

**277/1996 DEKRETUA, AZAROAREN 26KOA, EUSKAL AUTONOMI
ELKARTEKO JOKOEN KATALOGOA ONARTZEN DUENA.(E.H.A.A.,
ABENDUAREN 20EAN, 245 ZK.)**

Azaroaren 8ko 4/1991 Legeak, Euskal Autonomi Erkidegoan jokoak arautzen duenak, 3. atalaren 1.idazatian, Jokoen Katalogoa Jaurlaritzaren Kontseiluak onartuko duela xedatzen du. Katalogo honetan zehaztuko dira jokoak izen desberdinak, egon litezkeen modalitateak, jokatzeko behar diren elementu eta pertsonak eta jokoak garatzeko funtsezko arauak.

Halaber, atal beraren 4. idazatiak xedatzen duenez, Jokoen Katalogoan barne harturik ez dauden joko guztiak debekatutzat hartuko dira. Bidezkoa da, beraz, katalogoan zein joko barne hartuko diren zehaztea, horrela hauek arau bidez garatu ahal izango baitira 4/1991 Legeko 7. atalean aurreikusitako baldintzetan. Ondorioz, Herrizaingo sailburuaren proposamenez, Euskal Herriko Joko- Kontseiluak txostena jaulki duenez, eta Jaurlaritzaren Kontseiluak 1996ko 26an egindako bilkuran aztertu eta onartu ondoren, hauxe

XEDATU DUT:

Atal bakarra.– Euskal Autonomi Elkarteko Jokoen Katalogoa onartu eta bere testua jarraian txertatu da.

XEDAPEN GEHIGARRIAK

Lehena.–

1.– Jokoa arautzen duen Legean xedatutakoaren arabera, pertsona fisiko edo juridiko publiko zein pribatu baten antolaketa- eta kudeaketa-eremuan garatu eta iharduera horren bidez irabaziak lortzera zuzendutako joko-modalitateak sartzen dira bere aplikazio-esparruan, nahiz eta antolatzailea irabazi-asmorik gabeko elkarte bat izan.

2.– Joko-iharduerarik ez dagoela ulertuko da apustuen, apustu-ekinaldien edo diru-transferentzien baturak hileko lanbide arteko gutxieneko soldataren zenbatekoa gainditzen ez duenean eta iharduera ohitura bati jarraituz garatzen ez denean.

Bigarrena.–

Euskal Herriko Autonomi Estatutuko 35.10. atalak xedatzen duenaren arabera, Kirol-ongintzazko Elkarrekiko Apustuak Dekretu honen esparruaz kanpo garatzen dira.

Hirugarrena.–

1.– Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoen Katalogoan barne hartuta ez dauden jokoak debekatutzat hartuko dira. Halaber, barne hartuta egon arren, beharrezko baimena izan gabe edo emandako baimenetan eta dagozkien arau aplikagarrietan zehazten diren era, leku edo pertsonen bestelakoek egiten dituztenak ere debekatuta egongo dira.

2.– Katalogoan aurreikusitako jokoak ezin izango dira baimendu dagokien garapen-araudia eman arte.

3.– Jokoak antolatzeko eta gauzatzeko mugak, aurreko idatz-zatietan aipatutakoak, Interneten bidez urrutiko komunikazio gailu bidez garatutakoei ere ezarriko zaizkie

Laugarrena.–

1.– Dekretu honek baimentzen dituen jokoak egin eta antolatzeko, Herrizaingo Saileko Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren baimena beharko da, garapen-araudiak xedatzen duenaren arabera, burutzen dituzten pertsonak direnak direla ere.

2.– Katalogo honek aztergai dituen jokoak indarrez emandako baimenak izaera arautua edukiko dute. Baimen horiek joko-azpisektore bakoitzaren garapen-araudian adieraziko den ihardunbidearen arabera emango dira.

3.– Halaber, berariazko arautegiek formulatutako eskabideak erabakitzeko epea, ustezko egintzen onespren-edo gaitzespen-ondorioak eta erabakien aurka jar daitezkeen errekursoak ezarriko dituzte. Arautze zehatzik ezean, baimen-espeditenteak erabakitzeko epea hiru hilabetekoa izango da eta epe hau igaro ondoren berariazko erabakirik eman ez bada, eskabideak ukatu egin direla ulertuko da.

Bosgarrena.–

Jokoa arautzen duen 4/1991 Legeko 5. atalean xedatutakoaren arabera, lege honetan araututako iharduerak burutu ahal izateko fidantza jarri beharko da berariazko araudiak xedatzen duen moduan. Fidantza hori aipatutako legean eta hau garatzen duen araudian aurreikusita dauden betebeharrak ez betetzearen ondoriozko diruzigorrak eta iharduerari dagozkion administrazio-tasak ordaintzeko erabili beharko da.

Seigarrena.–

1.– Dekretu honek baimentzen dituen kasino-jokoei indarrean dagoen Joko-Kasinoen Araudian ezarritako arauak aplikatuko zaizkie, joko horien izaera kontuan izanda.

2.– Aurreko idazatian xedatutakoaren kaltetan izan gabe, aipatutako araudiko 47. atalean adierazitako joko-mahaietarako aurrerakin minimoak honako hauek izango dira gutxienez:

a) Zori-erruletaren jokoan, mahaiko apustu minimoaren zenbatekoa 15.000rekin biderkatzearen emaitza.

b) Karta-uzterik gabeko poker jokoan, mahaiko apustu minimoaren zenbatekoa 10.000rekin

biderkatzearen emaitza.

c) «Pai Gow Poker» jokoan, mahaiko apustu minimoaren zenbatekoa 15.000rekin biderkatzearen emaitza.

3.– Zirkuluko kasino-jokoen eta «Pai Gow Poker» jokoaren gainean ezarritako mozkin maximoak, jokatutako apustuen edo jokalariek irabazitako kopuruen gaineko portzentaia gisa ezarritakoak, Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkarian argitaratuko den Herrizaingo sailburuaren aginduaren bidez alda daitezke, aldez aurretik Euskal Autonomi Elkarteko kasinoentzako titularrei entzunda.

Zazpigarrena.–

Jokoa arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legeko 11. atalean xedatutakoaren arabera, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ondoren, joko-kasinoetan bingo-aretoetarako eta joko-aretoetarako baimendutako jokoak ere egin ahal izango dira, baita «C» motako makinak instalatu ere.

Zortzigarrena.–

Katalogo honek aztergai dituen jokoetan parte hartzeko eskubidea erabilera legaleko dirua entregatuz eskuratuko dute jokalariek. Aurrekoaren kaltetan izan gabe, jokoak garatzeko araudiarekin bat etorri, legeko beste edozein ordainbide baimendu ahal izango da, baina kasu orotan guztiz debekatuta egongo da jokalariei inolako mailegurik egitea.

Bederatzigarrena.–

1.– Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzari egokituko zaio Euskal Autonomi Elkartearen baimentzekoak diren jokoetarako material, osagarri, tresna edo elementuak zehaztu, homologatu eta ikuskatzea.

2.– Dekretu honek onartutako jokoak garatzeko jokoaren material, osagai edo elementu jakin baterabiltzeko baimena ematen duen administrazio-egintza da homologazioa. Homologazio horrek aldez aurretik egiaztatze-prozesu bat egitea eskatuko du, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzako joko-erregistroetan eredu gisa inskribatuta dauden aleekin alderatuta jokoaren araudiak material, osagai edo

elementu jakin bati dagokionez exijitzen dituen ezaugarriak biltzen ote dituen egiaztatu ahal izateko.

3.- Kasuan kasuko materialaren ezaugarrien ondorioz ezaugarri teknikoaren arautegi bat aurrez zehaztubeharrik ez dagoenean, jokoaren material, osagai edo elementuak diseinatua izan denerako funtzionaltasuna betetzen duela egiaztatzeko ihardunbidea hartuko da homologaziotzat.

Hamargarrena.-

Joko-kasinoetan eta bingo-aretoetan, joko bakoitzaren jarraibideen liburuskak egon behar dira erabiltzaileen eskuan, Euskal Autonomi Elkarte bi hizkuntza ofizialetan idatzita. Halaber, local horietako titularrek derrigorrez eduki behar dituzte joko horien araudi ofizialak, hauek ere jokalarien eskuan.

INDARGABETZE XEDAPENA

Hamargarren xedapen gehigarrian xedatutakoa dekretu honek indarra hartzen duenetik hasi eta sei hilabeteko epean bete beharko da.

AZKEN XEDAPENA

Dekretu honek Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkarian argitaratzen den egunaren biharamunean hartuko du indarra.

Vitoria-Gasteizen, 1996ko azaroaren 26an.

Lehendakaria,
JOSÉ ANTONIO ARDANZA GARRO.
Herrizaingo sailburua,
JUAN MARÍA ATUTXA MENDIOLA.

ERASKINA JOKOEN KATALOGOA

1. atala.– Jokoen katalogoa.

1.– Euskal Autonomi Elkartean baimendutako Jokoen Katalogoak, Jokoa arautzen duen azaroaren 8ko

4/1991 Legeak 3. atalean aurreikusitakoak, honako joko hauek barne hartzen ditu:

«A) Kasino-jokoak:

01.– Erruleta frantsesa.

02.– Zero bakarreko erruleta amerikarra.

03.– Hogeita bata edo «Black Jack».

03.01.– Black Jack Hirukoitza.

04.– Bola edo «boule».

05.– Hogeita hamar Berrogei.

06.– Dadoak edo «craps».

07.– Puntu eta bankua. Mini eta Midi Puntu eta Bankua.

08.– Trenbidea, «Baccara» edo «Chemin de Fer».

09.– Bi oihaleko «Baccara».

10.– Zori-erruleta.

11.– Karta-uzterik gabeko pokerra.

12.– Pokerra karta-uzteekin.

13.– Trijoker Pokerra.

14.– Pai Gow Pokerra edo Poker txinatarra.

15.– Hiru kartako pokerra edo Tripoker.

16.– Texas Pokerra.

17.– Zirkuluko Pokerra.

17.01.– Bost kartako poker estalia karta-uztearekin.

17.02.01.– Omaha Ageriko Pokerra.

17.02.02.– Bost Kartako Omaha Pokerra.

17.02.03.– Omaha Hi&Low Pokerra.

17.03.01.– Texas Hold´em Ageriko Pokerra.

17.03.02.– Double Hold´em Pokerra.

17.04.– Poker Five Stud Poker.

17.05.– Seven Card Stud Poker.

17.06.– Poker Sintetikoa.

Aurreko idatz-zatietan zerrendatutako jokoak Jokoen Katalogoan bakoitzarentzat ezarritako baldintzak, elementuak, arauak eta debekuak errespetatuz garatuko dira.

b) Bingoa.

c) Apustuak:

1.– Zaldi-apustuak.

2.– Herri-kiroletako apustuak.

3.– Pilota-apustuak.

4.– Estropada-apustuak.

5.– Beste kirol batzuetako apustuak.

d) Loteriak.

e) Txartelak.

f) Jokatzeko makinak.

g) Errifa edo zozketak.

h) Tonbolak.

i) Ausazko konbinazioak.

«2. artikulua. Kasino-jokoak.

1. Honako hauek kasinoetako jokotzat bakarrik joko dira, beraz, Joko-Kasino gisa baimendutako lokal edo establezimenduetan soilik jolastu ahalko dira eta, izen bera edo beste bat izanda, kasinoetako berariazko jokoen modalitateak antolatzea eta garatzea debekatuko da:

01. Erruleta frantsesa.

I. Deskribapena.

Erruleta zorizko jokia da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimendu antolatzailearen kontra jokatzeko dutela dauka funtsezko ezaugarritzat. Irabazteko aukera gurbil horizontal birakari batek erabakitzen du.

II. Jokoaren elementuak.

Erruletaren tresnak.

Joko honen materiala 56 cm inguruko diametroko zurezko zilindro batek osatzen du eta, honen barruan, metalezko ardatz batek eusten dion disko birakari bat dago. Disko honen goialdeak gainazal ahur samarra dauka eta metalezko tabike txikiek bereizten dituzten 37 laukitxo erradialetan banatuta dago. Konpartimendu horiek gorriak eta beltzak dira, txandaka, eta 1etik 36ra zenbakituta daude; beste batek zeroa dauka eta zuria edo berdea izaten da, baina ezin da ez gorria ez beltza izan. Elkarren segidako bi zenbaki ez daude inoiz elkarren ondoan eta, bestalde, haien batura bikoitia duten zenbakiak eta 10a eta 29a beltzak dira beti, 19a izan ezik. Ardatzetik kanporatzen den gailu bati esker (erruletaren erdi-erdian gurutzatzen diren bi zeharragak osatzen dute), erruletari plano horizontalean mugimendu birakaria eman dakioko.

Erruleta mahai luze eta angeluzuzen batean jokatzeko da, eta honen erdian edo mutur batean egoten da aipatutako gurbila. Horren alde batean taula edo taulak daude. Taula horretan erruletan dauden 36 zenbaki gorri eta beltzak ezarrita daude, hamabina zenbakiko hiru zutabetan jarrita, zeroarentzako espazio bat gordeta dago eta beste espazio batzuk konbinazio edo «zorte» desberdinetarako; espazio horietan konbinazio edo «zorte» horien adierazgarri diren hitz edo laburtzapen desberdinak Autonomia Erkidegoko bi hizkuntza ofizialetan inprimatuta egongo dira.

Mahaiaren taula bat edo bi dauden kontuan hartuta, erruletari «oihal bakarrekota» edo «bi oihalekota» deituko zaio, hurrenez hurren.

III. Langileak.

1. Motak.

Erruleta bakoitzari dagokion langileak honako hauek biltzen ditu:

a) «Bi oihalekota» deritzon erruleta: Mahaiburu edo ikuskatzaile bat; lau croupier, mahaiaren erdian kokatuko direnak, mahaiburu edo ikuskatzailearen eskuinean eta ezkerrean, eta aukeran, bi «mahai-ertzeko», mahaiaren muturretan kokatuta.

b) «Oihal bakarrekota» deritzon erruleta: mahaiburu edo ikuskatzaile bat, bi croupier, bakarra bezero-kopurua txikia denean (zilindristak) eta, aukeran, «mahai-ertzeko» bat.

2. Eskumenak.

a) Buruak edo ikuskatzaileak partida zuzentzea eta horrek dirauen bitartean egiten diren aldaketak kontrolatzea du eginkizun. Debeztatuta dauka dirua, plakak edo fitxak edozein modutan manipulatzeko. Mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon daiteke lau mahaietarako, bertan jolasten den jokia edozein izanik ere, betiere, mahaiak sektore berean baldin badaude.

b) Croupier zilindristek, mahai bakar batean bat baino gehiago daudenean, zilindroari eragin eta bola jaurtikitzeaz arduratu behar dute, txandaka eta ezarritako errotazio-ordena bati jarraituz. Horrez gain, funtzionamendu-arauei dagokien idatz-zatian zehazten diren jokoa burutzeko beharrezko eragiketak egiteaz arduratuko dira. Halaber, posturak mahai gainean jarri ahalko dituzte.

c) «Mahai-ertzekoek», baleude, jokalariek eskatzen dietenean posturak beren kontrolpeko eremuan jartzea eta horiek bereziki zaintzea dute eginkizun, hutsegite, eztabaida eta iruzurrik gerta ez dadin. «Mahai-ertzeorik» ez balego zilindristek egingo dute lan hori.

IV. Erruletaren arauak.

1. Konbinazio posibleak.

A) Posibilitate edo «zorte» anizkunak.

a) Bete-betekoa. Apustua 37 zenbakietako edozeinetan egitean datza eta irabazten duen jokalariari egindako postura bider hogeita hamabost itzuliko dio.

b) Bikotea edo zangalatraba. Apustua zangalatraba jarriko da bi zenbaki bereizten dituen lerroaren gainean eta irabazten duen jokalariari egindako postura bider hamazazpi itzuliko dio.

c) Zeharkako ilara. Ilara bat osatzen duten hiru zenbaki jarraituetan jokatu da, ilarak zorte bakunetara bideratutako alboko espazioetatik bereizten dituen luzekako lerroaren gainean jarritz apustua. Hiru zenbakietako bat ateratzen bada, jokalaria jarritako kopurua bider hamaika lortuko du. Halaber, «0, 1, 2» eta «0, 2, 3» konbinazioen alde jarritako fitxak bider hamaika ordainduko dira, postura horiek tradizionalki 0aren zeharkakotzat hartu baitira.

d) Laukia. Apustua lauki bat osatzen duten lau zenbakiren alde egingo da, postura zenbaki horiek bereizten dituzten lerroen gurutzagunean jarritz. Irabaziz gero, jarritako postura bider zortzi lortuko da. Halaber, «0, 1, 2, 3» konbinazioen alde jarritako fitxak bider zortzi ordainduko dira. Postura honi 4 lehendabizikoak izena ematen zaio.

e) Seikoa edo zeharkako ilara bikoitza. Apustuak sei zenbaki hartuko ditu eta egindako postura bider bost irabazi ahalko da.

f) Zutabea. Apustuak zutabe bat osatzen duten hamabi zenbakiak hartuko ditu eta jokatuak kopurua bider bi irabazi ahalko da.

g) Dozena. Apustuak 1etik 12ra bitarteko zenbakiak (lehen dozena), 13tik 24ra bitarteko zenbakiak (bigarren dozena) edo 25etik 36ra bitarteko zenbakiak (hirugarren dozena) hartuko ditu, eta jokatuak kopurua bider bi irabazi ahalko da.

h) Bi zutabe edo zutabea zangalatraba. Apustua bi zutabeko 24 zenbakitan egingo da eta irabazia posturaren erdia izango da.

i) Bi dozena edo dozena zangalatraba. Apustua bi dozenako 24 zenbakitan egingo da eta irabazia posturaren erdia izango da.

j) Ondokoen aldeko apustuak.

Ondokoen aldeko apustuetan eskatutako zenbakia eta zilindro horren albo bakoitzeko bi gehiago bilduko dira, bete-beteko posturak kokatuz. Adibidez, «zero eta ondokoak» apustuak bost fitxa izango ditu, mahaian baimendutako posturaren balioaren minimotik maximora, 0, 3, 15, 26 eta 32 zenbakietan bete-betean apustutakoak.

k) Sektoreen aldeko apustuak.

Zero sektorea edo serie handia.

Bederatzi fitxa ditu, mahaian baimendutako posturaren balioaren minimotik maximora, eta honelaxe kokatzen da: bi fitxa 0-2-3 zeharkakora, fitxa bat 4-7 zangalatrabara, fitxa bat 12-15 zangalatrabara, fitxa bat 18-21 zangalatrabara, fitxa bat 19-22 zangalatrabara, bi fitxa 25-29 laukira eta fitxa bat 32-35 zangalatrabara.

Herena edo serie txikia.

Sei fitxa ditu, mahaian baimendutako posturaren balioaren minimotik maximora, eta honelaxe kokatzen da: fitxa bat 5-8 zangalatrabara, fitxa bat 10-11 zangalatrabara, fitxa bat 13-16 zangalatrabara, fitxa bat 23-24 zangalatrabara, fitxa bat 27-30 zangalatrabara eta fitxa bat 33-36 zangalatrabara.

Zurtzak.

Bost fitxa ditu, mahaian baimendutako posturaren balioaren minimotik maximora, eta honelaxe kokatzen da: fitxa bat bete-betean 1era, fitxa bat 6-9 zangalatrabara, fitxa bat 14-17 zangalatrabara, fitxa bat 17-20 zangalatrabara eta fitxa bat 31-34 zangalatrabara.

Kasu guztietan, irabazten duen jokalaria bere apustuari eutsiko dio eta erretiratu ahalko du.

B) Posibilitate edo Zorte bakunak.

a) Posibilitateak. Jokalariak apustua egiterakoan bikoiti ala bakoiti (zenbaki bikoitiak ala bakoitiak), gorri ala beltz (zenbaki gorriak ala beltzak), edo «falta» (1etik 18ra bitarteko zenbakiak) ala «pasa» (19tik 36ra bitarteko zenbakiak) aukeratu ahalko dute.

Kasu horietan guztietan, irabazten duen jokalaria bere apustuari eutsiko dio eta erretiratu ahalko du. Irabazia jokatutako kopuruaren adinakoa izango da.

b) Zeroa irteten bada. Kasu honetan, zorte bakun baten gaineko apustua egin duen jokalaria aukeratzeko utziko zaio: edo bere apustuaren erdia erretiratu eta beste erdia bankuak berreskuratuko du, edo bestela apustua osorik «presondegian» utziko du. Hurrengo jokaldian zeroa berriz irteten ez bada, «presondegian» jarrita dauden postura irabazleak libre geratuko dira, besterik gabe, eta beste guztiak behin betiko galduko dira.

Zeroa bigarren, hirugarren... aldiz irteten bada, jokalaria aukera berbera egin ahalko du, baina kontuan izan behar da bere apustuaren hasierako balioak zeroa irteten den bakoitzean bere balioaren % 50 galdu duela. Mahaiko minimoaren azpitik baldin badago, apustuak «presondegian» egon beharko du libre geratu gabe.

Zeroa saioko azken jokaldian irteten denean, jokalaria bere hasierako apustuaren erdia, laurdena, zortzirena etab. itzuli beharko du nahitaez, zero zenbakia atera den lehendabiziko, bigarren, hirugarren& aldia den kontuan hartuta.

2. Apustuen maximoak eta minimoak.

A) Muga horiei buruzko arau orokorrak.

Erruletako apustu minimoa Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak emandako baimenean zehaztuta dago.

Maximoa finkatzeko, dauden joko-konbinazioak kontuan hartuko dira:

a) Zorte bakunetan, postura minimo gisa finkatutako kopurua bider 180, 360, 540 edo 900 da maximoa. Zorte bakunak deituriko apustuak minimoak ezartzeko, zenbaki osoarentzat baimendutako minimoa bider bost arte egin ahalko da, eta kasinoaren zuzendaritzak zehaztu ahalko du zorte horietara egindako apustuak ezarritako minimoaren multiploak izatea.

b) Zorte anizkunetan honako hau da minimoa:

Bete-beteko edo zenbaki osoan, apustu minimoa bider 10, 20, 30 edo 50; bikote edo zangalatraban bider 20, 40, 60 edo 100; zeharkako ilaran, bider 30, 60, 90 edo 150; laukian, bider 40, 80, 120 edo 200; seikoan, bider 60, 120, 180, edo 300; zutabeetan eta dozenan, bider 120, 240, 360 edo 600; zutabe eta dozena bikoitzean, bider 240, 480, 720 edo 1.200.

B) Arau bereziak.

Jokoaren zuzendariak edo horren ordezkariak apustuen minimoak aldatu ahalko ditu joko edo mahai jakin batzuetan, betiere, kasinoak horretarako baimena badu, 1979ko urtarrilaren 9ko Joko-Kasinoen Araudiko 16.e) atalean xedatutakoaren babespean eta, kasu orotan, honako baldintza hauek betez:

Saioan zehar eta mahai bat abiarazi denean, jokoaren zuzendariak edo horren ordezkariak bertako apustuaren muga aldatu ahalko du, aurreko mugarekin ateratako azken hiru bolak adierazita eta, beharrezkoa balitz, mahaiaren aurrerakina osatuz. Jarraian, apustuen muga berria adieraziko du. Apustuen minimoetako aldakuntza horrek apustuen muga maximoan, kasinoak kutxan apustuen berme gisa eduki behar duen diru-kopuruan, Kasinoen Araudiko 49. atalak ezarritako eran eta jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkariaren iritziz mahai bakoitzari entregatu behar zaion aurrerakinean izango du eragina.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

Dena den, kasinoak gutxienez mahai bat joko horretarako baimendutako apustuen muga minimoarekin abiarazi beharko du, baimen zehatzean bestelakorik xedatzen ez bada behintzat.

3. Jokoaren funtzionamendua.

Jokoaren ondoz ondoko faseak hauexek dira:

a) Aparatua maniobratzeaz arduratzen den croupierrak aldi bakoitzean aurrekoaren kontrako noranzkoan eragin beharko dio zilindroari, eta bola zilindroaren kontrako noranzkoan jaurtiki beharko du.

b) Maniobra hori egin baino lehen, eta indar zentrifugoak bola galerian atxikitzen duen bitartean, jokalariek apustuak egin ahalko dituzte, croupierrak bolaren mugimendua mantsotu egiten dela eta disko barrura erortzeko zorian dagoela ikusi eta «besterik ez» iragartzen duen arte. Hemendik aurrera ezin izango da inolako posturarik onartu.

c) Bola hogeita hamazazpi laukitxoetako batean gelditzen denean, croupierrak ozenki iragarriko du zenbakia, baita zorte bakun irabazleak adierazi ere, bere arrasteluarekin zenbaki hori ukituz, jendeak argi eta garbi ikus dezan. Jarraian, croupierrek galtzaile izan diren apustuak erretiratu eta irabazle izan direnak ordainduko dituzte, honako ordena honi jarraiki: zutabe bikoitzak, zutabeak, dozena bikoitzak, dozenak; zorte bakunak (gorria, beltza, bikoitiak, bakoitiak, pasa eta falta); seikoak, zeharkakoak, laukiak eta bikoteak edo zangalatrak, eta azkenik, bete-betekoak. Oihal bakarreko mahaietan croupierrek ordainduko dituzte irabazle suertatu diren apustuak, apustu galtzaileak erretiratu ondoren.

d) Bola biraka dabilen bitartean zilindroan fitxaren bat edo beste edozein objektu erori edo bola zilindrotik jausten bada edota croupierrak bola gaizki jaurtitzen badu, mahaiburuak, ikuskatzaileak, edo halakorik ez balego, croupierrak berak jokoaren eten, bola eten eta berehala adierazi beharko du ozenki «jaurtialdi baliogabea» izan dela, jarraian, aurreko jokaldian erori den zenbakian bola jarri ondoren, eta zilindroak 2 edo 3 bira eman eta gero, berriz ere bola jaurtiko du, zera adieraziz: «Joko egin jaunak, zuen apustuak alda ditzakezue».

e) Saio bakoitzaren amaieran zilindroa itxiko da manipulatu ezin delako berme nahikoarekin.

