma que se permita la identificación individual de cada boleto.

c) Contener las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder bien mediante el cortado del boleto, el raspado de los casilleros, o cualquiera otra operación, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos predeterminados.

d) Tener fijado el precio del boleto.

3.– Adquirido el boleto por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquellos en los que aparezca un número o combinación de números, o un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente en las propias instrucciones. En general, el boleto contendrá extractadas las instrucciones de juego, así como todas las combinaciones posibles que otorguen premios con sus respectivas cuantías.

4.– Los premios a otorgar en el juego de boletos deberán ser en metálico.

5.– El régimen de publicidad del juego de boletos tendrá la siguiente duración y frecuencia:

a) Una campaña publicitaria de una duración máxima de dos meses con motivo de la implantación del juego de boletos y, asimismo, por cada autorización de sucesivos lotes.

b) Una campaña publicitaria adicional de un máximo de quince días de duración por año natural.

**Artículo 8.– Rifas.**

La rifa es una modalidad de juego que consiste en el sorteo de uno o varios bienes o servicios, pero en ningún caso dinero o signo que lo represente, celebrado entre los adquirentes de uno o varios boletos o

papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o diferenciados de otra manera entre sí.

**Artículo 9.– Tómbolas.**

La tómbola es una modalidad de juego que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos de tal manera que, con un sólo boleto, existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados, bien de forma instantánea o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada. El total de los boletos, de importe único, debe satisfacer, al menos, el precio de todos los objetos sorteados.

**Artículo 10.– Combinaciones aleatorias.**

1.– Las combinaciones son una modalidad de juego a través de sorteo que, con fines estrictamente publicitarios de un producto o servicio, y teniendo como contraprestación el consumo del bien o servicio objeto de publicidad, ofrecen sin incremento alguno de su coste ordinario, determinados premios en metálico, especies o servicios.

2.– Las combinaciones aleatorias pueden ser de tracto único, cuando el sorteo se realiza en una fecha determinada, o de tracto sucesivo, cuando los sorteos se realizan, dentro del periodo fijado en la promoción publicitaria autorizada, en sucesivas fechas.