02. Zero bakarreko erruleta amerikarra.

Erruletaren aldaera amerikarraren funtzionamenduak erruleta frantsesa araupetzen duten printzipio bereberri jarraitzen die. Hori dela-eta, idatz-zati honetan erruleta amerikarrari dagozkion arau bereziak baino ez dira biltzen. Bestalde, arau horietan aurreikusi gabeko guztian, katalogo honen 01. epigrafean bildutako erruleta frantsesari buruzko xedapenak aplikagarritzat joko dira.

I. Erruleta amerikarraren tresnak.

Hainbat ezberdintasun daude erruleta frantsesarekiko:

a) Jokatzeko mahaiak tamaina txikia dauka, baina mahai bikoitza erabiltzea baimen daiteke. Apustuak tapetearen alde bietako baten gainean jartzen dira, betiere, mahaiari croupierraren aurrean. Apustuak ezkerretatik egiten direneko adibide gisa, irudia azter dezakezue.

1.2 ZERO BAKARREKO ERRULETA AMERIKARRA.

b) «Koloretako fitxak» deituriko joko-fitxak erabiltzea. Zilindroaren alboko mahaiaren ertzean kopuru maximoa bezainbat konpartimendu edo markagailu gardenak jarriko dira, era ikusgarrian. Konpartimendu horiek, batzuk besteetatik nabarmenki bereiz, balio jakinik gabeko fitxa bat jartzeko erabiliko dira, eta jokalaria kolore horretako fitxei emandako balioa adierazten duen markagailua jarriko da gainean. Balio hau mahaiari zenbaki oso baten alde dagoen posturaren minimotik maximora bitartekoa izan daiteke, eta kasinoan dauden fitxen balio nominala egokitu egiten da.

c) Jokalaria balioa duten fitxekin edo koloreko fitxekin jolastu ahalko du. Jokalaria balioa duten fitxekin jolasten duenean, mahaiburuak edo ikuskatzaileak baimenduko ditu apustu horiek, betiere, fitxa horien erabilerak apustu-egilearen identifikazioa galarazten ez badu. Mahaiburu edo ikuskatzaileak berak galarazi ahalko ditu apustu berriak balioa duten fitxak erabilia, apustu-kopurua gehiegizkotzat jotzen badu jokoaren kontrolatzeko eta aurrera ongi egin ahal izateko.

d) Sektoreen eta ondokoen aldeko apustuak.

Mahaiaren erdialdean, croupierrarengandik gertu, oihalean, baina apustuen zonaldeetatik kanpo, ondokoen eta sektoreen aldeko apustuak deiturikoak biltzeko lauki bereziak egon daitezke. Ondokoen aldeko apustuak zilarroaren 37 zenbakietarako eremuak gordeko dira. Sektoreentzat, zilarroaren sektoreak deituriko hirurentzat, hau da, Zeroaren Sektorea edo Serie Handia, Serie txikia edo Herena eta Zurtzak, hiru eremu egongo dira.

e) Ondokoen eta sektoreen aldeko apustuak adierazteko botoiak.

Era berean, 37 botoi izango dituen ontzi bat egon ahalko da, 0tik 36ra bitarteko zenbakiarekin adierazita, biak barne. Horiek fitxa-kopuru jakin baten gainean jarri gero, langileak eta bezeroek ikusita, fitxa horiek aukeratutako zenbakiaren alde eta zilarroan haren albo bakoitzeko bi ondokoen alde jokatzeko dutela esan nahiko du. Adibidez: 17. zenbakiko botoi adierazlea 10 euroko bost fitxaren gainean jarriko bagenu, 2, 6, 17, 25 eta 34 zenbaki bakoitzaren alde 10 euro jokatzeko ari garela esan nahiko luke. Botoi horiek, zenbakiaren diseinuan izan ezik, gardenak izango dira, egoera bakoitzean estaltzen duten fitxa mota eta balioa ikusi ahal izateko. Beste hiru botoi ere egon ahalko dira, aurretik aipatutako ezaugarriekin, honako apustu hauek identifikatzeko:

SH = Serie handia edo zeroaren sektorea

H = Herena edo serie txikia.

Z = Zurtzak.

II. Elementu pertsonalak.

a) Erruleta bakoitzari dagokion langileak honako hauek biltzen ditu: mahaiburu edo ikuskatzaile bat, croupier bat eta, behar izanez gero, laguntzaile bat, beste hainbat

eginkizunez gainera, croupierrari laguntzeaz eta fitxa-piloak ordenatzeaz arduratuko dena.

b) Mahaiburua edo ikuskatzailea jokoaren argitasun eta erregularitasunaren, ordainketen, mahaian egindako eragiketa guztien eta markagailuen kontrolaren erantzulea da. Mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon daiteke lau mahaietarako, bertan jolasten den joko edozein izanik ere, betiere, mahaiak sektore berean baldin badaude.

III. Jokoaren funtzionamendua.

a) Jokaldi bakoitzean, croupierrak laguntzailearen edo fitxak klasifikatzen dituen makina baten laguntza izango du.

b) Ordainketak ordena honi jarraituz egin behar dira beti: zutabe bikoitza, zutabea, pasa, bakoitia, beltza, gorria, bikoitia, falta, dozena bikoitza, seikoa, zeharkakoa, laukia, bikotea edo zangalatraba eta, azkenik, bete-betekoa. Alabaina, jokalaria batek konbinazio bat baino gehiago baldin badu, zorte bakunak izan ezik, guztiak batera ordainduko dira, nahiz eta apustuak mota desberdinetakoak izan. Ordainketak jokalaria irabazleari dagozkion balio jakin bateko koloretako fitxekin egiten dira, edo balio-fitxa eta -plakekin edota biekin.

IV. Jokoaren konbinazioak.

Zorte bakunen barruan, zeroa irteten bada, apustuaren erdia galdu eta beste erdia berreskuratu egiten da.

V. Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalariak koloretako fitxak nahi balio-fitxak erabil ditzake jokoan, betiere, mahaiburu edo ikuskatzailearen baimenarekin. Koloretako fitxak erabiltzean, jokalariak, fitxa-sorta bat eskuratzen duenean, fitxa bakoitzari eman nahi dion balioa finka dezake, zenbaki oso baten gaineko minimoaren eta maximoaren mugen barruan. Jokalariak bere fitxei eman nahi dien balioa croupierrari adierazten ez dionean, hauek mahaiko apustuaren balio minimoa hartuko dute.

VI. Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

03. Hogeita bata edo «Black-Jack».

I. Deskribapena.

Hogeita bata edo «Black-Jack» zorizko karta-jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta jokoak hogeita bat puntu lortzea edo muga hori gainditu gabe puntu hauetara hurbiltzea du helburu.

II. Jokoaren elementuak.

1. Kartak.

Hogeita bat edo «Black-Jackean» 52na kartako sei karta-sortarekin jokatzen da, hiru kolore batekoak eta beste hirurak beste batekoak. Irudiek hamar puntu balio dute, batekoak puntu bat edo hamaika, jokalaria komeni zaiona, eta beste kartek beren zenbakiaren balioa izango dute.

2. Banagailua edo «Sabot».

Kartak behar bezala nahastu ondoren banatzeko sartzen direneko ontzia da. Bertan irrist egin eta banan-banan azaltzen dira.

Banagailu guztiak zenbakitu egin behar dira establezimendu bakoitzean, eta karten armairuan edo exijentzia berberak betetzen dituen besteren batean gorde behar dira. Zuzendaria edo horretaz arduratzen den langileak banatuko ditu mahai desberdinetan saio bakoitzaren hasieran, banagailu berberak sistematikoki mahai berberetan jar ez daitezen ahaleginduz.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak homologatutako modeloetako batekoa izan beharko du derrigorrez.

Aldez aurretik homologatuta, elementu, gailu edo osagai elektroniko edo informatikoak dituzten eta kartak croupierrak parte hartu gabe automatikoki nahastu eta banatzen dituzten banagailu edo «sabot» automatikoak erabiltzeko baimena eman dezake Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak.

Homologazioa «sabot» edo banagailuak diseinatua izan denerako funtzionaltasuna betetzen duela egiaztatzea datza.

«Sabot» edo kartak nahasteko gailu automatikoak erabiltzeko baimena ematen denean, hauek zaindu, erabili eta manipulatzeko eginkizunak jokoaren katalogo honen arabera horretaz arduratu behar duen langileak beteko ditu.

Erabili ondoren, joko-mahaiaren geratu ahalko dira, betiere, segurtasun neurri nahikoa dutenean manipulatua izan ez daitezen.

3. Joko-mahaia.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendu ahalko du, aldez aurretik interesa duen kasinoak eskatuta, mahaiak oihal alderantzikagarriekin ezar ditzaten, mahai bakar batean hainbat joko gauzatu ahal izateko, betiere, aurreko jokoa amaitu ondoren. Ondoren, joko berria hasiko da bere aurrerakin berriarekin. Aukera hori erabiliz gero, oihal bakoitzak zenbaki bat eta berariazko kontabilitate-liburuak izango ditu. Aukera hau Hogeita bat edo «Black-Jack» jokoan erabiltzen diren mahaiaren antzekoak erabiltzen dituzten joko guztietan erabili ahalko da.

III. Hogeita bat edo «Black-Jack» jokoaren langileak.

Ikuskatzailea edo mahaiburua.

Jokoa kontrolatzea eta jokoa dirauen bitartean sortzen zaizkion arazoak konpontzea du eginkizun. Mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon daiteke lau mahaietarako, bertan jolasten den jokoa edozein izanik ere, betiere, mahaiak sektore berean baldin badaude.

Croupierra.

Partida zuzentzen duen langilea da, eta kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun.

IV. Jokalariak.

a) Eserita.

Jokoan parte har dezakeen jokolari-kopuruak bat etorri behar du tapetearen markatutako apustuen plaza-kopuruarekin; azken hauen gehieneko kopurua bederatzikoa izango da. Plaza batzuk bete gabe baldin badaude, jokalariek hutsik daudenean egin ditzakete apustuak. Halaber, jokalariek beste edozein jokalariren «eskuan» ere egin ditzakete apustuak, gehienez ere lauki bakoitzeko guztira lau apustuko mugara heldu arte, aurrez aurre dagoen lehendabiziko jokolariaren edo, beharrezkoa balitz, mahaiburu edo ikuskatzailearen baimenarekin, eta apustu maximoaren muga barruan. Dena den, lauki bakoitzaren parean aurrez aurre dagoen lehendabiziko jokalaria izango da bertan aginduko duena.

Jokalari baten «esku» bakoitza indibidualki kontuan hartuko da eta kartak banatu eta eskatzeko ordena arruntari jarraituko dio.

b) Zutik dauden jokalariaik

Zutik dauden jokalariek ere jokoan parte hartu ahalko dute, jokalarari baten «eskuan» apustu eginez, betiere, honen baimena eta, beharrezkoa balitz, mahaiburu edo ikuskatzailearen baimena izanik eta apustu maximoaren mugen barruan. Alabaina, lauki bakoitzeko jokalarari titularrari ezingo diote aholkurik edo jarraibiderik eman, eta honen erabakiak onartu beharko dituzte.

V. Jokoaren arauak.

1. Jokoaren posibilitateak.

a) Joko bakuna edo Hogeita bata edo «Black-Jack».

Apustu guztiak egin direnean, croupierrak karta bat emango dio «esku» bakoitzari, bere ezkerretatik hasi eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituz, eta bere buruari beste karta bat emanaz.

Gero bigarren karta bat emango dio «esku» bakoitzari, ordena berari jarraituz beti.

Jarraian, «eskua» duten jokalariek lortu duten puntuazioa iragarriko du eta beste kartarik nahi duten galdetuko die. Jokalarari bakoitzak ezezkua eman edo karta gehiago eska dezake, banan-banan, egoki irizten dion arte, baina ezin izango du karta gehiago eskatu 21 edo puntuazio handiagoa lortu baldin badu. «Esku» batek 21etik gorako puntuazioa lortzen duenean galdu egingo du eta croupierrak, lortutako puntuazioa iragarri, berehala jasoko ditu bere apustua eta kartak, hurrengo «eskura» pasatu baino lehen.

Jokalariek beren jokia egin dutenean, croupierrak karta bat edo gehiago emango dizkio bere buruari. 17 puntura iristen denean planto egin beharko du, eta ezin izango du karta gehiagorik hartu. Osterantzean, karta gehiago eskatu beharko ditu, bere guztizko puntuazioa 17 edo gehiagora iritsi arte. Bere karten artean bateko bat daukanean, hamaika puntu zenbatu beharko ditu balio honekin 17 puntu edo gehiago lortzen baditu, betiere, horrela 21 puntu baino gehiago egiten ez baditu; kasu horretan puntu batekoa izango da balioa. Hala eta guztiz ere, jokalarari guztiek pasa egin badute, croupierrak ez du karta gehiagorik hartu beharko.

Croupierrak, bere puntuazioa iragarri ondoren, apustu galtzaileak jaso eta irabazle suertatu direnak ordainduko ditu, eskuinetik ezkerredera. Orduan, jokalarien kartak lehengo ordena berean jaso eta aurpegiz behera jarriko ditu horretarako erabiltzen den ontzi batean eta bere kartak azkenerako utziko ditu.

Bankaria 21 puntutik pasatu bada, oraindik tapetearen gainean dauden apustu guztiak ordainduko ditu.

Bankariak 21 puntu ez balitu, bere puntuazioa baino txikiagoa duten «eskuen» apustuak jaso eta puntuazio handiagoa dutenak ordainduko ditu. Bankariaren puntuazio berdina lortu duten «eskuak» baliogabeak izango dira eta hauen titularrek egindako apustuak erretiratu ahal izango dituzte beren kartak jasotakoan.

Ordainketak beste horrenbestez egingo dira, hots, jokaturako kopuru bera ordainduz, baina jokalariren batek Hogeita bata edo «Black Jack» egingo balu, hau da, bi kartarekin bakarrik 21 puntu lortuko balitu, jokaturako biren truke hiru ordainduko litzaizkioke beti. Black-jack jokaldiak beti irabaziko dio bi karta baino gehiagorekin lortutako 21eko puntuazioari.

b) Asegurua.

Croupierraren lehendabiziko karta batekoa denean, jokalariek bankuak lor lezakeen «Black-Jack» edo Hogeita bataren kontrako aseguruua hartzeko aukera izango dute. Croupierrak aseguruu hau jokalarari guztiei proposatuko die, hirugarren karta eskatzen

duen lehendabiziko jokalaria eman baino lehen. Une horretatik aurrera ezin izango du inork asegururik hartu.

Asegurua hartzen duen jokalaria bere postuaren parean kokaturik dagoen «seguru» lerroan jarriko du gehienez ere bere jatorrizko apustuaren erdia bestekoa izango den kopurua. Croupierrak hamarreko bat ateratzen badu, hots, Hogeita bat edo «Black-Jack» egiten badu, apustu galtzaileak jaso egingo ditu eta aseguruak ordaindu, jarritako biren truke bat ordainduz. Hogeita bat edo «Black-Jack» egiten ez badu, aseguruak jaso eta beste apustuak joko bakunean bezala kobratu edo ordainduko ditu.

Jokalaria Black-Jack izango balu eta croupierrak batekoa, jokalaria ordainketa aldi berean jasotzeko aukera izango du, croupierrak lauki bakoitzean hirugarren karta ematen hasi baino lehen.

c) Pareak.

Jokalaria batek balio berdineko lehendabiziko bi kartak jasotzen dituenean, bi «eskutara» jokatu ahal izango du. Aukera horretaz baliatuko balitz, hasierako apustuaren berdina egin beharko luke beste kartan. Hemendik aurrera bi karta horiek eta bi apustu horiek «esku» bereizi eta independentetzat hartuko dira, eta bakoitzak bere balio eta helmuga propioa izango du. Beraz, jasotzen dituen balio berdineko karta-kopurua bezainbat «esku» osatu ahal izango dituzte.

Jokalaria joko bakuneko baldintza berberetan planto egin, kartak eskatu eta jokatu du, bere eskuinaldean daukan «eskutik» hasi eta hurrengora igaro baino lehen. Beste pare bat osatuko balu, berriz bereizi eta beste apustu berdina bat jarri ahal luke.

Jokalaria batek bateko pare bat bereizten duenean, ezin izango du karta bat baino eskatu «esku» berri bat osatu duen bateko bakoitzerako.

Jokalaria batek bateko pare bat edo 10na puntu balio duten karta pare bat bereiziko balu eta hurrengo kartarekin 21 puntu lortuko balitu, jokaldi hau ez liteke Hogeita bat edo «Black-Jack» izango, eta jarritakoaren beste horrenbeste baino ez litzaioke ordainduko.

d) Apustu bikoitza.

Jokalaria batek bere apustua bikoiztu ahal luke duen lehenean bi kartekin. Horrela egingo balu, karta osagarri bakar baterako eskubidea baino ez luke izango. Apustu bikoitza «esku» guztietarako baimenduta egongo da, pareak barne eta batekoen bikoteak izan ezik. Bi karta horietako bat batekoa izango balit, horren balioa beti puntu batekoa izango da.

e) Bikoteen aldeko apustua.

Kasinoaren zuzendaritzak Black-Jack jokoan bikoteen aldeko apustua gaineratzeko aukera izango du.

Apustu horretan, jokalaria Black-Jackeko jatorrizko jokalditik independentea den jokaldi bat egin ahal izango du, baina, aldez aurretik, horren aldeko apustu bat egin badu, lauki batean edo gehiagotan, Black-Jackeko jatorrizko jokoaren alde jolasten ari den adina laukietan. Jatorrizko jokaldi horretan, laukiaren lehenean bi kartak bikotea izango direla apustu egiten da.

Hiru bikote mota daude:

a) Erabateko bikotea. Bai balioan bai kolorean berdina-berdinak diren bi kartek osatutakoa (Adibidea: bi errege bihotz).

b) Koloreko bikotea. Balio berdina eta kolore berdina, beltza edo gorria, duten bi kartek osatutakoa (Adibidea: bi dama, bat hirusta eta bestea pika.).

c) Bikote osagabea. Balioan bakarrik berdina diren bi kartek osatutakoa da (Adibidea: zazpiko bihotza eta zazpiko hirusta).

Minimoa mahaiko apustu minimoaren erditik finkatuko da.

Maximoa mahai bakoitzean ezarri ahalko da mahaiko minimoa bider 10, 20 edo 30 eginez. Maximoa «esku» bakoitzeko ulertuko da eta ezingo du «esku» bakoitzean jokalaria batek edo gehiagok egindako apustuen batuketak gainditu. Lauki bakoitzeko gehienez ere lau apustu egin ahalko dira.

Joko-mahaian, bikoteen apusturako Black-Jackeko jatorrizko jokorako adina lauki egongo dira.

Bikoteen apusturako ordainketa-taula honakoa izango da:

Erabateko bikotea 25 jarritako 1en truke ordainduko da.

Koloreko bikotea 12 jarritako 1en truke ordainduko da.

Bikote osagabea 6 jarritako 1en truke ordainduko da.

f) Pilatutako apustua.

Kasinoak Black-Jackeko mahai batean edo guztietan apustu osagarri bat ezartzeko baimena eskatu ahalko du, pilatutako apustua izenez ezagututakoa. Horren helburua sari berezi bat lortzea da, jokalaria lortzen duen jokaldiaren mendekoa bakarrik.

Pilatutako apustuaren alde jokatzeko, helburu horretarako finkatuta dagoen laukian edo laukien eta aseguruaren marraren arteko eremuan hitzartutako kopurua utziko da, baina, inolaz ere, ezingo da mahaiko minimoaren erdia baino gehiago izan. Proposatutako konbinazioen bat lortzekotan, jokalaria dagokion sari berezia jasoko du.

Sarien zerrenda mahaian ikusgai egon beharko da, konbinazio bakoitzari dagokion sariarekin bat eginez.

Hauexek dira aukera posibleak:

" Lehenengo karta edozein 7 izanez gero, gutxienez 2-1i ordainduko da apustuaren balioa.

" Lehenengo bi kartak palo ezberdineko bi 7 izanez gero, gutxienez 10-1i ordainduko da apustuaren balioa.

" Lehenengo bi kartak palo berdineko bi 7 izanez gero, gutxienez 10-1i ordainduko da apustuaren balioa.

" Lehenengo hiru kartak palo ezberdineko hiru 7 izanez gero, gutxienez 200-1i ordainduko da apustuaren balioa.

" Lehenengo hiru kartak palo berdineko hiru zazpi izanez gero, gutxienez, pilatutako apustuaren guztizko balioa ordainduko da, eta inolaz ere ezingo da apustuaren balioa baino 2.000 aldiz txikiago izan.

Ulertzekoa da saririk handiena bakarrik ordainduko dela.

Mailakako jackpotak eta mahai ezberdinen arteko karruselak onartu ahalko dira, baina nolana ere, berariazko baimena beharko dute, eta horien zerrendak ezingo ditu azaldutako proportzioak murriztu.

g) Erretiratzea.

Croupierrak jokalaria bakoitzari lehenengo bi kartak banatzen amaitu ondoren, eta dagokion jokalaria karta osagarriak eman aurretik, jokalaria bakoitzak jokatzeari utzi ahalko dio, croupierraren lehen karta batekoa ez bada. Horrela balitz, ez litzateke erretiratze aukerarik izango. Jokalaria erretiratu ahal direnean eta hala egin nahi dutenean, croupierrari jakinarazi beharko diote. Horrek jokalarien apustuen eta karten erdia erretiratuko du, eta jokalariek esku horretan jokatzen jarraitzeko aukera galduko dute.

E, f, g puntuetan dauden apustuak aukerazkoak izango dira kasino bakoitzarentzat, jokoaren zuzendaritzak zehaztuko baitu halakorik onartzen duen edo ez. Nolanahi ere,

puntu horiek erabiltzen dituzten kasinoek, onartzen diren mahai guztietako jokalariei horren berri eman beharko diete.

2. Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak, fitxen bidez soilik adieraziak, minimo eta maximoaren mugen barruan egin behar dira, kartak banatu baino lehen.

a) Minimoa Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak emandako baimenaren bidez finkatuko da. Joko honi erruletaren arauak aplikatu dakizkioke, apustuen minimoa eta maximoa aldatzeko aukerari dagokionez. Saio berean minimoak aldatu ahal izateko, aldatu nahi den minimoaren aurrekoa duen azken sabota adierazi beharko da.

b) Apustuen maximoa mahai bakoitzak finkatzen du baimenean, posturaren minimoa bider 25, 50, 100 edo 200 adinako kopuruan.

Maximoa «esku» bakoitzeko ulertuko da eta ezingo du «esku» bakoitzean jokalarri batek edo gehiagok egindako apustuen batuketak gainditu.

3. Jokoaren funtzionamendua.

Partida bakoitza hasi baino lehen egitekoak diren hainbat eragiketa daude:

a) Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko Joko-Kasinoen Araudiko arauak beteko dira.

b) Aurretiazko eragiketa horiek amaitutakoan, karta-pilo bakoitza nahastuko da, hiru aldiz gutxienez. Jarraian, croupierrak sei sortak bildu eta pikatze bat egingo du eta, azkenik, azkeneko pasean pikatze-karta jaso zuen jokalarriari eskainiko dio dozena erdia, honek azken pikatzea egin dezan. Pikatzeari uko egingo balio, croupierrak beste jokalarriari eskainiko lieke, croupierraren ezkerretik hasi eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituz, hauek pikatzea egin dezaten. Jokalarri batek ere ez balu azken pikatze hori egin nahi, mahaiburuak egingo luke. Partidari hasiera ematean, lehen pikatzea croupierraren eskerretik hasita mahaiaren eserita dagoen lehendabiziko jokalarriari eskainiko zaio.

Pikatze hori egin ondoren, croupierrak adierazgarri edo blokeo gisako bereizgailu bat jarriko du, gutxienez joko baten adinako karta-kopuru bat erreserba gisa uztearren. Jarraian, kartak banagailu edo «sabotean» sartuko dira.

Banagailu edo sabot automatiko bat erabiliko balitz, croupierrak bertan sartuko lituzke kartak etengabeko prozesu gisa nahastu eta banatzeko.

c) Kartak banatu aurretik, croupierrak lehendabiziko bost kartak banagailutik kenduko ditu, erakutsi gabe, eta gero partida hasiko da.

Kartak aurpegiz gora banatuko dira beti. Bereizgailua azaltzen denean, croupierrak jendeari erakutsi beharko dio eta egiten ari den jokaldia «eskualdiko» azkena dela aditzera emango du. Banagailuan kartaren bat aurpegiz gora azalduko balitz, baztertu egingo litzateke.

4. Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiaren eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

03.01. Black Jack Hirukoitza.

Blackjack hirukoitza aldaeraren funtzionamenduak blackjackeko printzipio berei jarraitzen die. Hori dela-eta, idatz-zati honetan blackjack hirukoitzari dagozkion arau bereziak baino ez dira biltzen. Bestalde, arau hauetan aurreikusi gabeko guztian,

katalogo honen 3. epigrafean bildutako blackjack hirukoitzari buruzko xedapenak aplikagarritzat joko dira.

a) Apustuak.

Jokalari bakoitzak bere aurrean kokatuta dauden eta 1etik 3ra zenbakituta dauden apustu-lauki bat, bi edo hiruretan apustu egiteko aukera izango du.

1. Jokoaren posibilitateak.

a) Joko bakuna edo Blackjack.

Apustu guztiak egin direnean, croupierrak karta bat emango dio «esku» bakoitzari, bere ezkerretatik hasi eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituz, eta bere buruari beste karta bat emanaz.

Gero bigarren karta bat emango dio «esku» bakoitzari, ordena berari jarraituz beti. Hortik aurrera, 1. laukian dauden apustu guztiak, horiexek bakarrik, eta dagokionean, baita jackpotaren apustua ere jarriko dira jokoan.

Jarraian, «eskua» duten jokalariei beste kartarik nahi duten galdetuko die. Jokalari bakoitzak ezezkoa eman edo karta osagarriak eska ditzake, banan-banan, egoki irizten dion arte, baina ezin izango du karta gehiagorik eskatu 21 edo puntuazio handiagoa lortu baldin bada. «Esku» batek 21etik gorako puntuazioa lortzen duenean galdu egingo du eta croupierrak berehala jasoko ditu esku horretako apustu guztiak, hurrengo «eskura» igaro baino lehen.

Jokalariek beren jokoak egin dutenean, croupierrak karta bat edo gehiago emango dizkio bere buruari, lehiakideren bat dagoen bitartean. 17 puntura iristen denean planto egin beharko du, eta ezin izango du karta gehiagorik hartu.

Osterantzean, karta gehiago eskatu beharko ditu, bere guztizko puntuazioa 17 edo gehiagora iritsi arte. Bere karten artean bateko bat daukanean, 11 puntu zenbatu beharko ditu balio honekin 17 puntu edo gehiago lortzen baditu, betiere, horrela 21 puntu baino gehiago egiten ez baditu; kasu horretan puntu batekoa izango da balioa.

Croupierrak, bere puntuazioa iragarri ondoren, 1. laukian dauden apustu galtzaileak jaso eta irabazle suertatu direnak ordainduko ditu, eskuinetik ezkerrean. Ondoren Jackpotaren apustuak bilduko eta ordainduko ditu, kasuan kasu. Bankaria 21 puntutik pasatu bada, oraindik jolasean dauden 1. laukiko apustu guztiak ordainduko ditu.

Bankariak 21 puntu ez balitu, bere puntuazioa baino txikiagoa duten «eskuak» apustuak jaso eta puntuazio handiagoa dutenak ordainduko ditu. Bankariaren puntuazio bera lortu duten «eskuak» baliogabeak izango dira eta hauen titularrek egindako apustuak erretiratu ahal izango dituzte. Jokalari guztien kartak mahai gainean utziko dira, hirugarren jokaldia amaitu arte, baldin eta 21 puntu baino gehiago lortu ez badira, eta bigarren eta hirugarren laukietan apusturen bat badago.

Ordainketak beste horrenbestez egingo dira, hots, 1. laukian kokatutako apustuaren kopuru bera ordainduz, baina jokalariren batek Blackjack egingo balu, hau da, bi kartarekin bakarrik 21 puntu lortuko balitu, jokatutako biren truke hiru ordainduko litzaizkioke beti.

Blackjack jokaldiak beti irabaziko dio bi karta baino gehiagorekin lortutako 21eko puntuazioari.

21 puntu edo Blackjack izatean ezingo da kartarik eskatu.

1. laukian kokatuta dauden apustuei dagokien jokaldia amaitu ondoren, croupierrak karta guztiak bilduko ditu, jasotako lehenengoa izan ezik, eta une horretatik aurrera, bigarren laukian dauden apustuak jarriko dira jokoan. Ondoren, bere buruari karta bat edo gehiago emango dizkio, betiere, lehiakideren bat izatekotan.

17 puntura iristen denean planto egin beharko du, eta ezin izango du karta gehiagorik hartu. Osterantzean, karta gehiago eskatu beharko ditu, bere guztizko puntuazioa 17 edo gehiagora iritsi arte. Bere karten artean bateko bat daukanean, 11 puntu zenbatu

beharko ditu balio honekin 17 puntu edo gehiago lortzen baditu, betiere, horrela 21 puntu baino gehiago egiten ez baditu; kasu horretan puntu batekoa izango da balioa.

Croupierrak, bere puntuazioa iragarri ondoren, 2. laukian dauden apustu galtzaileak jaso eta irabazle suertatu direnak ordainduko ditu, eskuinetik ezkerrera. Bankaria 21 puntutik pasatu bada, oraindik jolasean dauden 2. laukiko apustu guztiak ordainduko ditu.

Bankariak 21 puntu ez balitu, bere puntuazioa baino txikiagoa duten «eskuen» apustuak jaso eta puntuazio handiagoa dutenak ordainduko ditu. Bankariaren puntuazio bera lortu duten «eskuak» baliogabeak izango dira eta hauen titularrek egindako apustuak erretiratu ahal izango dituzte.

Prozesu bera errepikatuko da hirugarren laukian kokatutako apustuekin, eskua amaitu arte.

b) Asegurua.

Croupierraren lehendabiziko karta batekoa denean, jokalaria bankuak lor dezakeen Blackjackaren kontrako aseguria hartzeko aukera izango dute, apustuan dituzten lauki adina aldiz.

2. Apustuen maximoak eta minimoak.

Apustuen maximoak zein minimoak jokalaria bakoitzaren hiru laukietako bakoitzean lortutakoak izango dira.

3. Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

04. Boule edo bola.

I. Deskribapena.

Bola edo «boule» zorizko jokia da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimendu antolatzailearen kontra jokatzeko dute eta irabazteko aukera, erruletan bezala, plataforma zirkular baten barruan mugitzen den bola baten mugimenduak erabakitzen du.

II. Jokoaren elementuak.

Bolaren jokia mahai batean egiten da. Mahai honen erdian plataforma zirkularra dago, eta honen alde banatan, apustuak jasotzeko prestatutako bi oihal. Oihal bakarrekoa ere izan daiteke.

Aipatutako plataforma 1,85 metroko aldea duen eta karratu batean sartuta dagoen 1,50 metroko diametroko plater zirkular bat da. Erdian irtengune bat dauka eta honen inguruan 1etik 9ra bitarteko zenbakiak dituzten hemezortzi zuloko bi ilara banatzen dira.

Hauetatik, 1, 3, 6 eta 8 zenbakiak dituzten zuloak kolore beltzekoak dira, 2, 4, 7 eta 9 zenbakiak dituztenak kolore gorrikoak, eta 5 zenbakia duen zuloa horia, edo beste kolore batekoa, baina inoiz ez gorria edo beltza.

Joko-oihalak berdin-berdinak dira, eta konbinazio posible desberdinei dagozkien laukikopuru jakin batean banatuta daude. Jokalaria zorte anizkunen edo bakunen artean aukera dezake. Zorte bakunek honako apustuak egiteko aukera ematen dute: bikoiti ala bakoiti (zenbaki bikoitiak ala bakoitiak), gorria ala beltza (zenbaki gorriak ala beltzak), pasa (5etik gorako zenbakiak) eta falta (5etik beherako zenbakiak).

Adierazitako bost zenbakia ez dago konbinazio horietako batean ere, taularen erdiko laukian dago eta beste edozein zenbakirekin joka daiteke, baina ez da ez gorria ez beltza, eta bakoiti, pasa edo falta serieetatik kanpo dago.

III. Langileak.

Hauexek dira langileak:

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea mahaia zuzentzeaz arduratzen da. Mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon daiteke lau mahaietarako, bertan jolasten den jokoa edozein izanik ere, betiere, mahaiak sektore berean baldin badaude.

b) Oihal bakoitzeko «croupier» bat izango da. Croupierrak bola jaurtikitzeaz arduratuko dira, zuzendaritzak ezarritako txandakatze-ordena bati jarraiki. Croupier batek ezin izango du eginkizun honetan espezializatu.

IV. Jokalariak.

Partida bakoitzean jokalaria-kopuru zehaztu gabeak parte har dezake.

V. Jokoaren arauak.

a) Konbinazio posibleak.

Bi konbinazio baino ezin dira erabili.

Lehenengoa: 1etik 9ra bitarteko zenbaki oso baten alde apustu egitea; kasu honetan irabazleak egindako apustuaren balioa bider zazpi jasotzen du. Bigarrena: zorte bakun baten alde apustu egitea (gorria ala beltza, bikoitia ala bakoitia, pasa ala falta). Kasu horietan guztietan, irabazleak bere apustuak berreskuratu eta beste horrenbesteko balioa jasoko du. Dena den, 5 zenbakia irteten denean, zorte bakun horien alde egindako apustu guztiak galduko dira.

b) Apustuen maximoak eta minimoak.

Apustuen minimoa Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak emandako baimenean zehaztuta dago. Hala eta guztiz ere, establezimenduaz arduratzen den zuzendariak baimendutakoaren bikoitza den apustu minimoarekin ireki ditzake oihalak, betiere, establezimendu hori irekita dagoen bitartean gutxienez oihal batean minimo hari eusten bazaio.

Apustuen maximoa baimenean finkatuta egongo da. Zenbaki oso baten aldeko apustuetarako ezin izango da baimendutako minimoa bider berrogei baino txikiagoa izan, ez eta minimoa bider ehun baino handiagoa ere. Bestalde, zorte bakunetarako ezin izango da minimoa bider berrehun baino txikiagoa izan, ez eta minimoa bider bostehun baino handiagoa ere.

Maximo hori, mahaiz mahai, jokalaria bakoitzari bakarka aplikatuko zaio. Horregatik, establezimenduak ezingo du maximo bat finkatu jokalaria desberdinenak diren eta zenbaki oso baten edo zorte bakun baten alde dauden apustuen multzorako.

c) Jokoaren funtzionamendua.

Partidako buruak «egin itzazue apustuak» iragartzen duenetik aurrera egingo dituzte apustuak jokalariek. Apustuak fitxa bidez jarriko dira jokalariak aukeratutako taularen laukietako batean.

Ondoren, croupierrak plater zirkularraren kanpoaldeko ertzean zehar jaurtiko du bola eta honek bira ugari emango ditu zuloak dauden eremura hurbildu baino lehen. Une horretan croupierrak galdetuko du «egin dituzue apustuak?». Jarraian «besterik ez» iragarriko du. Une honetatik aurrera, abisu hori egon ondoren jarri diren apustu guztiak baztertuko dira eta croupierrak bere arrastelu edo erraketarekin itzuliko dizkio fitxak apustu-egile berantiarrari.

Bola zulo batean gelditzen denean, bola jaurtiki duenak emaitza iragarriko du, zenbaki irabazlea eta zorte bakunak ozenki aditzera emanez.

Orduan croupierrak bere arrasteluarekin jasoko ditu apustu galtzaile guztiak eta irabazle suertatu direnak mahai gainean utziko ditu, irabazia gaineratzeko. Irabazten duen jokalaria bere apustua berreskuratuko du kasu guztietan, eta jokotik erretiratu ahalko du.

VI. Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

05. Hogeita hamar eta Berrogei.

I. Deskribapena.

Hogeita hamar eta berrogeia zorizko karta-jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokutzen dute, eta hainbat konbinazio irabazle daude.

II. Jokoaren elementuak.

1. Kartak.

Hogeita hamar eta berrogeian 52na kartako sei karta-sorta frantsesekin jokutzen da, guztiak kolore berekoak, indizerik gabe. Irudiek hamar puntu balio dute, batekoak puntu bat eta beste kartek beren zenbakiaren balioa izango dute.

2. Joko-mahaia.

Mahaiak ezkutu forma izango du eta lau zatitan banatuta egongo da; zati hauetako bi handiagoak izango dira, «gorria» eta «beltza». Bi hauen artean «kolorea» edukiko duen errenkada bat egongo da, erdian, eta behe-rago triangelu formako laugarren zatia kokatuko da, «alderantzizkoa».

Beste aldean mahaiburua jarriko da eta horren alde banatan bi «croupierrak» ezarriko dira. Croupier tailatzailearen aurrean eta ezkerrean ziritu bat egongo da erabilitako kartak uzteko eta bi croupierren parean, bestalde, mahaiko bankua daukan kutxa.

III. Langileak.

Mahai bakoitzak une oro, jokoak dirauen bitartean, bi croupier eta mahaiburu edo ikuskatzaile bat haren zerbitzura. Mahaiburuak edo ikuskatzaileak, gehienez ere, lau mahai izan ahalko ditu bere mende, bertan edozein jokotan ari badira ere, betiere, sektore berdinean dauden bitartean.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea jokoa behar bezala garatzeaz arduratuko da.

b) Croupierrak: mahaiaren bezeroren bat agertu eta partida hasterakoan, bi egongo dira bertan, aurrez aurre kokatuta. Bietako batek, croupier tailatzaileak, kartak banatzea izango du eginkizun, eta besteak, apustu irabazleak ordaindu eta postura galtzaileak erretiratzea.

IV. Jokalariak.

Partida bakoitzean jokalaria-kopuru zehaztu gabeak parte har dezake.

V. Jokoaren arauak.

1. Konbinazio posibleak.

Bi karta-ilara desplazatu osatu beharko dira: goikoa «beltza» eta behekoa «gorria» deituko dira. Ilara bakoitzean hogeita hamar eta berrogei bitarteko puntuazioa lortu arte banatuko dira kartak.

Jokalariek jarraian adierazitako konbinazioak baino ezin dituzte erabili, eta egindako apustuen baliokidea jasoko dute:

- a) Gorria ala beltza: 31 puntutik hurbilen dagoen balioa duen karta-ilarak irabaziko du.
- b) Kolorea ala alderantzikoa: kolorea egongo da ilara irabazlea ilara beltzeko lehendabiziko kartaren kolore berekoa bada.

Osterantzean, alderantzikoa egongo da.

Bi ilarek puntu berbera osatzen dutenean, jokoa baliogabea izango da, puntu hori 31 denean izan ezik. Kasu horretan, erruletan zeroaren sistema arautzen duten xedapen berberak aginduko dute. Apustu berdinek edo handiagoek, posturaren unean egindako apustuaren zenbatekoaren % 1 jarritz; horretarako, seinale edo plaka bat jarriko da posturaren gainean apustua egiterakoan.

2. Apustuen maximoak eta minimoak.

Apustuen minimoa Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak emandako baimenean zehaztuta dago.

Maximoa ezarritako minimoa bider 20, 25 edo 50 izan ahalko da.

3. Jokoaren funtzionamendua.

Croupierrak kartak nahastu ondoren, horrek eskuinaldean hurbilen duen jokalaria kartak pikatu egingo ditu.

Jarraian, croupierrak karta gori bat jarriko du piloko azkeneko bost karten aurrean. Karta gorri hori azaltzen denean, une horretan martxan dagoen jokoa baliorik gabe geratuko da; orduan, azkeneko bost kartak ahoz behera jarriko dira mahai gainean eta zenbatuko dira.

Kartak «sabotean» sartu ondoren, kartak mahai gainean jarriko dira, agerian, eta beti ilara beltzetik hasita. Guztizko puntuazioa 31ra iritsi edo puntuazio hau gainditzen duenean, kartak ilara gorrian jartzen hasiko dira. Ondoren, croupierrak ozenki iragarriko ditu ilara bakoitzeko puntuazioa eta zorte irabazleak (esate baterako: bi beltza eta kolorea irabazle edo beltza eta alderantzikoa irabazle, eta gauza bera gorritik hasita, hau da, bi gorria eta kolorea irabazle edo beltza eta alderantzikoa irabazle; halaber, kolorea irabazle edo kolorea galtzaile den iragarriko du croupierrak). Jarraian, apustu irabazleak ordainduko dira; eragiketa hau zortez zorte egingo da derrigorrez, beti kolore edo alderantzikotik hasita eta ondoren beltza eta gorria, eta croupierrarengandik urrutien dauden apustuetatik. Galtzaile suertatu diren postuak erretiratu arte ezin izango da apustu irabazleak ordaintzen hasi.

Apustuak erretiratzen eta ordaintzen diren bitartean kartak mahai gainean utzi beharko dira, jokalariek joko desberdinetako puntuazioak egiaztatzeko aukera izan dezaten.

VI. Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

06. Dadoak edo Craps.

I. Deskribapena.

Dadoen jokoa zorizko jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta hainbat konbinazio irabazle daude.

II. Jokoaren elementuak.

1. Dadoak.

Dadoen jokoak 20 eta 25 mm bitarteko aldea duten dadoekin jokatzen da. Dadoak kolore berekoak dira, material gardenez eginak eta gainazala leunduta daukate. Ertzak ongi zehaztuta izan beharko dituzte (zorrotzak), angelu biziak eta puntuak arrasean markatuta. Beraz, ertzak alakatuta, angeluak biribilduta edo puntu ahurrak dituen dadorik ez da onartuko.

Aurpegietako batean fabrikatzailearen ordena-zenbakia eta establezimenduko siglak azalduko dira, dadoaren oreka kaltetu gabe.

Saio bakoitzean egoera ezin hobean dauden sei dado jarriko dira joko honetan aritzen den mahai bakoitzaren eskueran; aurreko saioan erabilitakoez bestelakoak izango dira.

Bi dado partidari erabiliko dira eta beste laurak erreserba gisa geratuko dira jokomahaietan horretarako prestatuta dagoen barrunbe batean, lehendabizikoak ordezkatu ahal izateko.

III. Langileak.

Dado-mahai bakoitzean mahaiburua edo ikuskatzaile bat, bat edo bi croupier eta «stickman» bat ariko dira lanean.

Mahaiaren erdia bakarrik edo dado-mahai txikia erabiltzen denean (mini-craps, european Seven-eleven, etab.), croupier-stickman bat egon beharko da gutxienez.

a) Mahaiburua jokoaren argitasun eta erregularitasunaren erantzulea da, eta croupierrei laguntzen die fitxak maneiatu eta dirua kutxan jartzen.

b) Croupierrek galtzaile izan diren apustuak bilduko dituzte, dagokionean apustuak kutxaren gainean kokatuko dituzte puntua adieraziz eta apustu irabazleak ordainduko dituzte. Halaber, jokalariek eskatutako billete eta fitxak aldatzeaz arduratuko dira.

c) «Stickmanak» dadoak egoera onean daudela egiaztatuko du, dadoak jokalariei emango dizkie eta jokoak garatzeko beharrezkoak diren ohartarazpenak egingo ditu.

IV. Jokoaren arauak.

1. Konbinazioak.

Jokalariek jarraian adierazitako zorte-motak baino ezin izango dituzte erabili:

A. Zorte bakunak, beste horrenbestez ordainduko direnak.

Win.

Lehendabiziko jaurtialdian jokatuko da. 7 edo 11rekin irabazi egiten du eta 2, 3 edo 12rekin galdu. Beste zifra bat ateratzen bada, emaitza zintzilik geratuko da eta atera den zenbakia puntua izango da, croupierrek zenbaki hori dagokion kaxaren gainean jarriko duen plaka baten bidez adieraziko duena. Win-en aldeko apustuek irabaziko dute puntua errepikatzen bada, galduko dute 7 ateratzen bada eta errepikatuko dira beste zifraren bat ateratzen bada. Dadoak «eskuz» aldatuko dira 7 ateratzen denean, galarazten baitu.

Don't Win.

Lehendabiziko jaurtialdian jokatuko da. 2 edo 3rekin irabaziko du, 7 edo 11rekin galdu eta 12rekin emaitza baliogabea izango du. Beste zifra bat ateratzen bada, emaitza zintzilik geratuko da eta atera den zenbakia puntua izango da. Dont Win-en aldeko apustuek irabaziko dute 7 ateratzen bada eta galduko dute puntua errepikatzen bada.

Come.

Lehendabiziko jaurtialdiaren ondorengo edozein unetan jokatzen da. Zorte honek irabaziko du hurrengo jaurtialdian 7 edo 11 ateratzen bada, eta galdu 2, 3 edo 12 ateratzen bada. Beste edozein zifra ateratzen bada, atera den zenbakia duen laukiaren gainean jarriko da apustua. Hurrengo jaurtialditik aurrera, irabaziko du zenbaki hori

ateratzen bada eta galduko du 7 ateratzen bada; beste edozein zenbaki ateratzen bada, emaitza zintzilik geratuko da.

Don't Come.

Lehendabiziko jaurtialdiaren ondorengo edozein unetan jokatzen da. Irabaziko du 2 edo 3 ateratzen bada, 7 edo 11rekin galduko du eta 12rekin emaitza baliogabea izango du. Beste edozein zifra ateratzen bada, apustua dagokion laukian jarriko da eta, hurrengo jokalditik aurrera, irabaziko du 7 ateratzen bada eta galdu apustua jarrita dagoeneko puntua ateratzen bada.

Win-en alde jarritako apustuak ezin dira erretiratu eta irabazi edo galdu arte jokatu behar dira.

Field.

Partidaren edozein unetan jokatzen da eta «jaurtialdi» bakoitza erabakigarria da. Irabaziko du 2, 3, 4, 9, 10, 11 edo 12 ateratzen bada, eta gainerako emaitzek galduko dute. Bikoitza ordainduko da 2 edo 12 ateratzen bada, eta gainerako puntuazioak jokatutakoaren beste horrenbeste.

Big 6.

Partidaren edozein unetan jokatzen da. Irabaziko du edozein modutan osatutako 6ko puntuazioa ateratzen bada eta galdu puntuazioa 7koa bada. Puntuazio hauetakoren bat ateratzen ez den bitartean apustuak jarraituko du, baina jokalaria erretiratu egin dezake.

Big 8.

Partidaren edozein unetan jokatzen da. Irabaziko du edozein modutan osatutako 8ko puntuazioa ateratzen bada eta galdu puntuazioa 7koa bada. Puntuazio hauetakoren bat ateratzen ez den bitartean apustuak jarraituko du, baina jokalaria erretiratu egin dezake.

Under 7.

Partidaren edozein unetan jokatzen da. Partidaren edozein unetan jokatzen da. Irabaziko du dadoek osatzen duten puntuazioa 7tik beherakoa bada eta galdu 7 edo hortik gorakoa bada.

Over 7.

Partidaren edozein unetan jokatzen da. Irabaziko du dadoek osatzen duten puntuazioa 7tik gorakoa bada eta galduko du 7 edo hortik beherakoa bada.

B. Zorte anizkunak; partidaren edozein unetan joka daitezke.

Hard Ways.

Bikoitzez osatutako 4, 6, 8 edo 10 guztizkoen alde jokatzen da. Apustuak erabakigarria ez den jaurtialdi bakoitzaren ondoren erretira daitezke. «Aukeratutako bikoitza» ateratzen bada, irabaziko du eta 7 ateratzen bada edo zenbakiaren guztizkoa bikoitzez osatuta ez badago, galduko du. 2ko eta 5eko bikoitzak, egindako apustua bider zazpi ordaintzen dira, eta 3ko eta 4ko bikoitza egindako apustua bider bederatzi.

7ko jokia.

Apustua bider lau ordaintzen da. 7 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

11ko jokia.

Apustua bider hamabost ordaintzen da. 11 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

Any Craps.

Apustua bider zazpi ordaintzen da. 2, 3 edo 12 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

Craps 2.

Apustua bider hogeita hamar ordaintzen da. 2 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

Craps 3.

Apustua bider hamabost ordaintzen da. 3 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

Craps 12.

Apustua bider hogeita hamar ordaintzen da. 12 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

Horm.

Apustua bider lau ordaintzen da. Craps-a 11ko jokoarekin lotzen duen zorte honek irabaziko du 2, 3, 12 edo 11 ateratzen bada eta galdu beste edozein emaitza ateratzen bada.

C. Zorte elkartuak. Zorte hauek dagokien zorte bakunaren apustua honen puntua ezaguna da egin ondoren bakarrik joka daitezke eta haren zorteari jarraitzen diote, baina erabakigarria ez den joko baten ondoren erretiratu egin daitezke.

Win-i elkartutako zortearen apustua dagokion zorte bakunaren hurbilean eta kanpoaldean egingo da, irabaziko du puntuarekin, galduko du 7 ateratzen bada eta emaitza baliogabea izango du beste edozein guztizkorekin. Apustuak honela ordainduko dira: jarritako 1en truke 2, puntua 4 edo 10 bada; 2ren truke 3, puntua 5 edo 9 bada; eta 5en truke 6, puntua 6 edo 8 bada.

Dont Win-i lotutako zortearen apustua dagokion zorte bakunaren apustu nagusiaren gainean egingo da, irabaziko du 7 ateratzen bada, galduko du puntuarekin eta emaitza baliogabea izango du beste edozein guztizkorekin. Apustuak honela ordainduko dira: jarritako 2ren truke 1, puntua 4 edo 10 bada; 3ren truke 2, puntua 5 edo 9 bada; eta 6ren truke 5, puntua 6 edo 8 bada.

Come-ri lotutako zortearen apustua dagokion zorte bakunaren apustu nagusiaren gainean edo hurbil egingo da. Zorte honek Come zortearen baldintza berberetan irabazi, galdu edo emaitza baliogabea emango du, eta Win-i lotutako zortea bezala ordainduko da.

Dont Come-ri lotutako zortearen apustua dagokion zorte bakunaren apustu nagusiaren egingo da. Zorte honek Dont Come zortearen baldintza berberetan irabazi, galdu edo emaitza baliogabea emango du, eta Dont Win-i lotutako zortea bezala ordainduko da.

D. Place Bets: partidaren edozein unetan joka daitezke 4, 5, 6, 9 edo 10 zenbakien gainean eta apustuak erabakigarriak ez diren jaurtialdietan erretiratu egin daitezke.

Right Bet: apustua jokalariaren posizioaren arabera egiten da, lerroaren gainean zangalatraba, hautatutako edozein zenbakiren aurrean nahiz atzean. Zorte honek irabaziko du puntua 7 baino lehen ateratzen bada, galduko du 7 ateratzen bada edo emaitza baliogabea izango du. Apustuak honela ordainduko dira: jarritako 6ren truke 7, puntua 6 edo 8 bada; 5en truke 7, puntua 5 edo 9 bada; eta 5en truke 9, puntua 4 edo 10 bada.

Wrong Bet: apustua hautatutako zenbakiaren atzeko laukian egiten da eta croupierra «Wrong Bet» adierazpena daukan kontramarka baten bidez adierazten du. Irabaziko du 7 puntua baino lehen ateratzen bada, galduko du puntua ateratzen bada edo emaitza baliogabea izango du. Apustuak honela ordainduko dira: jarritako 5en truke 4, puntua 6 edo 8 bada; 8ren truke 5, puntua 5 edo 9 bada; eta 11ren truke 5, puntua 4 edo 10 bada.

2. Apustuak.

Apustu minimoak eta maximoak kasinoaren baimenean zehaztuko dira.

Zorte bakunetan, apustu maximoak ezin izango du mahaiko minimoa bider 20 baino txikiagoa izan, ez eta minimoa bider 1.000 baino handiagoa ere.

Zorte anizkunetan, lor litekeen irabazia gutxienez zorte bakunetako maximoak baimendutakoaren berdina eta, gehienez ere, irabazi horren hirukoitza izateko moduan kalkulatu da apustu maximoa.

Dont Win eta Dont Come-ri lotutako zorteetan, apustuaren maximoa jokatutako puntuaren arabera finkatuko da, hau da: 4 eta 10erako, dagokion zorte bakunaren gainean egindako apustuaren zenbatekoaren % 200; 5 eta 9rako, zenbateko horren % 150; eta 6 edo 8rako, zenbateko horren % 120.

Right Bet-etan, apustuaren maximoa jokatutako puntuaren arabera izango da eta zorte bakunetako apustuen maximoaren berdina izango da 4, 5, 9 eta 10erako, edo maximo honen % 120koa 6 eta 8rako.

Wrong Bet-etan, apustuaren maximoa jokatutako puntuaren arabera izango da eta zorte bakunetako apustuen maximoaren % 125ekoa izango da 6 eta 8rako, maximo honen % 160koa 5 eta 9rako, eta % 220koa 4 eta 10erako.

3. Funtzionamendua.

Dado-mahai bakoitza okupa dezakeen jokalaria-kopuruak ez du mugarik izango.

Dadoak jokalariei eskainiko zaizkie, partida hasterakoan, croupierren ezker aldean dagoen jokalariaengandik hasita eta gero erloju-orratzen noranzkoari jarraituz. Jokalari batek dadoei uko egiten badie, hurrengo jokalaria eskainiko zaizkie, aurreikusitako ordenari jarraituz.. «Sticknamank» bastoi baten bidez pasatuko dizkio dadoak jokalaria; dadoak aztertu behar dituzten edo eroritakoak lurretik jasotzeko baino ez ditu ukituko.

Dadoak jaurtikitzen dituen jokalaria «besterik ez» iragarri bezain laster bota beharko ditu, eta ez ditu dadoak igurtzi edo eskuan gorde behar.

Jaurtizaileak dadoak aldatzeko eska dezake jaurtiki baino lehen, baina ezin izango du halakorik eskatu puntutzat jo den zenbakia lortzeko behar dituen jaurtialdiak dirauen bitartean, dado batek mahaitik kanpora jauzi egin eta lurrera erortzen ez bada behintzat. Jokaldia amaitutakoan galdutako dadoa aurkituko ez balitz, mahaian beste dado-sorta bat jarri eta lehengoak erretiratuko dira.

Dadoak mahaian zehar jaurtikiko dira, bi dadoak jaurtiki dituen jokalaria beste aldeko ertza ukitu eta mahai barruan gelditzeko moduan.

Jokaldia baliozkoa izan dadin, dadoak biraka ibili beharko dira, ez irristaka. Dadoak hautsiko balira, bata bestearen gainean jarri, fitxa baten gainean geratuko balira edo mahaitik edo honen gainean nahiz erreserbako dadoen saskian eroriko balira, edota jaurtiketa ez balitz behar bezala egingo, «jaurtialdi baliogabea» iragarriko du «stickmanak».

Jokalariren batek jaurtiketako arauak behin eta berriz betetzen ez baditu, mahaiburuak dadoak jaurtitzeko eskubidea ken diezaioke.

Jaurtialdi-kopuru jakin baten ondoren, mahaiburuak dadoak aldatzeko erabakia hartu ahalko du. «Dado-aldaketa» iragarriko du «stickmanak» eta, bastoiaz baliatuz, mahaiko sei dadoak jarriko ditu jokalaria aurrean. Jokalaria bi dado hartuko ditu eta beste laurak, jokalaria begi-bistan, horretarako aurreikusitako kaxara itzuliko ditu.

«Besterik ez» iragarri ondoren ezin izango da apusturik egin. Dadoak jaurtikitzen dituen jokalaria bota baino lehen egin beharko du Win edo Dont win-en gaineko apustua eta, gainera, beste zorte posible guztien gainean ere joka dezake.

VI. Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren

ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

07. Puntu eta Bankua, Mini eta Midi Puntu eta Bankua.

I. Deskribapena.

Puntu eta Bankua hainbat jokalaria elkarrekin lehian jartzen dituen karta-jokoa da. Beste jokalariek bankuaren alde nahiz kontra egin ditzakete apustuak. Kasu orotan establezimenduari dagokio banku gisa jardutea.

II. Jokoaren elementuak.

1. Kartak.

52na kartako sei karta-sorta erabiliko dira, indizeekin, erdia kolore batekoa eta beste erdia bestekoa. Kartak behin baino gehiagotan erabili ahalko dira, betiere, egoera ezin hobean baldin badaude.

2. Banagailua edo «sabot».

Katalogo honen 03 epigrafeko II. paragrafoko 2. zenbakian xedatutakoari jarraituko zaio.

3. Joko-mahaia.

Forma obalatukoa izango da bi ebaki edo tarte izango ditu mahaiaren alde handietan, bata bestearen parean, bertan mahaiburua eta bi croupierrak jartzeko. Mahaiak hainbat atal izango ditu, bananduta eta mahaiburuaren eskuinetik hasita zenbakituta; honek bat zenbakia izango du. Zenbakiak korrelatiboak izango dira, baina 13 zenbakia kendu ahal izango da. Atal bakoitzean jokalaria bat egon daiteke eserita. Halaber, beste horrenbeste laukitxo daude, bankuaren alde egindako apustuak jasotzeko. Laukitxo hauen zenbakiak bat etorriko dira jokalarien atalen zenbakiekin. Jokoa mahai txikietan ere egin ahalko da.

a) «Mini» mota.

Mahai honek Black Jackekoaren antzeko dimentsio eta ezaugarriak ditu, gehienez ere eserita dauden 7 jokalarirentzat.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendu ahalko du, aldez aurretik interesa duen kasinoak eskatuta, mahaiak oihal alderantzikagarriekin ezar ditzaten, mahai bakar batean hainbat joko gauzatu ahal izateko, betiere, aurreko jokoa amaitu ondoren. Ondoren, joko berria hasiko da bere aurrerakin berriarekin. Aukera hori erabiliz gero, oihal bakoitzak zenbaki bat eta berariazko kontabilitate-liburuak izango ditu. Aukera hau Hogeita bat edo «Black Jack» jokoa erabiltzen diren mahaien antzekoak erabiltzen dituzten joko guztietan erabili ahalko da.

b) «Midi» mota

Zirkuluerdi-formakoa izango da, eta gehienez ere 9 jokalaria egongo dira eserita.

Oihal alderantzikagarriei dagokienez, bederatziko Black Jackerako aurreko puntuan adierazitakoa aplikatu beharko da.

Mahaiaren erdialdeak honako irekigunean izan beharko ditu: bat langileei emango zaizkien eskupekoentzat, eta beste bat fitxa edo plaken truke aldatuko diren billeteak sartzeko. Halaber, kartak uzteko kutxatila bat egongo da, dagoeneko erabili diren kartak bertan kokatzeko.

Era berean, mahaiaren erdian lauki bat egongo da berdinketaren aldeko apustuak biltzeko.

III. Langileak.

Joko-mahai bakoitzak mahaiburu edo ikuskatzaile bat eta bizpahiru croupier izango ditu. Jokoa mahai bakarrean gauzatzen bada, berriz, mahaiburuak edo ikuskatzaileak croupierretako baten eginkizunak ere bete ahal izango ditu.

1. Mahaiburua edo ikuskatzailea.

Jokoa fase guztietan zuzentzea dagokio, katalogoaren epigrafe honetan zehar ematen zaizkion eginkizunen kaltetan izan gabe.

Horrez gain, hutsik geratzen diren lekuak betetzeko lehentasun-ordena finkatuko duen zerrenda eramango du.

Mini eta Midi Puntu eta Banka mahaietan, mahaiburuak edo ikuskatzaileak gehienez ere lau mahai izan ahalko ditu bere esku, bertan jolasten den jokoa edozein izanik ere, betiere, mahaiak sektore berean baldin badaude.

2. Croupierrak.

Bakoitza mahaiaren barne aldeko apustuen erantzule izango da, eta apustu galtzaileak jasotzeaz eta apustu irabazleak ordaintzeaz arduratuko da. Era berean, kartak nahastea, «sabotean» sartzea eta erabili ondoren saskian ipintzea dagokie. Horrez gain, establezimenduaren alde egin beharreko kenkaria jasoko dute, eskupekoak hartu eta horretarako bideratutako zirrivan sartuko dituzte. Jokaldi bakoitzaren hasiera eta «esku» irabazlea iragarriko dituzte, eta jokalariei kasu bakoitzean jarraitu beharreko arauen berri emango diete. Halaber, «sabota» pasatuko dute, jokaldi bakoitzaren amaieran kartak jaso eta zein egoeratan dauden egiaztatuko dute.

Jokoa mahai txikian egiten denean, croupierrari edo jokalariei egokituko zaie kartak banatzea, kasinoaren zuzendaritzak erabakitakoaren arabera. Lehendabizikoa eta hirugarrena Punturako eta bigarrena eta laugarrena Bankurako izango dira, eta beste karta bat aterako dute Punturako edo Bankurako, hirugarren kartaren arauari jarraituz.

Mini Puntu eta Banka eta Midi Puntu eta Banka mahaietan, partidaren garapena croupier baten mende egongo da.

Apustu galtzaileak jaso eta irabazle suertatu direnak ordaindu ondoren, kartak ahoz behera erretiratu eta horretarako destinatutako ontzi edo kutxatila batean utziko dira.

IV. Jokalariak.

Jokoan zenbakitutako atalen aurrean eserita dauden jokalariek eta, kasinoko zuzendaritzak horrela erabakiz gero, zutik dauden jokalariek parte har dezakete.

Jokalariek kartak banatzea aukerakoa da. Errotazio-txanda bat ezartzen da 1 zenbakidun atalaren aurrean dagoen jokalariengandik hasita. Jokalariaren batek kartak banatu nahi ez baditu, «sabota» bere eskuinaldean dagoenari pasatuko dio.

Kartak banatzen dituen jokalariak bankuaren «eskua» jokatuko du; jokalariaren «eskua» apusturik handiena egin duen jokalariari egokituko zaio; jokalariaren «eskuaren» aldeko apusturik ez balego, kartak croupierrak izango ditu. Bankuak jokaldia galtzen duenean kartak banatzeko eskubidea galduko da, eta ezarritako txandaren arabera dagokion jokalariari pasatuko zaio «sabota».

V. Bankua.

Establezimendua da bankua eta berari dagokio apustuak kobratu eta ordaintzea. Bankuaren «eskua» irabazle suertatuz gero, apustu irabazleen % 5erainoko kenkaria egingo da establezimenduaren alde.

Aukeran, Puntu eta Bankua jokoa beste modu batean ere garatu ahalko da: bankuaren «eskua» 6ko puntuazioarekin irabazle suertatuz gero, apustu irabazleen % 50eko kenkaria egingo da establezimenduaren alde. Gainontzeko «eskuen» konbinazio guztiak, bankurako zein punturako izan, jokatutakoaren beste horrenbeste ordainduko dira.

Posturen minimoa desberdina izan ahalko da mahai bakoitzerako, baina ezin izango da ezein kasutan Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendutako minimoa baino txikiagoa izan. Apustuen maximoa 20 edo 100 bider minimoa izan ahalko da mahai bakoitzerako, eta kasinoko zuzendaritzak apustuak mahaiko minimoaren multiploak izan daitezen erabaki ahalko du.

VI. Jokoaren arauak.

1. Jokalari bakoitzari bi karta ematen zaizkio hasieran. Jokoaren balioa karta bakoitzari emandako puntuen arabera izango da; puntu hauek kartak inskribatuta dituenak dira, 10ekoaren eta irudien kasuan izan ezik, ez baitute inolako zenbaki baliorik izango, eta batekoak puntu bat balioko du. Puntuen batuketan hamarrekoak mesprezatuko dira eta, jokoaren ondorioetarako, unitateen zifrak bakarrik balioko du. Bederatziko puntuazioa edo zifra horretatik hurbilenekoa daukan jokalaria irabaziko du. Berdinketarik izanez gero, jokaldia baliogabetzat joko da eta apustuak erretiratu ahal izango dira «berdinketan» egindakoak izan ezik, hauek establezimendutik kobratuko baitute beren irabazia, jarritako baten truke zortzi jasoz.

Jokalariaren «eskuak» eta bankuaren «eskuak» lehendabiziko bi kartak jasotzen dituztenean, hauetakoren baten puntuazioa 8 edo 9 bada, jokia amaitutzat ematen da, eta beste «eskuak» ezin du hirugarren karta eskatu.

2. Hirugarren kartaren arauak.

a) Jokalariaren «eskuarentzat».

Bere puntuazioa 0, 1, 2, 3, 4 edo 5 denean, karta eskatu beharko du.

Bere puntuazioa 6 edo 7 denean, planto egin beharko du.

b) Bankuaren «eskuarentzat» jokia hemen adierazitako taulan xedatutakoari egokituko zaio:

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

1 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

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

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

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

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

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

T: hirugarren karta eskatzen duela esan nahi du.

P: planto egiten duela esan nahi du.

VII. Jokoaren garapena.

Kartak kontatu, nahastu eta karta-piloa pikatzeko eragiketak egin ondoren, barnealdean blokeo-karta edo gelditze-karta bat jarriko da, beste kartetatik ongi bereizteko moduko kolorekoa, horren azpian zazpi karta utziz. Gelditze-karta hau azaltzen denean partida amaitutzat emango da eta ezin izango da beste jokaldirik egin, une horretan jokatzeko ari dena izan ezik.

Jarraian, croupierak lehendabiziko karta atera eta erakutsiko du. Horren balioak erabakiko du zenbat karta baztertu eta sartuko diren saskian edo kartak uzteko

kutxatilan. Kasu horretarako, hain zuzen, irudien eta hamarrekoen balioa hamar puntukoa izango da.

Croupierraren «besterik ez» agindua eta, jarraian, «kartak», «sabota» daukak jokalariai zuzentzen zaio, honek «esku» bakoitzari bi karta eman diezazkion, ahoz behera. Jokalariaren «eskuari» dagozkion lehendabiziko eta hirugarren kartak croupierrari eramango zaizkio, eta bankuari dagozkion bigarren eta laugarren kartak «sabotaren» aurrealdeko eskuineko izkinaren azpian geratuko dira. Jarraian, jokalariaren «eskuko» kartak eramango dira, «esku» horren aldeko apusturik handiena egin duen jokalariai emango zaizkio eta horrek kartak erakutsi eta gero croupierrari itzuliko dizkio; horrek guztizko puntuazioa iragarri eta kartak bere eskuinaldean jarriko ditu. Halaber, kartak banatzen dituen jokalariai erakutsiko ditu eta croupierrari eramango dizkio. Croupierrak bi kartetarako guztizko puntua iragarri eta bere ezker aldean jarriko ditu.

Ezarritako arauak jarraiki, jokalariai planto egin behar duenean, croupierrak iragarriko du: «Jokalariai planto egiten du... (guztizko puntua)»; osterantzean: «karta jokalariaientzat» esango du ozenki. Bankuaren «eskuari» arau berberak aplikatuko zaizkio.

Jokaldia amaitutakoan, croupierrak puntuaziorik handiena duen «eskua» iragarriko du, eta hau izango da irabazlea. Jarraian, apustu irabazleak ordainduko dira eta, hala badagokio, establezimenduaren mozkinari dagokion kenkaria egingo da.

Berdinketarik izanez gero, berdinketaren alde jokatu duen jokalariai ezarritako irabazia kobratuko du, zortzi baten truke.

VII. Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

08. Trenbidea, Baccara edo Chemin de Fer.

I. Deskribapena.

Baccara-trenbidea, chemin de fer izenez ere ezagutzen dena, hainbat jokalariai elkarrekin lehian jartzen dituen karta-jokoa da, zirkulukoak deitzen direnetakoa. Jokalarietako batek bankua dauka eta eserita dauden jokalariai guztiek eta hauen atzean zutik daudenek haren kontra egin ditzakete apustuak.

II. Jokoaren elementuak.

1. Kartak.

52na kartako sei karta-sorta frantses erabiliko dira, indizerik gabe, erdia kolore batekoa eta beste erdia beste kolore batekoa.

Kartak behin baino gehiagotan erabili ahalko dira eta ez dira beste batzuekin ordezkatu beharko, betiere, egoera ezin hobean baldin badaude. Kartek bildu behar dituzten ezaugarriak eta kartak nahastu eta jokoan maneiatzeko moduari dagokienez, Joko-Kasinoen Araudian xedatutakoari jarraituko zaio.

2. Banagailua edo «sabot».

Katalogo honen 03 epigrafeko II. idatz-zatiko 2. zenbakian xedatutakoari jarraituko zaio.

3. Joko-mahaia.

Forma obalatuia izango du eta croupierraren posizioa adierazten duen ebaki edo tarte txiki bat izango du mahaiaren alde handietako batean. Mahaiak hainbat atal izan beharko ditu, bananduta eta croupierraren eskuinetik hasita zenbakituta. Atal bakoitzean jokalaria bakar bat egon daiteke.

Mahaiaren erdialdeak honako irekigune edo zirritu hauek izan beharko ditu: bat erdian, erabilitako kartak bertan uzteko, saski ere deitzen dena; beste bat, croupierraren eskuinaldean, etxearen mozkinetarako egiten diren kenkariak sartzeko, putzu edo «cagnotte» deitua; eta azkenik, beste bat edo, hala badagokio, bi, eskupekoak sartzeko. Bankua osatzen duen diru-kopurua croupierraren aurrean egongo da, bere ezkerrean, eta bankua osatzen ez duten bankariaren irabaziaz eskuinaldean jarriko dira (bankariak jokoan jarri ez dituenak).

III. Langileak.

Joko-mahai bakoitzak, partida hasten denetik, une orotan bertan jardungo duten ikuskatzaile bat, croupier bat eta diru-trukatzaile bat (truke-langilea) izango ditu.

1. Ikuskatzailea.

Jokoa behar bezala garatzeaz arduratzen da. Zuzendaritzaren ordezkari gisa jarduten du eta joko mahaiaren planteatzen den edozein arazo konpontzea dagokio. Hutsik gera litezkeen lekuak betetzeko prest dauden jokalarien zerrenda bat eramango du.

2. Croupierra.

Katalogoaren epigrafe honetan zehar ematen zaizkion eginkizunen kaltetan izan gabe, honako hauek bete beharko ditu: kartak kontatu nahastu eta «sabotean» sartzea; bere palaren bitartez kartak jokalariei eramatea; jokoari dagozkion esaldiak eta jokalarien ekintzak ozenki iragartzea; putzuari dagokion kopurua kalkulatu eta dagokion zirrituan sartzea; eta erabilitako kartak eta jasotako eskupekoak horretarako bideratutako zirrituetan sartzea.

Era berean, bankua osatzen duen diru-kopurua zaindu eta kontrolatzea dagokio, baita jokalariei irabaziaz ordaintzea ere. Bestalde, eskatzen duten jokalariei kasu bakoitzean aplikagarriak diren arauetara buruzko orientabideak eman behar dizkie.

3. Diru-trukatzailea.

Croupierraren parean edo atzean zutik egoten den langile honek eskatzen dioten jokalariei eta croupierrari diruaren truke fitxak ematea du eginkizun.

Horrez gain, zerbitzari laguntzaileak ere izan ahalko dira: gehienez ere bat izango da lau mahai edo frakzio bakoitzeko. Ezin izango dute jokoaren garapenarekin, karta edo fitxekin zerikusia duen ezertan parte hartu.

IV. Jokalariak.

Mahaiko atal bakoitzaren parean jokalaria bat eseri ahalko da. Ataletako gainazala fitxak uzteko eta, hala badagokio, kartak maneiatzeko erabil daiteke. Jokalari horiez gainera, nahi duten jokalaria guztiek parte har dezakete, mahaiaren inguruan eta eserita dauden jokalarien atzean zutik jarrita.

Ondorio guztietarako, honako lehentasun-ordena hau ezarriko da jokalarien artean: eserita daudenek lehentasuna izango dute zutik daudenekiko; lehendabizikoaren artean, atalen zenbaki korrelatiboetara jarraituko zaie, bankariaren eskuinaldean kokaturik dagoenetik hasita. Zutik daudenen artean eserita daudenen arteko lehentasun-ordena berberetara jarraituko zaio. Eserita dagoen jokalaria batek «eskualdiak» dirauen bitartean lekuz aldatzen badu «eskua» pasatzen utzi beharko du («agurtu»); gainera, ezingo du bere lehentasun-eskubidea erabili pasatutako «eskua» bereganatzeko, hots, bankua hartzeko, edo bankua egiteko «agurtzen» ez duen arte. Gauza bera gertatuko da «sabot» bat banatzen ari denean jokalaria batek leku huts bat betetzen duenean.

Eserleku-aldaketa edo jokalaria berri baten etorrera «eskualdia» amaitutakoan egiten bada, lehentasun-ordena bere horretan geratuko da.

Jokalari batek ezingo du, inolaz ere, joko-mahai batean baino gehiagotan aldi berean eserlekurik okupatu.

Hutsik geratzen diren lekuak honela beteko dira: eskualdiak dirauen bitartean, ikuskatzaileak daukan itxaronzerrendan izena emanda dutenek izango dute lehentasuna; eskualdia amaitzen denean, eserleku-aldaketa eskatu duten eseritako jokalariek.

«Eskua» hartzeari bi aldiz jarraian uko egiten dion jokalaria joko-mahaian duen lekua utzi beharko du.

Debekatuta dago zutek dauden jokalaria «eskuari» jarraitzeko lekuz aldatzea. Horrelakorik egiten duenari lehendabizi kobratuko zaio edo, hala badagokio, azkena ordaindu.

«Eskua» hartzea dagokionean mahaian ez dagoen jokalaria bere lekua galduko du, eta itxaro-zerrendan lehendabiziko tokian dagoena jarriko da bere ordean.

Une baterako hutsik dagoen eserleku bat ezin izango da ezein kasutan bete.

V. Bankua.

Bankua hasiera batean croupierraren eskuinaldean dagoen jokalaria esleituko zaio (1. atalaren parean eserita dagoenari), eta atalen zenbakikuntza-ordenari jarraituz txandakatuko da.

Edozein jokalarik, eserita nahiz zutik dagoela, bankuaren edozein pasetan, bankariarekin elkarrekin osa dezake, honek onartzen badu, bankariaren eskueran diru-kopuru jakin bat jarrita. Bankariaren elkartekideak ezingo du inoiz jokoan parte hartu eta bankariaren baldintza berberetan irabazi edo galduko du.

Jokalaria irabazten duen bitartean bankua bere eskuetan izan ahalko du, baina galtzen duenean bere eskuinaldean dagoen jokalaria eman beharko dio. Gauza bera gertatuko da bankua norberaren borondatez uzten denean. Jokalariaren batek bankua hartu nahi ez badu, bankuak ezarritako ordenaren arabera jarraituko du txandaka. Dena den, bankua hartzen duen jokalaria, borondatez utzi duenaren kopuru berarekin hartu beharko du gutxienez.

Eserita dauden jokalarietako inork bankua eskuratu nahi ez badu, zutik daudenei eskainiko zaie eta, inork eskuratzen ez badu, bankua utzi edo «eskua» pasatu duen jokalaria berriz hartu ahal izango du» diru-kopuru berberaren truke. Jokalari bakar batek eskuratzen duen pasatutako «eskuak» lehentasuna izango du elkarrekin gisa eskuratutakoarekiko. «Eskua» pasa duen bankaria elkarrekin osa dezake geroztik eskuratu duen jokalariaekin.

Errotazio-txandan bankua inork eskuratzen ez duenean, enkantean jarri eta eserita nahiz zutik dauden jokalarien artean eskaintza handiena egiten duenari esleituko zaio. Eserita dauden jokalariek eskaintza berdinen kasuan baino ez dute lehentasuna izango zutik daudenekiko.

Zutik dagoen jokalariren batek bankua eskuratzen badu («eskua» hartzen du) eta berriz pasatzen badu, eserita dauden jokalaria artean bankua eduki duen azken jokalaria eskuinaldean eserita dagoen jokalaria eskainiko zaio lehenbizi. Bankua eskuratzen duen jokalaria eserita badago pasatzen duenean, bere eskuinaldean eserita dagoen jokalaria eskainiko zaio lehendabizi.

Bankua esleitu ondoren, berau osatzen duen guztizko kopurua jokalaria handitu egin dezake eskaintako kopuruari dagokionez, baina inoiz ez kopuru hori urritu.

Esleitutako bankua aurreko bankua baino handiagoa bada, «eskua» pasa baino lehen bankua egin duen jokalaria kartak hartzeko eskubidea izango du, nahiz eta bere apustua beste jokalaria batzuen baino txikiagoa izan, baina jokaldi baterako besterik ez.

«Eskua» pasatzen duen bankariak eta bere elkartekideak ezingo dute pasa berri duten «eskuaren» enkantean parte hartu. Hurrengo bankariak «eskua» pasatzen duenean, ordea, parte hartu ahal izango dute, eta horrela ondoz ondo.

Jokalarietako batek ere ez badu bankua eskuratzen, «eskua» pasa duen bankariaren eskuinaldean dagoen jokalariaengana itzuliko da, eta honek mahaian ezarritako minimoaren truke onartu beharko du. Horrela egiten ez badu, bere lekua utzi egin beharko du.

Pasatutako «esku» bat bereganatu duen jokalariak galtzen duenean, «sabota» «eskua» pasatu duen bankariaren eskuinaldean eserita dagoen jokalariaengana itzuliko da.

Bankua eskuratzen duen jokalariak kartak behin eman behar ditu gutxienez. Kartak emateari uko egiten badio, bankua enkantean jarriko da, baina jokalari horrek ezin izango du eskaintzarik egin, ez eta aurreko bankariak ere, «eskua» pasatu baldin badu behintzat. Lehendabiziko jokaldi honetan puntu-berdinketarik izanez gero, bankua arau orokorraren arabera utzi ahalko da.

Puntuaren minimoak edo posturaen minimoak, hots, bankuaren kontra puntu gisa jokatu ahal izateko kopuru minimoak, ez du zertan berdin-berdina izan mahai desberdinetarako, eta ezin izango du ezein kasutan Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendutako minimoa baino txikiagoa izan.

Puntuaren maximoa edo jokalari bakoitzak joka dezakeen kopuru maximoa jokaldi bakoitzean bankuan dagoen kopuruaren baliokidea izango da. Jokalari bat kopuru maximo horretara iristen denean, «bankua egin duela» esaten da.

Bankuaren maximoak punturako baimendutako minimoa bider ehunen baliokidea izan beharko du, eta bankuaren minimoa ezin izango da puntuaren minimoa baino txikiagoa izan. Kasinoek eskaera egin ondoren, bankuak maximo mugaturik gabe jokatzeari baimendu ahal izango da.

Establezimenduaren mozkinetarako kenkaria bankariak jokaldi bakoitzean irabazitako kopuruaren gaineko % 5erainokoa izan daitekeen kopuruan finkatuko da.

«Garajea» jarraian adierazitako kasuak edo baldintzak biltzen direnean bankariak jokotik baztertzen duen kopurua edo kopuru-multzoa da:

a) Borondatezko «garajea».

Bankariak lortzen dituen irabaziak normalean bankua osatzen dute, baina bankariak bere borondatez har dezake irabazi horiek jokotik baztertzeko erabakia, betiere, hauen baturak puntuaren minimoa bider berrogeita hamarren baliokidea den kopurua gainditzen badu. Kasu honetan «garajea» osatuko du.

b) Derrigorrezko «garajea».

Bankuaren zenbatekoak puntuaren balioen batura gainditzen duen neurrian bankariak jokotik baztertu behar duen kopurua da.

c) «Sasi-garajea».

Bankurako baimendutako kopuru maximoa gainditzen duelako, hots, puntuaren minimoa bider ehunetik gorakoa delako, bankariak jokoan jarri ezin duen bankuaren zatia da.

d) «Garajea» baztertzeari.

Bankuak maximo mugaturik gabe jokatzeari badu, bankariak «garajeari» uko egin ahalko dio, «guztia jokoan» iragarri.

VI. Jokoaren arauak.

Jokoaren balioa karta bakoitzari emandako puntuaren arabera izango da; puntu hauek kartak inskribatuta dituenak dira, 10ekoaren eta irudien kasuan izan ezik, ez baitute inolako zenbaki baliorik izango, eta batekoak puntu bat balioko du. Puntuaren

batuketan hamarrekoak mesprezatu egiten dira eta unitateen zifrak bakarrik balio du. Bederatziko puntuazioa edo zifra horretatik hurbilenekoa daukan jokalaria irabaziko du. Berdinketarik izanez gero, jokaldia baliogabetzat joko da.

Bankariak hasieran eta txandaka bi karta emango dizkio ezkutuan berarekin lehiatzen den jokalaria eta beste bi karta emango dizkio bere buruari, hauek ere ezkutuan. Lehendabiziko kartak jasota, puntuazioa zortzi edo bederatzikoa bada, hauek agerian jarri eta jokoa erakutsiko da eta beste lehiatzaileak, halaber, bere jokoa erakutsi beharko du.

Gainerako kasuetan, bankuarekin lehiatzen den jokalaria hirugarren karta bat eskatu ahalko du edo aski duela pentsatu, eta hurrenez hurren «karta» eta «ez» hitzez baliatuz emango du aditzera. Jokalariaren jarduketak honako arau hauei jarraituko die: 6 edo 7 daukanean planto egin behar du.

Jokalaria bankua egiten badu, ez zaizkio arau horiek aplikatuko eta askatasun osoa izango du karta eskatu edo nahikoa duelako planto egiteko, betiere, joko-zuzendariak partida hasi baino lehen baimentzen badu. Jarraian, bankariak aukeratu ahalko du, hots, karta eskatu edo ez, zero («Baccara») daukanean izan ezik, kasu horretan derrigorrezkoa izango baita hirugarren karta eskatzea. Aurrekoak ez bezala, hirugarren karta agerian emango da beti. Jokoaren amaieran jokalaria bakoitzaren puntuazioa iragarri, kartak agerian jarri eta apustuak ordaindu edo, hala badagokio, erretiratu egingo dira.

Jokalaria guztiek jokoaren arauak buruzko argibideak eska diezazkioke croupierrari eta horrek derrigorrez eman beharko dizkie. Jokalaria 5eko puntuazioa badu eta croupierrari aholkua eskatzen badiu, honek planto egiteko esango dio.

Bankariak, nahi badu, bankuaren jokaldi-taula eskatu ahalko dio croupierrari; horrelakoetan, taula horretan ezarritakoari jarraitu beharko dio.

VII. Jokoaren garapena.

Jokoa hasi ahal izateko ezinbesteko baldintza da mahaian gutxienez lau jokalaria izatea, eta kopuru honi partidak dirauen bitartean eutsi beharko zaio.

Partida bakoitzaren hasieran, croupierrak kartak nahastu eta jarraian jokalariei eskainiko dizkie, honela esanez: «jaun-andreak, badoaz kartak». Kartak edozein jokalarik nahastu ahalko ditu eta, era berean, croupierrari itzultzen dizkiotenean, horrek azkeneko aldiz nahastuko ditu. Hori egin ondoren, kartak bere ezker aldean dagoen jokalaria pasako dizkio, eta horrela ondoz ondo, jokalariren batek karta-piloa pikatzen duen arte.

Jarraian, karta-piloaren barnealdean blokeo-karta edo gelditze-karta bat jarriko da, beste kartetatik ongi bereizteko moduko kolorekoa, honen azpian zazpi karta utziz. Karta horren agerpenak gainontzekoenak zehaztuko ditu. Karta hori azaltzen denean partida amaitutzat emango da eta ezin izango da beste jokaldirik egin, une horretan jokatzen ari dena izan ezik.

Bankua esleitu ondoren, bankariak jokoa jarri den diru-kopurua iragarriko du, croupierrari fitxetan emango zaiona, horrek mahai gainean jar ditzan, bere ezker aldean. Jarraian, honek kopurua iragarriko du, eta jokalariei adieraziko die joko dezaketen zifra maximoa dela; horretarako, «&pezeta daude bankuan» adierazpena erabiliko du.

Bankua hainbat jokalarik egin nahi badute, IV. idatz-zatian ezarritako lehentasun-ordenari jarraituko zaio.

Jokalaria bakar batek egindako bankuak, zutik egon arren, lehentasuna izango du elkarte gisa egindako bankuarekiko.

Eserita edo zutik dauden jokalarietako inork ez badu bankua egiteko asmorik, banku partziala iragar daiteke, «bankua mahaiarekin» adierazpenaren bidez, horretarako,

posturaren kopuruak bankuaren erdia izan beharko du. Horren ostean, croupierrak gonbita egingo die gainerako jokalariei, beren apustuekin bankako kopurua osa dezaten «beste apusturik ez» esaldiarekin apustuak egiteko denbora amaitutzat eman arte.

«Bankua mahaiarekin» iragarri duen jokalaria kartak hartzeko eskubidea izango du, zutik egon arren, beste jokalariren batek «mahaiarekin eta azkena osaturik» esaldia esaten ez badu behintzat, beste erdia osatzeak lehentasuna ematen baitu. «Bankua mahaiarekin» egitea gertakari bakantzat joko da eta ez du hurrengo jokaldirako lehentasunik emango, bakarrik egin ez bada behintzat.

Bankua edo «bankua mahaiarekin» inork egiten ez duenean, eserita dauden jokalarien artean apusturik handiena duen jokalaria emango zaizkio kartak. Apustu-berdinketarik izanez gero, jokalarien arteko lehentasun-ordena orokorrari jarraituko zaio. Debehatuta dago eserita dagoen jokalaria batek bere apustua zutik nahiz eserita dauden beste jokalaria batzuenarekin elkartzea.

Banku-eskaerak ez du lehentasunik kartak banatuta daudenean, jokalaria bankua errepikatzen duenean izan ezik («banku jarraitua»). Izan ere, kasu honetan kartak banatu ondoren ere egin dezake, beti ere beste jokalaria batek ordurako kartak eskuan ez baditu. Bankua egin eta galdu duen jokalaria «banku jarraitua» eskatzeko eskubidea dauka. Bankua egin eta galdu duen jokalaria «banku jarraitua» eskatzeko eskubidea izango du.

«Banku jarraituaren» kasuan, croupierra nahasi eta kartak beste jokalaria bati ematen badizkio, kartak erreklamatu ahal izango dira oraindik ikusi ez badituzte (karta ikusitzat hartuko da tapizetik altxatzen denean).

«Banku jarraituaren» eskaera kartak banatu eta beste jokalaria bati eman ondoren egiten bada, azken honek lehentasuna izango du kartak hartu eta ikusi baditu.

«Banku jarraitua» behar bezala iragarri eta croupierrak «banku jarraitua» iragarri duen jokalaria eman baino lehen beste jokalaria batek kartak hartzen baditu, croupierrak kendu egingo dizkio, ikusi baditu ere, eta dagokion jokalaria emango dizkio.

Bertan behera utzitako «banku jarraitu» oro berreskuratu ahalko da bankariak eta beste jokalaria batek edo batzuek puntuazio berdinak dituztenean.

Bankua inork egiten ez duenean eta bankuaren kontrako apustua jokalaria batek bakarrik egiten duenean, honek «banku jarraiturako» eskubidea izango du.

Apustuak egin ondoren, eta croupierrak «beste apusturik ez» aditzera eman ondoren, bankariak kartak «sabotetik» atera eta banan-banan banatuko ditu txandaka, kontrako jokalaria engandik hasita. Kartak croupierrak eramango dizkio palaren bitartez. Bankariak formalki debehatuta izango du croupierrak «beste apusturik ez» iragarri baino lehen kartak banatzea; hala eta guztiz ere, esaldi hori esan ondoren egindako posturak erretiratzeko eskatu ahalko dio croupierrari.

Kartak begiratu eta, hala badagokio, hirugarrena eskatu ondoren, bakoitzak bere jokoak erakutsiko du eta croupierrak irabazleari ordainduko dio. Irabazlea bankaria izan bada, croupierrak «cagnotte» edo putzuari dagokion kenkaria egin eta horren zenbatekoa horretarako bideratutako zirrituan sartuko du.

Bakariaren irabaziaz bankura pasatuko dira, V. paragrafoan aurreikusitakoaren arabera jokotik baztertzeko erabakia hartzen ez bada behintzat. Kasu horretan, croupierrak mahai gainean jarriko ditu, bere eskuinaldean.

«Sabot» bateko kartak amaitu direnean, croupierrak karta-piloa nahastu, pikatu eta «sabotean» sartuko du. Eskualdi bateko jokaldia irabazten duen bankariak hurrengoan bankari izateko eskubidea izango du, orduan bankua osatzen zuen kopuruaren adinakoa eskaintzen badu.

Jokalariren eskuaren hirugarren karta

Tercera carta de la mano del jugador

Puntuazioa, guztira, Bankuaren lehenengo bi kartak

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

0 TTTTTTTTTTTT

1 TTTTTTTTTTTT

2 TTTTTTTTTTTT

3 TTTTTTTTTPT

4 PPTTTTTTPT

5 PPPPTTTPT

6 PPPPTTPTT

7 PPPPTTPTT

T: karta eskatzen duela esan nahi du.

P: planto egiten duela esan nahi du.

O: aukera egin daitekeela esan nahi du.

Jokalariren batek eskatuz gero, «eskualdiaren» amaieran kartak kontrolatu egingo dira.

VIII. Jokoa egindako hutsak eta arau-haustea.

1. Debeakuta dago apustuak egiteko denbora amaitu baino lehen kartak banagailutik ateratzea. Ateratzen diren kartak ezingo dira ezein kasutan berriz «sabotean» sartu, eta behar ez bezala atera dituen jokalariai derrigorrez jarraitu beharko du jokaldia. salbuespenezko kasuren batean ikuskatzailearen iritziz arau hori zorrozki aplikatu behar ez bada, ateratako karta edo kartak derrigorren baztertu beharko dira eta pasatutako «eskua» hartzen duen jokalariai ezin izango ditu erabili.

«Sabotetik» ateratzerakoan agerian azaltzen diren karta guztiak erabilitezintzat jo eta baztertuko dira, eta jokalariai ezin izango dituzte beren apustuak urritu edo erretiratu.

Kartak banatzerakoan bi karta edo gehiago elkarrekin itsatsita azaltzen badira, jokaldia baliorik gabe utziko da.

Kartaren bat lurrera erortzen denean, croupierrak edo establezimenduko beste edozein langilek baino ezin izango dute jaso, eta bere balioari eutsiko dio. Jarraian, berriz ekingo zaio jokaldiari.

2. Croupierraren hutsak.

Croupierrak kartak banatzen ari direnean ustekabeen kartaren bat agerian jartzen badu, jokalariai bankari eta puntuari buruzko jokoa arau jarraitu beharko diete. Puntuari bi kartak agerian geratzen badira, bankariak bankuaren jokaldi-taulan xedatutakoari jarraitu beharko dio, eta karta eskatu beharko du aukerako kasuetan. Croupierrak kartak banatzen ari direnean egin ditzaketen beste edozein hutsegitek jokaldia baliorik gabe utziko du, betiere, bankariari eta jokalariai kalterik sortu gabe zuzentzerik ez badago.

Croupierra nahasi eta puntuak «ez» esan duenean «karta» iragartzen badu, jokaldia taularen arabera leheneratuko da. Bankariak 0, 1, 2, 3, 4 edo 5 badauka eta karta bat atera badu, hori esleituko zaio; bi karta atera baditu, lehendabizikoa esleituko zaio eta bigarrena baztertuko da; 6 edo 7 badauka, ateratako edozein karta baztertuko da.

3. Bankariaren hutsak.

Bankariak puntuari bi karta eta bere buruari beste bi eman ondoren, bosgarren karta bat ateratzen badu, berarentzat onartu beharko du, baldin eta puntuak hirugarren karta eskatzen ez badu.

Bankariak hasierako banaketan bere buruari bi karta baino gehiago ematen badizkio, zero puntuazioa («baccara») daukala kontuan hartuko da, nahiz eta beste karta bat eskatzeko eskubidea izan.

Hirugarren karta ematerakoan bankaria nahasi eta kontrako jokalaria bi karta ematen dizkionean, bi horietatik puntuaziorik handiena osatzen duen karta esleituko dio. Bankariak bere buruari karta bat eman beharrean bi ematen dizkionean, kontrakoa gertatuko da.

Puntuaren lehendabiziko bi kartak banatzerakoan bankariak kartaren bat saskian erortzen uzten badu, puntuak jokaldia 9 punturekin erakusten duela kontuan hartuko da. Hau puntuaren hirugarren kartarekin gertatzen denean, 9ko puntuazioa duela kontuan hartuko da. Kasu honetan, bankariak hirugarren karta hartzeko eskubidea izango du, 7 daukanean izan ezik.

Banatzen ari den bitartean bankariak lehendabiziko edo hirugarren karta agerian uzten badu, biak puntuari zuzentzen zaizkionez gero, bankariak berari dagokion karta agerian jarri beharko du. Bankaria nahasi eta kontrakoari zuzendutako bi kartak agerian jartzen dituenean, bere bi kartak agerian jartzeaz gain, bere jokoa bankuaren jokaldi-taularen arabera egokitu beharko du derrigorrez.

Bankariak puntuaren ondoren hitz egin behar du beti. Puntuak erabakirik hartu baino lehen bankariak bere jokoa erakusten badu, jokalariek beren apustuak erretiratu ahal izango dituzte. Bankariak 8 edo 9 puntu izan eta kartak eman edo eskaintzen dituenean, jokaldia erakusteko eskubidea galduko du.

Bankariak kartaren bat beste jokalaria guztiek argi eta garbi ikusi baino lehen saskian sartzen badu, jokaldia galdu egingo du.

Jokaldia amaitu eta apustuak kobratuta edo ordainduta daudenean, ezin izango da bankariaren kontrako inolako erreklamaziorik egin.

IX. Jokalarien hutsak.

Formalki debekatuta dago jasotako kartak poliki ikustea eta eskuan denbora luzez edukitzea. Bere jokoa iragartzen denbora luzeegia erabiltzen duen edozein jokalarik ezin izango du kartak edukitzen jarraitu.

Croupierrak ez beste inork ezingo die aholkurik eman. Arau hau hausten denean, jokaldi-taulan xedatutakoari jarraituko zaio.

Puntua nahastu eta «ez» esan beharrean «karta» esaten badu, edo alderantziz, bankariak karta eman edo ukatzeko eskubidea izango du, jokalaria «baccara» daukanean izan ezik. Nolanahi ere, karta atera baino lehen erabaki beharko du bankariak.

Puntuak dagokionean jokoa erakustea ahazten badu, eskubide hori galduko du; karta eskatu badu, bankariak hartuko du erabakia. 9ko puntuazioa izanik jokoa erakustea ahazten duen puntuak galduko du bankariak jokoa erakutsi eta 8 puntu baditu.

Puntuak jokoa iragartzerakoan egiten duen beste edozein huts zuzenduko da eta, bidezkoa bada, huts horren ondorioz jokoa jarritako kartak baztertuko dira. Bankua egiten duen jokalariaren kasua arau honen salbuespentzat joko da eta bere hutsaren ondorioak jasan beharko ditu, bere lehendabiziko bi kartekin zero, «baccara», daukanean izan ezik, kasu horretan beti izango baitu hirugarren karta eskatzeko aukera.

Kartak ikusi baino lehen jokalaria saskian botatzen baditu, bere jokaldia galtzailletzat joko da.

Puntuaren apustuak agerian jarri beharko dira mahai gainean, eta eurek zaindu beharko dituzte. Arau hori betetzen ez bada, ezingo da inolako erreklamaziorik onartu. Posturak marraren gainean kokaturik daudenean, erdia jokatuko dute; jokalaria beste edozer

iragartzen duenean, croupierrak berehala egin beharko du aldaketa, eta jokalaria ezingo du kontrakorik adierazi.

Jokoan Katalogoaren epigrafe honetan aurreikusten ez diren kasuak mahaiko ikuskatzailearen iritzipean jarriko dira eta horrek dagokion erabakia hartuko du.

X. Berriazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

09. Bi oihaleko «Baccara».

I. Deskribapena.

Bi oihaleko «baccara», bankua den jokalaria bat beste hainbat jokalarirekin lehiatzen dituen karta-jokoa da, zirkulukoak deitzen direnetakoa. Bankua den jokalariai kontra bai joko-mahaiaren inguruan eserita dauden jokalariek eta bai hauen atzean zutik daudenek egin ditzakete apustuak.

Bankua edo banku frantsesa izenaz ere ezagutzen da eta bi modalitate izan ditzake: banku mugatua eta banku libre edo irekia. Lehendabiziko kasuan, bankariak mahai gainean dagoen eta bankua une bakoitzean osatzen duen kopuruaz baino ez du erantzungo. Banku libre edo banku irekian, horren titularrak postura guztien aurrean erantzun beharko du, inolako mugarik gabe.

Banku mugatua muga edo zifra maximo bat izango da bankua osatu edo eratzeko, nahiz eta jokatzeko ari diren bitartean bankariak bere irabaziekin adjudikazio kopuru maximo hori gainditu.

II. Jokoaren elementuak.

1. Kartak.

52 kartako karta-sorta frantsesak erabiliko dira, indizerik gabe. Derrigorrezkoa izango da karta-sortak beti estreinatzeak izatea. Sei karta-sorta beharko dira, hiru kolore batekoak eta beste hiru beste kolore batekoak, bai banku librean bai banku mugatuan.

2. Banagailua edo «sabot».

Katalogo honen 03 epigrafeko II. paragrafoko 2. zenbakian xedatutakoari jarraituko zaio.

3. Joko-mahaia.

Forma obalatu izango du eta croupierraren posizioa adieraziko duen ebaki edo tarte txiki bat izango du mahaiaren alde handietako batean. Horren parean bankaria jarriko da eta bere eskuinaldean izango du lehendabiziko oihala; oihal horrek hainbat atal izango ditu, bankariarengandik hurbilen dagoenetik hasita zenbakituta eta, horrenbestez, 1 zenbakia izango du horrek. Bankariaren ezkerrean bigarren oihala egongo da; horrek ere lehendabiziko oihalak adina atal izango du, lehendabiziko oihaleko azken atalaren zenbakiaren hurrengotik hasi eta korrelatiboki zenbakituta; bankariarengandik hurbilen dagoen atalak izango du oihal horretako lehendabiziko zenbakia.

Horrez gain, oihal bakoitzak beste oihalean egin nahi diren posturak jasotzeko mugatutako gainazal bat edukiko du. Gainazal hori oihalaren gainerako zatitik bereizten duen marran jartzen diren apustuek erdibana jokatuko dute bi oihalean.

Mahaiaren zati librean lehendabiziko zirritu bat izango da erabilitako kartak sartzeko, saskia deitzen zaiona; bigarren zirritu bat, croupierraren eskuinaldean, bankariaren

irabazietatik etxearen mozkinetarako egindako kenkariak sartzeko, putzua edo «cagnotte» izenekoa; eta hirugarren zirritu bat, edo bi, eskupekoak jasotzeko.

III. Langileak.

Hauexek dira beharko diren langileak: ikuskatzaile edo mahaiburu bat, croupier bat eta, aukeran, diru-trukatzaile bat eta laguntzaile bat. Ikuskatzaileari edo mahaiburuari, croupierrari eta diru-trukatzaileari katalogo honen 08 epigrafeko III. paragrafoko 1., 2. eta 3. zenbakietan xedatutakoa aplikatuko zaie, hurrenez hurren.

IV. Jokalariak.

Jokalariei «puntu» izena ere ematen zaie. Bakoitza mahaiko atal zenbakidunetako batean eseri ahalko da. Halaber, jokalari gehiago ere eseri ahalko dira, beste horien atzean, mahaiko atalen artean.

Era berean, eserita dauden jokalarien atzean zutik dauden jokalari guztiek apustuak egin ahalko dituzte oihaletan.

Apustuen ondorioetarako, jokalarien arteko lehentasun-ordena ondokoa izango da: oihal beraren barruan, lehendabizi bankariarengandik hurbileneko atal zenbakidunetan eserita dauden jokalariak; ondoren, gainerako jokalariak, eserita daudenen ordena berari jarraiki.

Bi oihaletan bankua iragartzen bada, zozketa egingo da oihalen arteko lehentasuna ezartzeko.

Atal zenbakidunetan eserita dauden jokalariek baino ezin izango dituzte kartak maneiatu; horretarako, errotazio-txanda bat ezarriko da oihal bakoitza zenbaki-ordenaren arabera. Bankuak irabazten duenean, jokalariak ezarritako txandari jarraiki utzi beharko ditu kartak. Zutik edo kartak maneiatzeko eserita egonik bankua egiten duen jokalaria arau horretatik salbuetsita egongo da.

Eserleku bat okupatu nahi duten jokalariek ikuskatzaileak mahai bakoitzean daraman itxaro-zerrendan eman beharko dute izena.

V. Bankua.

1. Ikuskatzaileak, irekitzerakoan, bankariaren izena eta bankuaren zenbatekoa aditzera emango ditu. Bankaririk ez badago, ikuskatzaileak enkantean jarriko du bankua eta eskaintza onena egiten duenari esleituko dio.

Eskaintza berdinen kasuan, esleipena zozketa bidez egingo da.

Esleipena eskualdi baterako edo batzuetarako egin ahal izango da, eta jokozuzendariak hala erabakiz gero, egun baterako edo batzuetarako izango da. Bankuaren zenbatekoa partidari hasiera eman baino lehen gordailatu beharko da kasinoaren kutxan, eskudirutan edo banketxe batek igorpendutako txekeen bidez.

Lehendabiziko jokaldia egin ondoren, bankariak bankua bertan behera utzi ahalko du, erretiratzen duen kopurua iragarritz. Bankariak irabazi eta erretiratzen bada, «sabot» horrek dirauen artean ezingo du berriz bankari izan.

Bankuan fondorik geratzen ez denean, porrot egin duela ulertuko da. Kasu horretan, bankariak jarraitzeko eskubidea dauka, hasierako bezalako beste gordailu bat edo handiagoa eginez, edo bankua bertan behera utzi ahalko du. Bankuarekin jarraitzea erabakitzen badu, «sabota» aldatu ahalko du.

Nolanahi ere, bankariak bankua bertan behera uzten duenean, ikuskatzaileak beste jokalari bati eskainiko dio, hasierako kopuru berberaren truke. Inork onartzen ez badu, enkantean jarriko da edo, hala badagokio, berriz zozketatuko da, eta gero «sabot» berri bat hasiko da. Eskaintzailerik aurkezten ez bada, partida amaitutzat emango da.

Posturen minimoa eta maximoa baimenean ezarrita egongo dira. Minimoak desberdinak izan ahalko dira joko-mahai baterako eta besterako.

Bankua osatzen duen kopuruak mugatuta izan beharko du banku mugatuaren modalitatean. Baimenean bankuaren maximoa eta minimoa finkatuko dira.

2. Banku librean ez da muga maximorik izango bankurako, eta establezimenduak ezin izango die jokalariei maximorik ezarri. Banku librearen modalitatean edozein jokalaria izan ahalko da bankari, baldin eta establezimenduaren kutxan bertan edo establezimenduko zuzendaritzak aurrez onartutako kreditu-entitatearen baten kutxan behar adinakotzat jotzen den gordailua egin duela justifikatzen badu. Honela, apustu guztiak ordaindu ahal izango ditu, establezimenduaren erantzukizuna ezein unetan estutasunean jarri gabe.

Banku libreko «baccara» establezimendu bakoitzeko mahai batean bakarrik gauza daiteke, eta gehienez ere tartean afalordua izango duten bi joko-saiotan. Saio bakoitzean bi eskualdi jokatuko dira.

3. Establezimenduaren mozkinetarako kenkaria bankariak jokaldi bakoitzean irabazitako kopuruaren gaineko % 2an finkatzen da banku mugaturako, eta % 1,25ean banku libererako.

VI. Jokoaren arauak.

Katalogo honen 08 epigrafeko VI. paragrafoan bildutako arauak orokorki aplika daitezke. Horren kaltetan izan gabe, jarraian zehazten diren egokitzapen edo moldaketak ezarriko dira.

Bi jokalaria, oihal bakoitzetik bat, bankariaren kontra lehiatzen dira, IV. idatz-zatiko 5. paragrafoan ezarritako txandari jarraiki.

Lehendabiziko bi karten puntuazioa 0, 1, 2, 3 edo 4koa baldin bada, jokalariek hirugarren karta eskatu beharko dute; puntuazio hori 5koa bada, karta eskatu ahalko dute edo planto egin; eta, azkenik, puntuazioa 8 edo 9koa bada, kartak erakutsi beharko dituzte. Partidaren hasieran bankua egiten duen jokalaria arau horretatik salbuetsita egongo da.

Bankariak karta eskatu ahalko du edo planto egin, croupierrari bankuaren jokaldi-taula eskatzen dionean izan ezik; kasu horretan, taulari jarraitu beharko dio, beti ere bi oihaletarako gauza bera adierazten bada. Bankuaren jokaldi-taula katalogo honen 08 epigrafean bildutakoa da.

Lehendabiziko bi kartekin lortutako 8ko puntuazioak beti irabaziko dio hirugarren karta erabiliz lortutako 8 edo 9koari.

Eserita nahiz zutik dagoen edozein jokalarik eska dezake bankua, behin eta partida bakoitzaren hasieran. Bankuak bi oihalak hartuko ditu, baina jokoa bi jokalaria egongo balira bezalaxe garatuko da eta, horrenbestez, jokalaria ezin izango ditu bigarren oihaletako kartak ikusi lehendabiziko oihaletan jokatu arte. Joko baliogabea izanez gero, jokaldia beste bi aldiz errepikatu ahalko da. Bi jokalarietako batek ere ezer irabazi edo galdu ez duenean ulertuko da joko baliogabea izan dela.

Puntuek debekatuta daukate elkartea osatuz jokatzea.

VII. Jokoaren garapena.

Jokoa hasi ahal izateko ezinbesteko baldintza da oihal bakoitzean gutxienez bi jokalaria izatea, eta kopuru horri partidak dirauen bitartean eutsi beharko zaió.

Kartak kontatu, nahastu eta karta-piloa pikatzeko eragiketak egin ondoren, barnealdean blokeo-karta edo gelditze-karta bat jarriko da, beste kartetatik ongi bereizteko moduko kolorekoa, horren azpian 10 karta utziz. Karta hori azaltzen denean partida amaitutzat emango da eta ezin izango da beste jokaldirik egin, une horretan jokatzen ari dena izan ezik.

Bankua V. idatz-zatian ezarritakoaren arabera adjudikatu ondoren, bankariak jokoa jarritako diru-kopurua fitxetan entregatuko dio croupierrari, horrek zain dezan. Ondoren, posturak egingo dira bi oihaletan, IV. idatz-zatiko 3. paragrafoak ezartzen

duen lehentasun-ordenaren arabera, croupierrak «besterik ez» esaldiaren bidez apustuak egiteko denbora amaitu dela adierazten duen arte. Apustuak ezin izango dira berehala jarri bankariaren eta croupierraren eskuinaldean edo ezker aldean.

Jokalariaren eremua eta apustuen eremua bereizten dituen marraren gainean jarritako apustuek erdia jokatuko dute. Era berean, oihal bateko apustuen eremua eta beste oihaleko eremua bereizten dituen marraren gainean jarritako postuek bi oihaletan jokatuko dute. Kasu horretan, zangalatraba dagoen apustu baten erdiak apustunitateen kopuru bakoitia ordezkatzeko duenean, frakzio handienak lehendabiziko oihalean jokatzeko duela kontuan hartuko da.

Bankariak, orduan, kartak «sabotetik» atera eta banan-banan emango ditu, bigarren oihala eta bankua. Lehendabiziko oihala, bigarren oihala eta bankua. Kartak croupierrak jokalariei eramango dizkie palaren bitartez. Dagokien jokalariek izango dituzte kartak eta horiek jokatuko dute bankuaren kontra, IV. idatz-zatiko 5. paragrafoan ezarritako txandaren arabera. «Eskua» daukan jokalaria, bere puntuazioa ikusi ondoren, jokoaren erakusten duela nahiz ez, kartak mahai gainean utzi beharko ditu. Kartak ikusi ondoren, oihal bakoitzean «esku» diren jokalariek dagokien ordenan hitz egin beharko dute, bankariak baino lehen beti. Jokaldia amaitutakoan, croupierrak kartak banandu eta puntuak iragarriko ditu. Bankariak bi oihalei erakutsi beharko die bere puntuak.

Jarraian, croupierrak postura irabazleak ordaindu eta galtzaile suertatu direnak erretiratuko ditu; bankariak bi oihaletan irabazten badu, edo oihal batean lortzen duen irabazia bestean izan duen galera baino handiagoa bada, croupierrak «cagnotte» edo putzuari dagokion kopurua horretarako destinatutako zirituan sartuko du. Bankariaren irabaziak bankuaren jabetzara pasatuko dira. Jokalariaren batek eskatuz gero, eskualdiaren amaieran kartak kontrolatu egingo dira.

VIII. Jokoa egindako hutsak eta arau-hausteak.

1. Debeztatuta dago apustuak egiteko denbora amaitu baino lehen kartak banagailutik ateratzea. Ateratzen diren kartak ezingo dira ezin kasutan berriz «sabotean» sartu, eta behar ez bezala atera dituen jokalaria derrigorrez jarraitu beharko du jokaldia. salbuespenezko kasuren batean ikuskatzailearen iritziz arau hori zorrozki aplikatu behar ez bada, ateratako karta edo kartak derrigorren baztertu beharko dira eta pasatutako «eskua» hartzen duen jokalaria ezin izango ditu erabili.

«Sabotetik» ateratzerakoan agerian azaltzen diren karta guztiak erabilteztzat jo eta baztertu dira, eta jokalariek ezin izango dituzte beren apustuak urritu edo erretiratu.

Kartak banatzerakoan bi karta edo gehiago elkarrekin itsatsita azaltzen badira, jokaldia baliorik gabe utziko da.

Kartaren bat lurrera erortzen denean, croupierrak edo establezimenduko beste edozein langilek baino ezin izango dute jaso, eta bere balioari eutsiko dio. Jarraian, berriz ekingo zaio jokaldiari.

«Eskua» daukan jokalaria bestelakoren bat nahastu eta kartak hartu eta hitz egin badu, jokaldiari eutsiko zaio, eta hurrengo jokaldian kartak zegozkion jokalaria pasatuko zaizkio.

2. Bankariaren hutsak.

Banaketa irregularren kasu guztietan jokaldia zuzendu egingo da, zuzenketa nabarmenki egin badaiteke; bestela, jokaldia baliorik gabe utziko da.

Bankariak «ez» esan duen oihal bati karta ematen badiu edo eskatu duen oihal bati kartarik ematen ez badiu, jokalarien hutsei buruzko arauen arabera leheneratu da jokaldia.

Kartak banatzerakoan oihal bateko kartak agerian jartzen badira, idatz-zati honetako 3. zenbakiko hirugarren paragrafoan xedatutakoaren arabera burutuko da jokaldia, eta apustuak ezin izango dira handitu, murriztu edo erretiratu.

Kartak banatzerakoan karta batzuk ikusi gabe saskian erortzen badira, jokaldia baliorik gabe geratuko da kartak galdu dituen oihalerako edo bi oihaletarako, kartak bankariari badagozkio. Hirugarren apustuetakoren bat bada, ikusi baldin bada, croupierrak berreskuratuko du eta jokaldiak aurrera jarraituko du.

3. Leheneratutako jokaldietan bankariak egin beharrekoa.

Oihal batek bankariari joko maximoa erakusten dionean, bankuaren jokaldi-taulari jarraitu beharko dio beste oihalari dagokionez, hirugarren karta eskatuz aukerako bi kasuetan.

Bankuaren jokaldi-taulak bi oihaletarako gauza bera adierazten duenean, bankariak jarraitu beharko dio.

Taulak oihal batean karta eskatzeko eta bestean planto egiteko adierazten duenean, bankariak askatasun osoa izango du planto egin edo karta eskatzeko, baldin eta hutsa jokalaria batek edo croupierrak egin badu. Hutsa bankariarena izan bada, ordea, bost puntu edo gutxiago baditu karta eskatu beharko du derrigorrez eta bestelako kasuetan planto egin beharko du. Eskatu ez duen oihal bati karta ematea edo oihal bati besteari dagokion karta ematea ez da bankariaren hutsegitea izango eta, beraz, ez du hirugarren karta eskatzeko eskubidea galduko.

4. Jokalarien hutsak.

Lehendabiziko oihalak bost puntu baino gutxiago izanik «ez» esaten badu eta bigarren oihalak karta hartu badu, hau lehendabiziko oihalera itzuliko da; orduan, bigarren oihalari hurrengo karta emango zaio, bankariak jaso badu nahiz ez badu, eta honek idatz-zati honetako 3. zenbakian xedatutakoaren arabera jardungo du.

Lehendabiziko oihalak sei puntu edo gehiago izanik karta eskatzen badu, hartutako karta bigarren oihalera joango da, horrek karta eskatu badu, edo bankariarengana, idatz-zati horretako 3. zenbakian bildutako arauen arabera.

Lehendabiziko oihalak «karta» esan ondoren «ez» esaten badu, edo alderantziz, croupierrak zer nahi duen zehazteko esan beharko dio jokalariari eta bere puntuazioa egiaztatuko du. Puntuazioa bostekoa bada, lehendabiziko hitza zuzentzat joko da; beste punturen bat badauka, jokaldia aurreko paragrafoetako arauen arabera leheneratuko da.

Zortzi edo bederatzi puntu izanik «ez» esaten duen jokalariak bere jokoa erakusteko eskubidea galduko du; karta eskatzen badu, jokaldia aurreko paragrafoen arabera leheneratuko da.

Bigarren oihalaren eta bankariaren artean arau berberak aplikatuko dira oihal horren hutsen kasuan.

5. Formalki debekatuta dago jasotako kartak poliki ikustea eta «eskuan» denbora luzez edukitzea. Bere jokoa iragartzen denbora gehiegi erabiltzen duen edozein jokalarik ezin izango du kartak edukitzen jarraitu.

Croupierrak ez beste inork ezingo die aholkurik eman. Arau hori hausten denean, jokaldi-taulan xedatutakoari jarraituko zaio.

Bankariaren edo puntuetakoren baten kartak erakutsi gabe saskira botatzen badira, beren puntuazioa zero (baccara) zela kontuan hartuko da. Hutsegite hori croupierrak egin badu, kartak jasoko dira eta puntuazioa berriz eratuko da kartak saskira bota dizkioten jokalariaren eta kartak ikusi dituzten beste jokalarien testigantzaaren arabera.

Berea ez den puntu bat iragartzen duen bankariak hirugarren karta eskatu ahalko du, betiere, beste jokalariak beren puntuak erakutsi ez badituzte. Osterantzean, idatz-zati honetako 3. zenbakiko hirugarren paragrafoan xedatutakoari jarraituko zaio.

Jokaldia amaitu eta apustuak ordaindu edo kobratuta daudenean, ezin izango da inolako erreklamaziorik egin.

Jokoen katalogo honetan aurreikusten ez diren kasuak mahaiko ikuskatzaileak erabakiko ditu.

IX. Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

10. Zori-erruleta.

I. Deskribapena.

Zori-erruleta zorizko jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimendu antolatzailearen kontra jokatzeko dute eta irabazteko aukera gurpil birakari baten mugimenduak erabakitzen du.

II. Jokoaren elementuak.

Zori-erruleta apustuen serieak marraztuta dituen mahai batean jokatzeko da.

Erruletak, erdian tatxet handia du; 152 cm-ko diametroa du eta 8 hazbeteko egurrezko zutoina du oinarri eta zutoin horri, aldi berean, egurrezko oinarri sendoak eusten dio. Metalezko berrogeita hamalau banaketa ditu (laukitxoak); horietako bakoitzak postura bati lotutako sinboloa du marraztuta.

Mahaiak lauki-kopuru zehatza du, eta horiek dauden konbinazio posible guztiak adierazten dituzte. Jokalariak honako konbinazioen artean hauta dezake: 24, 15, 7, 4, 2 eta Jokerra.

Mahaiak kutxa bat izango du, eskudirua sartzeko, eta beste kutxa bat, apustuatarako.

III. Langileak.

Hauexek dira langileak:

a) Mahaiburu edo ikuskatzailea partidaren zuzendaria da. Lau mahai bakoitzeko, mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon ahalko da, horietan egiten diren jokoen gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierrak egongo da, eta hori ordaintzeko egiteko eta apustu galtzaileak baztertzeko ardura izango du; halaber, gurpila birarazteko ardura ere izango du. Hori guztia croupier laguntzaileak ere egin ahalko du, egoerak hala eskatzen badu.

IV. Jokalariak.

Partida bakoitzean jokalaria-kopuru zehatza gabeak parte har dezake.

V. Jokoaren arauak.

1. Konbinazio posibleak.

Hauexek dira aukerak: apustua 24 posiziotan eginda, irabazleak berdindu egiten du; apustua 15 posiziotan eginda, irabazleei 1 ordaintzen zaie jokaturako 1en truke; 7 posiziotan eginda, 5 ordaintzen zaizkie jokaturako 1en truke; 4 posiziotan eginda, 10 ordaintzen zaizkie jokaturako 1en truke; 2 posiziotan eginda, 20 ordaintzen zaizkie jokaturako 1en truke; eta bi Jokerretan 45 ordaintzen zaizkie jokaturako 1en truke.

2. Apustuen maximoak eta minimoak.

Apustuen maximoa eta minimoa Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren baimenean finkatuta daude.

3. Jokoaren funtzionamendua.

Apustuak jokalariek egiten dituzte, croupierrak «egin itzazue apustuak» esaten duen unetik aurrera. Horiek, fitxen bidez, jokalariai aukeratutako mahaiaren laukietako batean jartzen dira.

Jarraian, gurpila biratu egiten da, eta, gelditu aurretik, hainbat buelta emango ditu. Gurpilak, biratzen ari denean, indarra galtzen joan ahala, croupierrak honakoa galdetuko du: «egin dituzue apustuak?». Jarraian, «besterik ez» esango du. Harrezkero, abisu horren ostean egindako edozein apustu atzera botako da eta croupierrak fitxak bueltatuko dizkio apustua berandu egin dituenari. Gurpila lauki batean geldirik geratzen den unean, croupierrak emaitza jakinaraziko du, eta ozenki esango du posizio irabazlea.

Croupierrak, orduan, apustu galtzaile guztiak jasoko ditu, eta mahai gainean utziko ditu apustu irabazleak, eta horiei irabazitakoa gehitu die. Irabazten duen jokalariai berreskuratu egingo du, nolana ere, bere apustua eta jokotik erretira dezake.

V. Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berritako, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

11. Karta-uzterik gabeko Pokerra.

I. Deskribapena.

Karta-uzterik gabeko Pokerra Joko Kasinoetan soilik jokatzen den karta-jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta jokoak croupierrak lortzen duen jokaldia baino hobea lortzea du helburu. Hainbat konbinazio irabazle daude.

II. Jokoaren elementuak.

1. Kartak.

Karta-uzterik gabeko Pokerra «Black-Jack» edo Hogeita bata jokoan erabiltzen diren ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioak, handienetik txikienera ordenatuta, honakoak dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen ondoren; alegia, seriearen balio handiena ala txikiena izan dezake.

Jokoaren zuzendariaren irizpidearen arabera, zenbait karta-sorta erabili ahalko dira, eta horiek jokaldi bakoitzean jarriko dira jokoan, txandaka.

Kartak nahasteko mekanismo automatikoak erabili ahalko dira. Sabot mota horren arabera egindako karten banaketa bost-bosnaka egin ahalko da.

2. Joko-mahaia.

«Black Jack» jokoaren mahaiaren antzeko neurri eta ezaugarriak izango ditu, apustuen laukiak hiru espaziotan banatuta: bat, hasierako posturarako; beste bat, bigarren apusturako; hirugarrena, kartak uzteko.

Aukeran, gainera, jokalaria bakoitzeko lauki bat izan ahalko du, aseguruarako, edo tarte bat, hala badagokio, karruselaren aseguruaren apustuen kontrola automatikoa edo eskuzkoa den kontuan hartuta.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak. Aukera hori joko

guztietan baliatu ahalko da, baldin eta horietarako erabiltzen diren mahaiak eta Black Jack jokorako erabiltzen dena antzekoak badira.

III. Langileak.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea. Jokoa kontrolatzeko eta jokoak iraun bitartean gertatzen diren arazoak ebazteko ardura duena. Mahaiburuak edo ikuskatzaileak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten diren jokoak gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra: partida zuzentzen du; kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua trukatu die jokalariei.

IV. Jokalariak.

1. Eserita.

Jokoan parte har dezakeen jokalaria-kopuruak bat etorri behar du tapetean markatutako apustuen plaza-kopuruarekin; azken horien gehienezko kopurua zazpikoa da.

2. Halaber, zutik dauden jokalariek ere jokoan parte har dezakete; horretarako, jokalari baten «esku» bakoitzaren gainean egingo da apustu, horren baimenaz eta, nolana ere, mahaiburuak horretarako emandako baimenaz, gehienezko apustuaren mugak kontuan hartuta. Lauki bakoitzeko apustu-kopurua ez da lau baino gehiagokoa izango.

Lauki bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalaria aginduko du bertan eta ezin izango dizkie bere kartak gainerako posturagileei erakutsi, ez eta jokatzeko ari den partidari buruzko iruzkinik egin ere.

3- Jokalari batek, lauki hutsak egonez gero, horietan jokatu ahalko du, baina eserita dagoen laukiko kartak baino ezingo ditu ikusi; gainerakoetan, apustuak bikoiztu ahalko ditu, kartak ikusi gabe, apustu itsua eginez.

V. Jokoaren arauak.

1. Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handienetik txikienera ordenatuta, honako hauek dira:

a) Kolore-eskailera Goren. Palo bereko bost karta korrelatiborik altuenek osatzen dute (adibidez: Bateko, Errege, Dama, Jota eta 10eko hirusta). Apustua bider 100 ordaintzen da.

b) Kolore-eskailera. Palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (adibidez: 4, 5, 6, 7 eta 8ko hirusta). Apustua bider 25 ordaintzen da.

c) Pokerra. Balio bereko lau kartak osatzen dute (adibidez, 4 Errege). Apustua bider 20 ordaintzen da.

d) Full. Balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta horiek ez bezalakoak diren balio bereko beste bik ere (adibidez: 3 zazpi eta 2 zortzi). Apustua bider 7 ordaintzen da.

e) Kolorea. Palo bereko korrelatiboak ez diren bost kartak osatzen dute (adibidez: Bateko, 4, 7, 8, Dama Hirusta). Apustua bider 5 ordaintzen da.

f) Eskailera. Bost karta korrelatibok osatzen dute, horiek guztiak palo berekoak ez direla (adibidez: 7, 8, 9, 10 eta Jota). Apustua bider 4 ordaintzen da.

g) Hirukoa. Balio bereko hiru kartak osatzen dute (adibidez: hiru Dama). Apustua bider 3 ordaintzen da.

h) Pare bikoitza. Balio bereko bi kartak osatzen dute, bai eta horiek bezalakoak ez diren balio bereko beste bik ere (adibidez: 2 Errege eta 2 Jota). Apustua bider 2 ordaintzen da.

i) Pareak. Balio bereko bi kartak eta beste hiru karta desberdinek osatzen dute (adibidez: 2 Dama). Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

j) Karta handiagoak. Aurreko konbinaziorik gertatzen ez denean, baina jokalariaren kartak croupierrarenak baino handiagoak direnean. Kartak handiagoak direla ulertzen da, lehenik eta behin, balio handieneko karta kontuan hartuta; berdinak badira, hurrengo kontuan hartuta, eta horrela, hurrenez hurren. Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

Nolanahi ere, jokalariak apustuak irabaziko ditu, baldin eta bere konbinazioa croupierrarena baino handiagoa bada, eta, bestela, galdu egingo du eta bere apustuari eutsiko dio, baina saririk irabazi gabe, berdinketarik gertatuz gero. Croupierrak eta irabazleak jokaldi bera badute, apustua irabaziko du balio handieneko kartek osatzen duten konbinazioa duenak, honako arauak kontuan hartuta:

Biek Pokerra badute, handiena duenak irabaziko du. Adibidea: Errege Pokerrak irabazi egiten dio Dama Pokerrari).

Biek Full daukatenean, balio handieneko hiru karta berdinak dituenak irabaziko du.

Biek Eskailera daukatenean, edonolakoa izanik, balio handieneko karta daukanak irabaziko du.

Biek Kolorea daukatenean, balio handieneko kartaz osatuta daukanak irabaziko du (Pokerrean bezala).

Biek Pare Bikoitza daukatenean, balio handieneko kartaz osatutako pare daukanak irabaziko du; bienak berdinak izanez gero, bigarren pareak erabakiko du eta, azkenik, geratzen den karta handiagoa duenak.

Biek Parea daukatenean, balio handienekoa daukanak irabaziko du, eta, berdinak badira, balio handieneko karta daukanak (karta handiagoetarako deskribatutakoaren arabera).

2. Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez bakarrik egin daitezke eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira.

Apustuen maximoa izan daiteke posturaren minimoa bider 10, 20, 25 edo 50 adinako kopuruan.

Joko Kasinoak, saio bakoitzaren hasieran, mahai bakoitzerako finkatuko du apustuen zenbatekoa, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

3. Jokoaren garapena.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko Joko Kasinoen Araudiko arauak beteko dira.

Kartak banatu aurretik, jokalariek hasierako apustuak egin beharko dituzte, joko-mahai bakoitzeko minimo eta maximoen mugen barruan. Jarraian, croupierrak «besterik ez» esan eta apustuak itxiko ditu, eta kartak banatzen hasiko da, banan-banan, ahoz behera, «esku» bakoitzari; bere ezkerretik hasiko da eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituko dio. Halaber, karta emango zaio Bankuari, «esku» bakoitzarentzako eta Bankurako bosna kartaren banaketa osatu arte, baina Bankurako azken karta agerian emango da. Kartak banagailu edo «sabot» automatikoaren bidez nahastu eta banatuz gero, croupierrak bosnaka banatuko ditu, jokoan dagoen «esku» bakoitzarentzako, eta berarentzat izango dira azken bostak, horietako azkena agerian emanez.

Jokalariek beren kartak ikusiko dituzte eta jokoarekin aurrera egiteko aukera izango dute (joan) «banoa» esanez, edo erretiratzeko (paso egin), «paso» esanez. «Joan» aukeratzen dutenek hasierako apustua bikoiztu beharko dute, eta, horretarako, zenbateko horren bikoitza gehitu beharko dute, bigarren apusturako laukian. «Paso egin» aukeratzen dutenek hasierako apustua galduko dute, eta esan eta orduantxe erretiratuko du croupierrak.

Jokalariek «joan» ala «paso egiteko» erabakia hartu ondoren, croupierrak bankuaren lau karta estaliak agerian jarriko ditu.

Bankuak jokatuko du, baldin eta, bere karten artean, gutxienez, Bateko bat eta Errege bat baditu, edo konbinazio handiagoa; bestela, hasieran egindako apustuaren kopuruaren adinako beste horrenbeste ordainduko dio jokalaria bakoitzari (1 jarritako 1en truke).

Bankuak jokatzen badu, hots, gutxienez, Bateko bat eta Errege bat edo konbinazio handiagoa badu, croupierrak bere kartak jokalarienekin konparatuko ditu eta berea baino konbinazio handiagoak ordainduko ditu, bigarren apusturako jokoaren arauei buruzko 1. paragrafoan ezarritakoaren arabera, hasierako postura beste horrenbestez ordainduz (1 jarritako 1en truke).

Jokalaria batek zenbait konbinazio baditu bere «eskuaren» barruan, altuena baino ez da ordainduko.

Croupierrarena baino konbinazio txikiagoa duten jokalariek galdu egingo dituzte beren apustuak, eta croupierrak oso-osorik erretiratuko ditu.

Berdinketa izanez gero, 1. paragrafoan xedatutakoari jarraituko zaio.

Kartak banatzerakoan edozein huts gertatuz gero, hau da, karta-kopuruan hutsen bat izan edo kartaren bat agerian azalduz gero, jokaldi osoa baliorik gabe geratuko da.

Debekatuta dago jokalariek elkarri beren kartei buruzko informazioa ematea edo kartak behar baino lehen erakustea; debeku honen edozein urrapenek apustu osoaren galera ekarriko du.

Apustu galtzaileak erretiratu eta irabazleei dagozkien sariak ordaindu ondoren, jokaldia amaitutzat eman eta beste bat hasiko da.

VI. Joko osagarrien aukerak.

1. Jackpota.

Apustuaren modalitate honen aplikazioa eskumenekoa izango da, Joko Zuzendaritzaren irizpidearen arabera, Kasino bakoitzarentzat.

Sari berezia lortu nahi duten jokalarientzako apustu osagarri independentea da, eta hori jokalaria lortutako jokaldiaren eta une horretan jackpotak pilatutako zenbatekoaren arabera izango da, establezimenduaren alde baimendutako kenkariaren ondoren. Mailaz mailakoan jokatzeke, jokalaria bakoitzak horretarako zenbatekoa gordailutu beharko du. Era berean, zenbait mahairentzako mailaz mailakoa egon ahalko da. Joko-modalitate horren garapena mahaiaren ikusteko modukoa den leku batean azaldu beharko da, eta saria eta zenbatekoa dakarten konbinazioak adierazi beharko ditu.

Jackpota lortzeko aukera ematen duten konbinazioak honakoak dira:

Eskailera Gorena, mahai guztien metaketa lortzen duena.

Kolore Eskailera, metaketaren ehuneko hamar lortzen duena.

Pokerra, mahai guztien metaketaren ehuneko bost lortzen duena.

Jackpoterako apustuaren maximoa mahaiko minimoaren erdia izango da.

Jokaldi berean, kolore-eskailera bi edo gehiago, poker bi edo gehiago edo kolore-eskailera eta pokerra egonez gero, dagokionaren ehuneko hamar edo bost ordainduko da, lehenik eta behin jokaldirik handienari eta, berdinketarik egonez gero, lehenengo, balio handieneko konbinazioa ordainduko da. Kolore-eskailerak berdinak izanez gero, jokalaria bakoitzari Jackpoten hasierako zenbatekoaren ehuneko hamar ordainduko zaio.

Sariak banatu ondoren, ordaindutako zenbatekoak mahaiaren kontabilitate-liburuan jaso beharko dira, eta bisorean dagokion kenkaria.

2. Asegurua.

Asegururako, jokalaria horretarako laukian, kartak banatzen hasi aurretik, mahaiaren minimoaren erdia baino handiagoa ez den apustua gordailutu beharko du. Karta-uzterik gabeko pokerraren funtzionamendu-arauen artean, eta jarraian adierazitako konbinazioen bat egonez gero, lehenengo bost karten bidez, jokalaria aukera izango du honako ordainketa hauetarako:

Full: ezarritako zenbateko bakarra bider 100.

Poker: ezarritako zenbateko bakarra bider 300.

Kolore-eskailera: ezarritako zenbateko bakarra bider 1000.

Eskailera Gorena: ezarritako zenbateko bakarra bider 2000.

3. Karta bat erostea.

Jokalaria aukera du karta osagarri bat erosteko, esku bakoitzaren hasieran jasotako bost kartetatik bat bazter utziz. Karta hau Bankuari erosiko zaio, erosketa horretarako interesa duen jokalaria hasierako apustuaren zenbateko berean. Horretarako, interesdunari joko-txanda dagokionean, bazter utzitako karta hasierako apustuaren zenbateko berarekin batera gordailutuko du, eta eskubidea izango du karta osagarria jasotzeko agerian. Karta hori bezeroari emango zaio, bazter utzitakoa erretiratu ondoren.

Jackpot eta aseguruaren joko osagarrien aukerak ez dira bateragarriak izango, karta osagarriaren erosketaren joko osagarrien aukerarekin; beraz, jokari batek jackpot edo aseguruaren apustua egiten badu eta, gero, karta osagarri bat erosi nahi badu, azken horri egindako apustuak erabakiko du automatikoki jackpot edo aseguruaren aurretik egindako apustuaren galera.

VII. Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ekiteko, nahitaez, croupierak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

12. Pokerra karta-uztearekin

I. Deskribapena.

Pokerra, karta-uztearekin, zorizko jokoa da. Parte-hartzaileek bost karta erabiltzen dituzte eta establezimenduaren kontra jokatzen dute; horrela, horrek lortutako balioa baino handiagoa duen konbinazioa lortzea dute helburu.

II. Jokoaren elementuak.

2.1. Kartak. Karta-uzteko pokerrean Black-Jack edo Hogeita batean jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako berrogeita hamabi karta-sortarekin jokatuko da. Horien balioak, handienetik txikienera ordenatuta, honakoak dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen ondoren; alegia, seriearen balio handiena ala txikiena izan dezake.

Jokoaren zuzendariaren irizpidearen arabera, bi karta-sorta erabili ahalko dira, eta horiek jokaldi bakoitzean jarriko dira jokoan, txandaka.

2.2. Joko-mahaia.

Joko-mahaia Black-Jack edo Hogeita baterako erabiltzen diren mahaien neurri eta ezaugarri bertsuak izango ditu.

Apustuetaiko sei laukiak hiru espaziotan banatuta egongo dira: bat, hasierako apusturako; beste bat, bigarren apusturako, eta aurrean hirugarrena, kartak uzteko. Aukeran, gainera, sei lauki izan ahalko ditu, Jackpoten apusturako edo sei tarte, hala badagokio, Jackpoten apustuaren kontrola automatikoa edo eskuzkoa den kontuan hartuta. Jokoen arloan eskumena duen Sailak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzizkagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira funtzionamenduan, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin berriarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak.

2.3. Kartak nahasten dituenak. Kartak nahasteko mekanismo automatikoak erabili ahalko dira.

III. Langileak.

3.1. Mahaiburua. Jokoa kontrolatzeko eta horren garapenean gertatzen diren arazo eta gertakarien gainean ebazteko ardura izango du; Kasinoko jokoen zuzendariak ebatzi ahalko du mahaiburu bakar bat, gehienez, lau mahairen arduradun izatea, horietan egiten den jokoa gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

3.2. Croupierra. Partida bakoitza zuzentzeko ardura izango du, eta karta-sortako kartak nahasi, jokalariei banatu, konbinazio irabazleen saria ordaindu eta apustu galtzaileak erretiratzeko eginkizuna bete beharko du. Jokoa fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua aldatuko die jokalariei.

IV. Jokalariak.

Joko honetan mahaiaren tapetearen adierazitako apustuaren plazaren kopuru bereko edo txikiagoko jokalaria-kopuruak hartu ahalko du parte, eta, nolana ere, gehienez, seik.

Halaber, dagozkion laukien aurrean eserita ez dauden jokalariek ere jokoa parte hartu ahalko dute; horretarako, jokalaria baten «esku» bakoitzaren gainean egingo da apustu, horren baimena izanik, eta, nolana ere, mahaiburua horretarako emandako baimenaz, apustu maximoaren mugak kontuan hartuta. Lauki bakoitzeko apustu-kopurua ez da lau baino gehiagokoa izango.

Lauki bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalaria aginduko du bertan eta ezingo dizkie bere kartak gainerako apustu-egileei erakutsi, ez eta jokatzeko ari den partidari buruzko iruzkinik egin ere.

V. Jokoa arauak.

5.1. Konbinazioak. Jokoa konbinazio posibleak, balio gehien dutenetik gutxien dutenera ordenatuta, honako hauek dira:

a) Kolore-eskailera Gorena. Palo berean balio handiena duten bost kartek osatzen dute, honako ordena korrelatiboaren arabera: Batekoa, Erregea, Dama, Jota eta 10. Apustua bider 100 ordainduko da.

b) Kolore-eskailera. Palo bereko bost kartek osatzen dute, ordena korrelatiboan, hori balio handiena duen kartarekin bat etorri gabe. Apustua bider 25 ordainduko da.

c) Poker. Balio bereko lau kartek osatzen duten konbinazioa da. Apustua bider 20 ordainduko da.

d) Full. Balio bereko hiru kartak eta aurrekoak ez bezalako balio bereko beste bik osatzen duten konbinazioa da. Apustua bider 7 ordainduko da.

e) Kolorea. Palo bereko bost karta ez korrelatibok osatzen duten konbinazioa da. Apustua bider 5 ordainduko da.

f) Eskailera. Bost kartek osatzen duten konbinazioa da, ordena korrelatiboan eta palo desberdinetakoak. Apustua bider 3 ordainduko da.

g) Hirukoa. Balio bereko hiru kartek osatzen duten konbinazioa da. Apustua bider 2 ordainduko da.

h) Pare Bikoitza. Balio bereko bi kartak osatzen dute, bai eta aurrekoak ez bezalako balio bereko beste bik ere. Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

i) Zortziko pareak edo handiagoak. Balio bereko bi kartak osatzen duten konbinazioa da, eta 8 puntu baino gehiagokoa. Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

Nolanahi ere, jokalaria apustuak irabaziko ditu, baldin eta bere konbinazioa croupierrarena baino balio handiagokoa bada, eta, bestela, galdu egingo du, eta bere apustua mantenduko du, baina saririk irabazi gabe, berdinketarik gertatuz gero.

Jokalari batek zenbait konbinazio baditu bere «eskuaren» barruan, altuena baino ez da ordainduko.

5.2. Croupierrak eta irabazleak karten konbinazio bera badute, apustua irabaziko du balio handieneko kartek osatzen duten konbinazioa duenak, honako arauak kontuan hartuta:

a) Biek kolore-eskailera daukatenean, edozein palotakoa, balio handieneko karta daukanak irabaziko du.

b) Biek Pokerra daukatenean, apustua balio handienekoa duenak irabaziko du.

c) Biek Full daukatenean, balio handieneko hiru karta berdinak dituenak irabaziko du.

d) Biek Kolorea daukatenean, balio handieneko karta duenak irabaziko du.

e) Biek Eskailera daukatenean, edonolakoa izanik, balio handieneko karta daukanak irabaziko du.

f) Biek Hirukoa daukatenean, balio handieneko karten bidez osatuta duenak irabaziko du.

g) Biek Pare Bikoitza daukatenean, balio handieneko kartaz osatutako pareak daukanak irabaziko du; bienak berdinak izanez gero, beste pareak erabakiko du eta, azkenik, geratzen den karta handiagoa duenak.

h) Biek 8ko pareak edo gehiagokoa dituztenean, balio handienekoa duenak irabaziko du eta, berdinak izanez gero, gainerakoen artean balio handieneko kartak.

VI. Apustuen maximoak eta minimoak.

6.1. Arau orokorrak. Jokalarien apustuak, Joko Kasinoaren fitxen bidez baino ez adieraziak, mahai bakoitzerako ezarritako minimo eta maximoen muga barruan egin beharko dira.

Kasinoko Joko zuzendariak apustuen minimo eta maximoak ezarri ahalko ditu, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendutako fluktuazio-bandaren arabera.

6.2. Fluktuazio-bandak. Hasierako apusturako fluktuazio-banden muga maximoa honakoa izango da: funtzionamendu-baimen egokietan jasotako bandetan ezarritako minimoa bider 10, 20, 25 edo 50.

VII. Jokoaren garapena.

7.1. Kartak atera eta banatzea. Paketea zabaltzeko, kartak gordailutik ateratzeko eta horiek nahasteko Joko Kasinoetan aplikatu daitezkeen araudiak jasotako arauak beteko dira.

Kartak banatu aurretik, jokalariek hasierako apustuak egin beharko dituzte, eta, hala badagokio, Jackpoten apustuak, joko-mahai bakoitzeko minimo eta maximoen muga barruan. Jarraian, croupierrak apustuak itxiko ditu, «besterik ez» eskeraren bidez, eta kartak atzealdez banatzen hasiko da, banan-banan, jokalariei, harik eta bost karta jaso arte; bere ezkerretik hasiko da eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituko dio. Aldi berean, Bankurako kartak ere emango ditu.

Kartak nahasteko gailua automatikoa bada, banaketa erabilitako eta behar bezala homologatutako mekanismoak zehaztu bezala egingo da.

7.2. Apustuen prozesua. Jokalariei eta bankuari kartak banatu ondoren, horiek aztertu ondoren, aukeratu ahalko dute partidan parte hartzen jarraitu «banoa» esaeraren bidez ala, bestela, partida utzi «paso» esaeraren bidez. Partidan parte hartzen jarraitu nahi dutenek hasierako apustua bikoiztu beharko dute, eta horren bikoitza den kopurua gehitu eta apusturako bigarren laukian gordailutu beharko dute. Partida uztea erabaki dutenek, hasierako apustuaren zenbatekoa galduko dute, eta zenbateko hori mahaitik kenduko du croupierrak, jokalariai hala iragartzen duenean.

7.3. Partidaren amaiera.

Jokalariek parte hartzea erabaki ondoren, edo partidatik erretiratzeko erabaki ondoren, partidan jarraitzen duen bakoitzak eta ezarritako hurrenkerari jarraiki, gehienez, bi karta utzi ahalko ditu, jokaldi handiagoa lortu ahal izateko. Croupierrak, lehenengo, utzitako kartak kenduko ditu eta, gero, berriak emango ditu,, laukiz lauki, bere ezkerretik hurbilen dagoen laukitik hasita eta erloju-orratzen noranzkoari jarraiki. Jokalariek mantentzen dituzten kartak, zein kargak uztean lortutako kartak ezingo dira ikusi, berriro, modu indibidualean, eta croupierrak azalduko dizkie horiek, karten uztea amaitu ondoren, jokalariai guztiei, erkaketa egiteko.

Gero, croupierrak bankuaren lehen bost kartak erakutsiko ditu, eta, jokaldia ikusi ondoren, gehienez, bi karta utzi ahalko ditu, honako arauari jarraiki:

1. Eskailera edo jokaldi handiagoa badu, ez du kartarik utziko.
2. Hirukoa badu, hirukoari ez dagozkion gainerako biak utziko ditu.
3. Pare bikoitza badu, pareei ez dagokien karta utziko du.
4. Parea badu, baliorik txikiena duen pare ez bezalako bi kartak utziko ditu.
5. Aurretik azaldutako jokaldirik ez badu eta bere karten artean palo bereko lau karta baditu, gainerako karta utziko du, nahiz eta ondoz ondoko balioko lau karten konbinazioa izan.
6. Aurretik azaldutako jokaldirik ez badu eta bere karten artean ondoz ondoko balioko eta 2 baino balio handiagoko edo bereko lau karta baditu, gainerako karta utziko du.
7. Aurretik azaldutako jokaldirik ez badu, balio gutxieneko bi kartak utziko ditu. Croupierrak karta uzteko eragiketa amaitu ondoren, jokoarekin aurrera jarraitzeko kalifikatuko da, baldin eta karten artean zortziko pareen jokaldia edo handiagoa badu.

Horrela izan ezean, jokalaria bakoitzari fitxen bidez ordainduko zaio hasieran apustu egindako zenbatekoaren antzekoa. Aitzitik, bankuak jokatzeko nahikoa balioko kartak baditu (zortziko pare edo handiagoa), croupierrak bere kartak jokalarien kartekin erkatuko ditu, eta berarenak baino handiagoak diren konbinazioak ordainduko ditu, 5.1. paragrafoan ezarritako arauen arabera, bigarren apustuari dagokionez. Hasierako apustuak beste horrenbestez ordainduko dizkiete konbinazio irabazleak dituzten jokalariei.

Bankuarena baino balio txikiagoko karten konbinazioak dituzten jokalariek dagozkion laukietan gordailututako apustuak galduko dituzte, eta osorik erretiratuko ditu croupierrak. Berdinketarik gertatuz gero, 5.2. paragrafoan ezarritakoa beteko da.

Croupierrak apustu galtzaileak erretiratu eta irabazleak ordaindu ondoren, Jackpotenak barne, halakorik egonez gero, partida amaitutzat joko da, eta beste bati emango zaio hasiera, hala badagokio.

VIII. Joko osagarrien aukerak.

8.1. Sari berezia edo Jackpota.

Jackpot izeneko apustu osagarri, boluntario eta independentea egongo da. Helburua da sari berezia lortzea, jokalariai lortzen duen jokaldiaren arabera baino ez, eta

croupierrak dituen kartak gorabehera eta une horretan jackpotak metatutako zenbatekoa gorabehera, establezimenduaren alde baimendutako kenkariaren ondoren. Jackpotean jokatzeko, jokalaria, kartak banatu aurretik eta hasierako apustua egiten den aldi berean, gordailutzeko laukian edo zirrituan gordailutu beharko du, hurrengo paragrafoan zehaztu den bezalaxe, erabakitako zenbatekoa; zenbateko hori ezingo da izan, inolaz ere, mahaiaren minimoaren erdia baino handiagoa, eta mahaiaren ageriko lekuan adieraziko da. Proposatutako konbinazioen bat lortuz gero, jokalaria dagokion sari berezia jasoko du.

Apustuaren modalitate honen aplikazioa eskumenekoa izango da, Joko Zuzendaritzaren irizpidearen arabera, Kasino bakoitzarentzat.

Jackpoten apustua egin ahal izateko, nahitaezkoa da mahaiaren hasierako apustua egin izana.

Sarien zerrendak mahaiaren ageriko leku batean egon beharko du eta ordainketak honakoak dira:

a) Ordainketak, karta-uzterik egin gabe:

Poker: Jackpoten balioaren % 5.

Kolore-eskailera: Jackpoten balioaren % 10.

Eskailera Gorena: Jackpoten balioaren % 100.

Eta, aukeran, Joko Kasino bakoitzaren irizpidearen arabera, aplikatzeko:

b) Ordainketak, uzteak eginda:

Poker: Jackpoten balioaren % 0,5.

Kolore-eskailera: Jackpoten balioaren % 1.

Eskailera Gorena: Jackpoten balioaren % 10.

Sari berezia edo Jackpota finkoa edo mailakakoa izan daiteke.

a) Finkoa izanez gero, Jackpota osatuko duen zenbateko minimoa Jackpoten apustuaren balioa bider 2.000 izango da. Kasu honetan, mahaiak sei lauki izan beharko ditu, Jackpoten apusturako.

b) Mailakakoak izanez gero, Jackpoten balioa hasiko da, gutxienez, apustuaren zenbatekoa bider 1.000ko zenbatekoan, eta handitzen joango da, esku bakoitzean jokatutako zenbatekoen arabera, ehuneko zehatzean, eta joko-arloan eskumena duen Sailak baimenduta.

Aipatutako mailakatzea honako moduren batean egin ahalko da:

b.1. Eskuzko sarrerako apustuetan. Croupierrak edo mahaiburuak, jokaldi bakoitza amaitzean, esku horretan Jackpoten apustuari jokatutako zenbatekoa sartuko du bisore batean, eta dagokion ehunekoa automatikoki gehituko zaio uneko metatuari.

b.2. Sarrera automatikokoak. Jokalari bakoitzak, kartak banatu aurretik eta hasierako apustuaren aldi berean, Jackpoten balio bereko fitxa sartu beharko du mahaiak horretarako izango dituen sei zirrituetako batean. Zirritu horrek joko-makinen mekanismoaren antzeko mekanismo elektronikoa izan beharko du; horrek, fitxa sartu dela antzeman ondoren, baimendutako ehunekoa metatzeko, Jackpoten zenbateko osoa erakusteko baliatutako bisorean.

Zenbait jokalarik jokaldi berean Eskailera Gorena lortuz gero, karta-uzterik gabe, Jackpoten zenbateko osoa beren artean banatuko da, zati beretan.

Kolore Eskailera edo Pokerra lortuz gero, karta-uzterik gabe, % 10 edo 5 ordainduko da, lehenik eta behin metatuarena, balio handiena duen jokaldiari, eta, gero, gainerako zenbatekoari dagokion ehunekoa, balio txikiagoko sariak dituztenei. Kolore Eskailerak berak izanez gero, jokalari bakoitzari jokaldi horretako Jackpoten hasierako zenbatekoaren % 10 ordainduko zaio.

Uzterik gabe lortutako Jackpoten sariak karta-uzteaz lortutako sarien aurretik ordainduko dira, betiere.

Sariak banatu ondoren, ordaindutako zenbatekoak mahaiaren kontabilitate-liburuan gordailutu beharko dira, eta bisorean dagokion kenkaria.

8.2. Karrusela.

Mahaiaren egindako jokaldia gorabehera, baldin eta, Joko Kasinoak eskatuta, Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzak baimentzen badu, karta-uztea duten Poker mahai batzuk edo guztiak elkarren artean konektatu ahalko dira.

Saria osatuko duen zenbatekoa izango da hura osatzen duten mahai guztien Jackpoten gehitura.

10. Arau komunak.

10.1. Hutsak. Kartak banatzerakoan, edozein huts gertatuz gero, hau da, karta-kopuruan hutsen bat izan edo kartaren bat agerian azalduz gero, jokaldi osoa baliorik gabe geratuko da.

Kartek beti egon beharko dute mahai gainean.

10.2. Debekuak.

Debekatuta dago karten gaineko informazioa trukatzea, behar baino lehenago agerian uztea edo jokaldien gaineko aholkua eskatzea.

VII. Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

13. Trijoker Pokerra.

I. Deskribapena.

Trijokerra kontra-partida izenekoan karta-jokoa da, Joko Kasinoetan baino ez dagoena; bertan, jokalariek guztiek establezimenduaren aurka jokatzen dute, karta zehatzen konbinazioak irabazteko aukeraren arabera. Irabazteko jokaldi minimotzat ezartzen da J pareira irabaztea.

II. Jokoaren elementuak.

1. Kartak.

Trijoker Pokerra «Black-Jack» edo Hogeita batean jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioak, handienetik txikienera ordenatuta, honakoak dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen ondoren; alegia, seriearen balio handiena ala txikiena izan dezake.

2. Joko-mahaia.

«Black-Jack» edo Hogeita bata jokorako erabiltzen direnen neurri eta ezaugarri bertsuetakoa izango da, jokalarientzako zazpi espaziotan banatuta. Espazio bakoitzak hiru lauki ditu apustuak egiteko; horietatik, bik, gutxienez, 1 eta 2 erreferentzia-zenbakia dute. Gainera, lauki bi ditu bereizita, jokalariek guztiei bi karta komunak jartzeko bertan, eta zulo bat, eskupekoak sartzeko.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzizagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero,

joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak. Aukera hori joko guztietan baliatu ahalko da, baldin eta horietarako erabiltzen diren mahaiak eta Black Jack jokorako erabiltzen dena antzekoak badira.

III. Langileak.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea.

Mahaiburua edo ikuskatzailea. Jokoa kontrolatzeko eta jokoak iraun bitartean gertatzen diren arazoak ebazteko ardura duena. Mahaiburuak edo ikuskatzaileak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten diren jokoak gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra.

Partida zuzentzen du; kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua aldatuko die jokalariei.

IV. Jokalariak.

Zazpi jokalarik parte hartu ahalko dute, gehienez, eta jokalaria bakoitzak lauki batean baino ezingo du jokatu; debekatuta egongo da bere kartak gainerako jokalariei erakustea edo bere jokaldia azaltzea, eskuak irauten duen bitartean. Ezingo dute mahaiaren inguruan zutik dauden jokalariek parte hartu.

V. Jokoaren arauak.

1. Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

a) Kolore-eskailera Goren. Palo bereko bost karta korrelatiborik altuenek osatzen dute (adibidez: Bateko, Errege, Dama, Jota eta 10eko hirusta).

b) Kolore-eskailera. Palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (adibidez: 4, 5, 6, 7 eta 8ko hirusta).

c) Poker. Balio bereko lau kartak osatzen dute (adibidez, 4 Errege).

d) Full. Balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta aurrekoa ez bezalako balio bereko beste bik ere (adibidez: 3 zazpi eta 2 zortzi).

e) Kolorea. Palo bereko korrelatiboak ez diren bost kartak osatzen dute (adibidez: Bateko, 4, 7, 8, Dama Hirusta).

f) Eskailera. Bost karta korrelatibok osatzen dute, horiek guztiak palo berekoak ez direla (adibidez: 7, 8, 9, 10 eta Jota).

g) Hirukoa. Balio bereko hiru kartak osatzen dute (adibidez: hiru Dama).

h) Pare bikoitza. Balio bereko bi kartak osatzen dute, bai eta aurrekoak ez bezalako balio bereko beste bik ere (adibidez: 2 Errege eta 2 Jota).

i) Pareak. Balio bereko bi kartak eta hiru desberdinek osatzen dute (adibidez: 2 Dama). Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

Ordainketa-taula, goranzko ordenan, honakoa da:

a) J para edo handiagoa: 1 jarritako 1en truke.

b) Pare bikoitza: 2 jarritako 1en truke.

c) Hirukoa: 3 jarritako 1en truke.

d) Eskailera bakuna: 5 jarritako 1en truke.

e) Kolorea: 8 jarritako 1en truke.

f) Full: 11 jarritako 1en truke.

g) Poker: 50 jarritako 1en truke.

- h) Kolore-eskailera: 200 jarritako 1en truke.
- i) Kolore-eskailera Gorena: 500 jarritako 1en truke.

2. Arau orokorrak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez baino ezin daitezke egin eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira. Minimoa eta maximoa jokalaria bakoitzaren hiru laukientzat dela ulertzen da.

Joko Kasinoak, saio bakoitzaren hasieran, mahai bakoitzerako finkatuko du apustuen zenbatekoa, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

3. Fluktuazio-bandak.

Hasierako apusturako fluktuazio-banden muga maximoa honakoa izango da: funtzionamendu-baimen egokietan jasotako bandetan ezarritako minimoa bider 10, 20 edo 30.

4. Jokoaren garapena.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko Joko Kasinoen Araudiko arauak beteko dira.

Kartak nahastu ondoren, croupierrak jokalariei proposatuko die beren apustuak egitea. Jokalari bakoitzak hiru apustu berdin egin beharko ditu; bat bere sailean dauden hiru laukietako bakoitzean. Apustuak egin eta croupierrak «besterik ez» esan ondoren, kartak banatzen hasiko zaie jokalariei, agerian daudela, banan-banan eta txandaka, bere ezkerretik hasita. Jarraian, karta bat jarriko du bere aurrean dagoen laukian eta bere ezkerrean, agerian. Gero, jokalaria bakoitzari bigarren karta banatuko die, estalita, eta beste karta bat jarriko du, estalita, bere eskuinaldean dagoen laukian. Gero, hirugarren karta banatuko dio jokalaria bakoitzari, estalita. Hutsen bat tarteko, jokalarien kartaren bat agerian utziz gero, eskuak aurrera jarraituko du. Jokalari guztientzakoak diren eta croupierraren aurrean dauden bi karta komunetako bat agerian geratzen bada, jokaldiarekin aurrera egingo da, J edo handiagoa izan ezean; kasu horretan, esku osoa baliorik gabe utziko da.

Jokalari bakoitzak bere kartak ikusi ondoren eta bere txanda egokitu ahala, 1 zenbakiko apustua erretiratzeko edo jokoan uzteko aukera izango du. Jokalari guztiek 1 zenbakiko apustuaren helburua aukeratu ondoren, croupierrak bere ezkerretara dagoen laukiko karta erakutsiko du. Karta hori komuna izango da jokalaria guztientzat eta horietako bakoitzaren eskuaren zati da. Lehenengo karta komunaren balioa ezagutu ondoren, jokalaria bakoitzak 2 zenbakiko bere apustua erretiratu edo jokoan uzteko aukera izango du, lehenengo apustuaren helburua gorabehera. Jarraian, croupierrak eskuineko laukian dagoen bigarren karta erakutsiko du. Karta hau, halaber, komuna izango da jokalaria guztientzat, eta konbinazioen zati izango da. Une honetara arte, jokalariek apustu bat, bi edo hiru izan behar ditu jokoan, aurreko erabakien arabera.

5. Jokaldiaren amaiera.

Mahai bakoitzean ikusgai egongo den ordainketa-taulak jasotakoaren arabera, croupierrak apustu irabazle bakoitza ordainduko du, ezarritako proportzioan, eta galtzaileak kobratuko ditu, bere eskuinetik hasita. Oraindik hiru jokaldi jokoan dituen eta jokaldia irabazten duen jokalaria hiru apustuetan ezarritako proportzioa kobratuko du. Bere jokaldia irabazlea ez bada, jokoan dauden apustuak galduko ditu.

Amaitzean, croupierrak kartak erretiratuko ditu, horiek egiaztatu ondoren.

Saioa amaitzean, mahaiburuak edo ikuskatzaileak azken hiru jokaldiak iragarriko ditu.

VI. Arau komunak.

1. Hutsak.

Kartak banatzerakoan, edozein huts gertatuz gero, hau da, karta-kopuruan hutsen bat izan edo kartaren bat agerian azalduz gero, jokaldi osoa baliorik gabe geratuko da, epigrafe honen V.4. paragrafoan zehaztutakoa salbu.

Kartek beti egon beharko dute mahai gainean.

2. Debekuak.

Jokalariek debekatuta dute karten gaineko informazioa trukatzeari, behar baino lehenago agerian uztea edo jokaldien gaineko aholkua eskatzea.

VII. Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ekiteko, nahitaez, croupierak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiaren eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

14. Pai Gow Pokerra.

I. Deskribapena.

Kontrapartida izenekoan karta-jokoa da, Joko Kasinoetakoa baino ez; bertan, parte-hartzaileek establezimenduaren aurka jokatzen dute. Mahaiaren eserita dagoen jokalaria bakoitzari zazpi karta banatuko zaizkio; horien bidez, bi «esku» egin behar ditu: bata, bi kartatakoa («esku» txikia edo baxua); bestea, bost kartatakoa («esku» handia edo altua).

Helburu du, ezarritako jokalarien bi «eskuez», Bankuaren bi «eskuak» gainditzea. Jokalariaren bi «eskuak» Bankuaren «eskuak» baino handiagoak izan beharko dira. Jokalariaren «esku» batek Bankuarenak bezalako puntuazioa lortzen badu, berdinketatzat joko da, eta Bankuak berdinketa guztiak irabaziko ditu. Jokalari batek «esku» bat irabazten badu, baina bestea galtzen badu, berdinketatzat joko da, eta apustuak bere horretan geratuko dira; jokalaria berreskuratu ahalko ditu. Lortu ahalko den bi karten «esku» handiena Bateko bi izango dira, eta bost karten altuena, bost Bateko. «Esku» irabazleak beste horrenbestez ordainduko dira, zehaztutako komisio-portzentajea izan ezik. Galtzaileei apustuan jarritako dirua erretiratuko zaie.

II. Jokoaren elementuak.

1. Kartak.

Pai Gow Pokerrean 52 kartako karta-sorta tradizionalaz eta Joker batez jokatzen da. Hori eskailera, kolorea edo kolore-eskailera osatzeko baino ezingo da Bateko gisa erabili.

2. Joko-mahaia.

«Black-Jack» edo Hogeita batean jokorako erabiltzen direnen neurri eta ezaugarri bertsuetakoa izango da, baina jokoaren berezko tapetearekin; bertan, gehienez, apustuak jartzeko 6 lauki izango dira. Eta beste hainbeste toki egongo dira bi laukitan banatuta: bata, «esku» handia jartzeko; bestea, «esku» txikirako. Gainera, «Black-Jack» edo Hogeita bata jokorako erabiltzen den erretiluaren antzekoa izango du, fitxak trukatzeko eta komisioari dagokion zenbatekoaren kenkaria egiteko.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak. Aukera hori joko guztietan baliatu ahalko da, baldin eta horietarako erabiltzen diren mahaiak eta Black Jack jokorako erabiltzen dena antzekoak badira.

3. Godaleta eta dadoak.

20 eta 25 mm bitarteko aldea duten hiru dado erabiliko dira, kolore berekoak eta gainazalak leunduta dituztela. Dadoak godalet edo ontzi baten barruan jarriko dira, bota baino lehen astintzeko.

III. Langileak.

1. Mahaiburua edo ikuskatzailea.

Jokoaren zuzendaritza dagokio, fase guztietan, eman dakioken beste funtzioen bat gorabehera. Mahaiburuak edo ikuskatzaileak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten diren jokoak gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

2. Croupierra.

Kartak nahastu eta banatzeko, apustu galtzaileak kobratzeko eta irabazleak ordaintzeko eta kartak batu eta kontrolatzeko ardura dauka, jokoa eta partida amaitu ondoren. Jokoaren fase guztien berri emango du, jokalariei eskudirua trukatu die eta, hala dagokionean, komisioaren kenkaria egingo du, establezimenduaren onurarako.

3. Jokalariak.

Tapetean markatuta dagoen leku-kopuruarekin bat datorren jokalaria-kopuruak parte hartu ahal du jokoan, eserita. Gehienez ere, sei jokalarik parte har dezakete.

Jokalaria baten «esku» bakoitza indibidualki kontuan hartuko da eta kartak banatu eta eskatzeko ordena arruntari jarraituko dio. Lauki bakoitzaren aurrean dagoen jokalaria bakoitza bertan agintzen duena izango da, eta ezingo dizkie bere kartak erakutsi gainerako apustu-egileei.

IV. Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

1. Bost Bateko: bost Batekok osatzen dute (lau Bateko eta Jokerra).
2. Eskailera Gorena: palo bereko bost karta korrelatibo altuenek osatzen dute (Batekoa, Erregea, Dama, Jota eta 10ekoa). Bigarren eskailerarik altuena honakoek osatzen duten konbinazioa da: Batekoa, 2, 3, 4 eta 5.
3. Kolore-eskailera: palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (8, 9, 10, Jota eta Dama).
4. Pokerra: balio bereko lau kartak osatzen dute (lau Errege).
5. Full: balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere (3 zortzi eta 2 bederatzi).
6. Kolorea: palo bereko korrelatiboak ez diren bost kartak osatzen dute (8, 9, 10, Dama, Bateko hirusta).
7. Eskailera: palo bereko ez diren bost karta korrelatibok osatzen dute.
8. Hirukoa: balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta pareta osatzen ez duten beste bik ere (3 zortzi, Dama eta Erregea).
9. Pare Bikoitza: balio berekoak ez diren karten bi parek osatzen dute (2 bederatzi, 2 Jota eta 1 Bateko).
10. Pareta: balio bereko bi kartak osatzen dute (2 Errege, 8, 9 eta Batekoa).
11. Kartarik handiena: «esku» batek aurreko konbinazioetako bat ere ez duenean, kartarik handiena duen jokalaria irabaziko du.

V. Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez bakarrik egin daitezke eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira.

Joko Kasinoak, saio bakoitzaren hasieran, mahai bakoitzerako finkatuko du apustuen zenbatekoa, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

Esanahiak:

Irabazia: apustua beste horrenbestez ordaintzen da, eta portzentaje atxikipen bat egiten zaio kasinoarentzako komisio gisa.

Galera: apustua galdu egiten da.

Partida baliogabea: bezeroak oso-osorik berreskuratzen du apustua.

Komisio gisako portzentajea % 5koa izan daiteke, gehienez, establezimenduaren arabera, eta jokalariei partida hasi baino lehen jakinaraziko zaie.

VI. Jokoaren arauak.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko, Joko Kasinoaren Araudiko arauak beteko dira.

Croupierrak karta-sorta bezero bati emango dio, mozteko. Jarraian, kartak banatu aurretik, jokalariek hasierako apustuak egingo dituzte, horretarako dauden laukietan, joko-mahai bakoitzaren minimo eta maximoen mugen barruan. Gero, croupierrak apustuak itxiko ditu, «besterik ez» esanez, godaleta hartuko du bertan hiru dado egongo dira, astindu egingo du eta dadoak mahai gainera botako ditu; azkenean, dadoak gehitzean lortutako emaitza esango du, zehazteko zeinek jasoko duen lehenengo «eskua».

Bankariaren posizioa, 7 posizioen eta 6 jokalariren kasuan, beti izango da 1, 8 edo 15. Croupierrak bankariaren posiziotik kontatuko du. Eragiketa hori egin ondoren, croupierrak kartak jokalaria bakoitzaren aurrean jarriko ditu (bera barne), erloju-orratzen noranzkoari jarraiki, dadoek adierazitako hasierako puntutik.

Croupierrak kartak nahastuko ditu eta aurrerakina duen erretiluan dauden jokalaria adina «esku» egingo ditu; «esku» horiek ahoz behera dauden zazpi kartakoak izango dira. Horrela, soberan daudenak egiaztatuko dira, eta horiek erabilitako karten edukiontzian jarriko ditu.

Bankua croupierra zein edozein jokalaria izan ahalko da. Hori dela eta, jokalaria bakoitzari Bankua eskainiko zaio, eta jokalaria onartu edo paso egin ahalko du; azken kasu horretan, hurrengo jokalaria eskainiko zaio. Croupierrak Bankua onartu beharko du, bere txanda heltzen denean. Bere txanda agortuta, berriro ere jokalariei eskainiko zaie, eta horrela egingo da, hurrenez hurren. Bankua duenak zirkulu zuria izango du, identifikatzeko.

Jokalaria bakoitzak bi «esku» osatuko ditu: bi kartako «esku» txikia edo baxua; bost kartako «esku» handia edo altua. «Esku altuak» «esku baxuak» baino balio handiagoa izan behar du. Croupierrak ezingo ditu bere kartak ikusi, harik eta jokalaria guztiek, Bankua duenak barne, beren «eskuak» horretarako laukietan ezarri arte, kartak ahoz behera daudela. Horren ondoren, croupierrak buelta emango die bere kartei eta «esku» biak fitxen erretiluaren aurrean jarriko ditu, kartak ahoz gora daudela. Bankua duenaren «eskuak», lehenik eta behin, croupierrak dituenarekin konparatuko dira. Hainbat aukera dituen konparazio-koadroa honakoa da:

Kasua Esku

altua Esku

baxua Bezer.

emaitza Ordainketak eta kobrantzak

1 Handiagoa Handiagoa Irabazia Beste horrenbeste, ken % 5

2 Handiagoa Txikiagoa Partida baliogabea Apustu osoa berreskuratzen du

2b Txikiagoa Handiagoa Partida baliogabea Apustu osoa berreskuratzen du

3 Handiagoa Berdina Partida baliogabea Apustu osoa berreskuratzen du

3b Berdina Handiagoa Partida baliogabea Apustu osoa berreskuratzen du

4 Txikiagoa Berdina Galera Apustu osoa galtzen du

4b Berdina Txikiagoa Galera Apustu osoa galtzen du

5 Berdina Berdina Galera Apustu osoa galtzen du

6 Txikiagoa Txikiagoa Galera Apustu osoa galtzen du

1. kasua: bezeroaren bi «eskuek» croupierraren bi «eskuei» irabazten diete => irabazia.

2 eta 2b kasuak: bezeroak croupierraren «esku» bati irabazten dio eta besteak galdu egiten du => partida baliogabea.

3 eta 3b kasuak: bezeroak «esku» bati irabazten dio, baina bestean berdina du => partida baliogabea.

4 eta 4b kasua: bezeroak «esku» bat galtzen du eta bestean berdina du => galdu egiten du.

5. kasua: bezeroak berdinak ditu bi «eskuak» => galdu egiten du.

6. kasua: bezeroak galdu egiten ditu bi «eskuak» => galdu egiten du.

Croupierrak 1 zenbakiko bezeroaren kasua ebatzen duenean, 2. kasuarekin hasiko da, eta, horrela, hurrenez hurren. Txanda bakoitzean, balio ez duten kartak erabilitako karten edukiontzian bilduko dira.

«Esku» irabazleak ahoz gora utziko dira, apustuen zirkuluaren azpian. Galtzaileei croupierrak apustua erretiratuko die eta kartak gordailutuko ditu, horretarako dagoen edukiontzian.

VII. Oharrak.

1. Bankua duen jokalariek bere kartak erakusten dituenetik aurrera, beste jokalariek ezin izango dituzte beren kartak ukitu.

2. Jokalariek ezin dizkiete beren kartak edo osatu dituzten «eskuak» beste jokalariei erakutsi. Bestalde, ezin dute beste jokalariekin hitz egin, «eskuak» erakusten diren arte.

3. Behar ez bezala osatutako edozein «esku» galtzailatzat joko da beti.

VIII. Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiko buruak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

15. Hiru kartako Pokerra edo Tripokerra.

I. Deskribapena.

«Hiru kartako Pokerra» kontra-partida izeneko karta-jokoa da, Joko Kasinoetako baina ez; bertan, parte-hartzaileek establezimenduaren aurka jokatzen dute.

II. Jokoaren elementuak.

1. Kartak.

«Hiru kartako Pokerra» «Black-Jack» edo Hogeita batean jokoan erabiltzen diren ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioa, handienetik txikienera ordenatuta, honakoa da: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3

eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen aurretik; alegia, seriearen balio handiena ala txikiena izan dezake.

2. Joko-mahaia.

«Black-Jack» edo Hogeita batean jokoan erabiltzen direnen neurri eta ezaugarri bertsuetakoa izango da, 3 espaziotan banatutako apustuen zazpi laukirekin. «Par Plus» laukiaren alde apustua egin nahi duten interesdun guztientzako lehenengo espazioa; beste bat, «Aurre» apusturako eta hirugarrena, «2. Apustu»rako. Mahaiaren erdian, honako esaldia irakurri beharko da: «Bankuak damarekin edo handiagoarekin jokatuko du».

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko joko itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak. Aukera hori joko guztietan baliatu ahalko da, baldin eta horietarako erabiltzen diren mahaiak eta Black Jack jokorako erabiltzen dena antzekoak badira.

III. Langileak.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea. Jokoa kontrolatzeko eta jokoak iraun bitartean gertatzen diren arazoak ebazteko ardura duena. Mahaiburuak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten den joko gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra. Partida zuzentzen du; kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua trukatu die jokalariei.

IV. Jokalariak.

1. Eserita.

Jokoan parte har dezakeen jokolari-kopuruak bat etorri behar du tapetean markatutako apustuen plaza-kopuruarekin; azken hauen gehienezko kopurua zazpikoa da.

2. Zutik dauden jokalariak.

Halaber, zutik dauden jokalariek ere jokoan parte har dezakete; horretarako, jokalari baten «esku» bakoitzaren gainean egingo da apustu, horren baimenaz eta, nolana ere, mahaiburuak horretarako emandako baimenaz, gehienezko apustuaren mugak kontuan hartuta. Lauki bakoitzeko apustu-kopurua ez da bi baino gehiagokoa izango.

Lauki bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalariak aginduko du bertan eta ezin izango dizkie bere kartak gainerako apustu-egileei erakutsi, ez eta jokatzen ari den partidari buruzko iruzkinik egin ere.

V. Jokoaren arauak.

1. Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

a) Eskailera Gorena. Palo bereko hiru karta altuenek osatzen dute. Adibidea: Bateko, Errege eta Dama Pika.

b) Kolore-eskailera. Palo bereko hiru karta korrelatibok osatzen dute. Adibidea: Errege, Dama eta Jota Hirusta.

c) Hirukoa: balio bereko hiru kartak osatzen dute. Adibidez, 3 Errege.

d) Eskailera: Hiru karta korrelatibok osatzen dute, horiek guztiak palo berekoak ez direla. Adibidez, 5, 6, 7.

e) Kolea: palo bereko korrelatiboak ez diren hiru kartak osatzen dute. Adibidez, Bateko, 9 eta 5eko Bihotzak.

f) Parea: balio bereko bi kartak eta balio bera ez duen beste batek osatzen dute. Adibidez, 2 Dama eta 7.

Jokalariak eta Bankuak antzeko konbinazioak dituztenean, balio handiagokotzat joko da, honako arauei jarraiki:

a) Eskailera lortzen denean, balio handieneko karta duena.

b) Hirukoa lortzen denean, balio handieneko hiru kartak dituena.

c) Kolorea lortzen denean, balio handieneko karta duena.

d) Parea lortzen denean, balio handieneko pareta duena, eta, berdinketa gertatuz gero, gainerakoetatik kartarik handiena duena.

Karta guztiak egiaztatu ondoren, konbinazioak balio berekoak badira, berdinketatzat joko da.

2. Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez bakarrik egin daitezke eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira. Joko zuzendariak mahaien minimo eta maximoak ezarri ahalko ditu, Joko eta Ikuskizunetako Zuzendaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

Apustuen maximoa izan daiteke mahaiko apustuaren minimoa bider 10, 20, 30 edo 50.

3. Jokoaren garapena.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko, Joko Kasinoan Araudiko arauak beteko dira.

Kartak banatu aurretik, jokalariek apustuak egin beharko dituzte, joko-mahai bakoitzeko minimo eta maximoen mugen barruan. Jarraian, croupierrak apustuak itxiko ditu «besterik ez» esanez, eta kartak banatzen hasiko da, banan-banan, ahoz behera, «esku» bakoitzari, bere ezkerretik hasita eta erloju-orratzen noranzkoari jarraiki. Era berean, karta emango zaio Bankuari, harik eta esku bakoitzarentzako eta Bankuarentzako hiru kartak banatu arte. Kartak banagailuak edo «sabet» automatikoak nahastu eta banatuz gero, croupierrak hironaka banatuko ditu, jokoan dagoen «esku» bakoitzarentzat, eta berarentzako izango dira azken hirurak.

Bere kartak ikusi ondoren, jokalariek bi aukera izango dituzte: «joan» edo «erretiratu». Jokaldiarekin jarraitu nahi ez duten jokalariek «croupierrari» jakinaraziko diote eta beren kartak ahoz behera utziko dituzte. Jarraian, «croupierrak» jokalaria horien apustuak erretiratuko ditu eta beren kartak jasoko ditu.

Jokaldiarekin aurrera jarraitu nahi duten jokalariek beren kartak «2. apustua» izeneko laukian jarriko dituzte, eta, horien gainean, Aurre apustuaren balio bereko fitxak jarriko ditu. Jokalariek «joan» edo «erretiratu» aukeratu ondoren, «croupierrak» bere kartak erakutsiko ditu.

Bankuak, jokatu ahal izateko, bere karten artean, gutxienez, Dama bat edo konbinazio handiagoa izan beharko ditu; bestela, Aurre posturako kopuruaren adinako beste horrenbeste ordainduko dio jokalaria bakoitzari (1 jarritako 1en truke). «2. apustuak» ez du aldaketarik izango.

Bankuak jokatzen badu, alegia, gutxienez, Dama bat edo konbinazio handiagoa badu, croupierrak bere kartak jokalarien kartekin erkatuko ditu, une horretara arte jokoan egongo direnekin, eta berea baino konbinazio handiagoak ordainduko ditu, Aurre eta «2. apustua» beti 1 jarritako 1en truke ordainduko dela kontuan hartuta. Hala ere, bonusa dago Aurre apustuan, eta, croupierraren «esku»aren maila gorabehera, honela ordainduko da:

Eskailera: 1 jarritako 1en truke.

Hirukoa: 4 jarritako 1en truke.

Kolore-eskailera: 5 jarritako 1en truke.

Croupierrarena baino konbinazio txikiagoa duten jokalariek galdu egingo dituzte beren apustu guztiak «esku» horretan, eta croupierrak oso-osorik erretiratuko ditu.

Balio bereko bi konbinazio erkatzen direnean, kartarik handiena duenak irabaziko du; hiru kartek oso antzeko balioa izanez gero, berdinketatzat joko da eta jokalaria apustuei eutsiko die.

Kartak banatzerakoan edozein huts gertatuz gero, hau da, karta-kopuruan hutsen bat izan edo kartaren bat agerian azalduz gero, jokaldi osoa baliorik gabe geratuko da.

Debekatuta dago jokalariek elkarri beren kartei buruzko informazioa ematea edo kartak behar baino lehen erakustea; debeku honen edozein urrapenek apustu osoaren galera ekarriko du.

Apustu galtzaileak erretiratu eta irabazleei dagozkien sariak ordaindu ondoren, jokaldia amaitutzat eman eta beste bat hasiko da.

I. «Par Plus» apustua.

«Hiru kartako Pokerrean» apustu osagarria dago edo gainerakoaren mendekoa ez dena, «Par Plus» izenekoa. Apustu hau egiteko, postura jarri beharko da, horretarako dagoen lauki batean, kartak banatzen hasi aurretik. Horren helburua da sari berezia lortzea, jokalaria karten mailaren bidez bakarrik lortzen dena, croupierrak dituenak eragin gabe.

«Par Plus» apustuaren ordainketa-taula honakoa da:

- a) Eskailera Gorena: 50 jarritako 1en truke.
- b) Kolore-eskailera: 40 jarritako 1en truke.
- c) Hirukoa: 3 jarritako 1en truke.
- d) Eskailera: 6 jarritako 1en truke.
- e) Kolorea: 3 jarritako 1en truke.
- f) Parea: 1 jarritako 1en truke.

VI. Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

16. Texas Pokerra.

I. Deskribapena.

Texas Pokerra joko-kasinoetan soilik jokatzen den karta-jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta jokoak croupierrak lortzen duen jokaldia baino hobea lortzea du helburu. Hainbat konbinazio irabazle daude.

II. Jokoaren elementuak.

1. Kartak.

«Black-Jack» edo Hogeita batean jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioa, handienetik txikienera ordenatuta, honakoa da: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen ondoren; alegia, seriearen balio handiena ala txikiena izan dezake.

2. Joko-mahaia.

«Black Jack» jokoaren ezaugarri bertsuak izango ditu, laukiak hiru espaziotan bereizita: bat, «Aurre» posturarako; beste bat, «2. apusturako» eta hirugarrena, «Texas Bonus» TXB izeneko apustu osagarriarako. Mahaiaren erdian, honako esaldia irakurri beharko da: «Bankuak 4ko parearekin edo handiagoarekin jokatzen du».

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak.*

III. Langileak.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea.

Jokoa kontrolatzeko eta jokoak iraun bitartean gertatzen diren arazoak ebazteko ardura duena. Mahaiburuak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten den jokoa gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra.

Partida zuzentzen du; kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua aldatuko die jokalariei.

IV. Jokalariak.

1. Eserita.

Jokoan parte har dezakeen jokalaria-kopuruak bat etorri behar du tapetean markatutako apustuen plaza-kopuruarekin; azken hauen gehienezko kopurua bederatzia da.

2. Zutik dauden jokalaria.

Halaber, zutik dauden jokalariek ere jokoan parte har dezakete; horretarako, jokalaria baten «esku» bakoitzaren gainean egingo da apustu, horren baimenaz eta, nolana ere, mahaiburuak horretarako emandako baimenaz, gehienezko apustuaren mugak kontuan hartuta. Lauki bakoitzeko apustu-kopurua ez da bi baino gehiagokoa izango.

Lauki bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalaria aginduko du bertan eta ezin izango dizkie bere kartak gainerako apustu-egileei erakutsi, ez eta jokatzen ari den partidari buruzko iruzkinik egin ere.

V. Jokoaren arauak.

1. Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

a) Kolore-eskailera Gorena. Palo bereko bost karta korrelatiborik altuenek osatzen dute (adibidez: Bateko, Errege, Dama, Jota eta hamarreko hirusta).

b) Kolore-eskailera. Palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (adibidez: 4, 5, 6, 7 eta 8ko hirusta).

c) Pokerra. Balio bereko lau kartak osatzen dute (adibidez, 4 Errege).

d) Full. Balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere, baina aurrekoa ez bezalakoa (adibidez: 3 zazpi eta 2 zortzi).

e) Koleoa. Palo bereko korrelatiboak ez diren bost kartak osatzen dute (adibidez: Bateko, 4, 7, 8, Dama, Hirusta).

f) Eskailera. Bost karta korrelatibok osatzen dute, horiek guztiak palo berekoak ez direla (adibidez: 7, 8, 9, 10 eta Jota).

g) Hirukoa. balio bereko hiru kartak osatzen dute (adibidez: hiru Dama).

h) Pare bikoitza. Balio bereko bi kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere, baina aurrekoa ez bezalakoa (adibidez: 2 Errege eta 2 Jota).

- i) Pareak. Balio bereko bi kartak eta hiru desberdinek osatzen dute (adibidez: 2 Dama).
- j) Karta handiagoak. Aurreko konbinaziorik gertatzen ez denean, baina jokalariaen kartak croupierrarenak baino handiagoak direnean. Kartak handiagoak direla ulertzen da, lehenik eta behin, balio handieneko karta kontuan hartuta, hurrengoaren berdina bada, eta horrela, hurrenez hurren.

VI. Ordainketa-taula.

«Aurre» apustuaren ordainketa-taula honakoa da:

- a) Eskailera Gorena: 100 jarritako 1en truke.
- b) Kolore-eskailera: 20 jarritako 1en truke.
- c) Poker: 10 jarritako 1en truke.
- d) Full: 3 jarritako 1en truke.
- e) Kolorea: 2 jarritako 1en truke.
- f) Eskailera edo jokaldi txikiagoa: 1 jarritako 1en truke.

«Texas Bonus» TXB apustuaren ordainketa-taula honakoa da:

Bateko paretik hasi eta Eskailera arte, 7 jarritako 1en truke.

Kolorea edo jokaldi handiagoa, 25 jarritako 1en truke.

«2. apustuko» posturak, irabazleak badira, beste horrenbestez ordainduko dira, 1 jarritako 1en truke.

VII. Jokoaren garapena.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko, Joko Kasinoan Araudiko arauak beteko dira.

Kartak jasotzeko, jokalaria bakoitzak, joko-mahai bakoitzerako ezarritako minimo eta maximoen mugen barruan, bere apustua egingo du horretarako laukian: «Aurre» izenekoan. Era berean, TXB (Texas Bonus) izeneko apustu osagarria egin ahalko du, sigla horiez markatutako laukian. Jarraian, croupierrak, «besterik ez» esan eta apustuak itxiko ditu, eta kartak banatzen hasiko da, banan-banan, ahoz behera, «esku» bakoitzari; bere ezkerretik hasiko da eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituko dio. Halaber, karta emango zaio Bankuari, «esku» bakoitzarentzako eta Bankurako bina kartaren banaketa osatu arte. Jarraian, croupierrak, «Flop» izeneko lehenengo hiru karta komunak erakutsiko ditu.

Ordutik aurrera, kartak ikusi ondoren, jokalariek bi aukera izango dituzte: «joan» ala «erretiratu». Jokalariak aurrera jarraitu nahi badu, «Aurre» hasierako apustua bikoiztu beharko du, «2. apustua» izeneko laukian. Jokalariak jokaldian jarraitzeari uko egin nahi badio, «Ez noa» esango du. Kasu horretan, jokalariak «Aurre» apustua galduko du, bai eta TXB apustua ere, egin baldin badu.

Jokalariek «joan» edo «erretiratu» aukeratu ondoren, «croupierrak» bere kartak adieraziko ditu. Texas Bonus-eko irabazleren bat? Irabazlerik egonez gero, bere kartak erakutsiko dira; horrela, irabazleak ordaindu eta apustu galtzaileak erretiratu egingo dira. TXBaren apustua egin duen jokalariak lehenengo bost kartekin bere biak eta «Flop»-en erakutsitako hirurak Bateko parearen konbinazioa edo jokaldi handiagoa badu, «Texas Bonus» jokoaren irabazle izango da, eta apustu-mota horretarako ordainketa-taulan ezarritako kopurua kobratuko du.

Jarraian, croupierrak beste bi karta erakutsiko ditu, parte-hartzaile guztientzat berdina izango direnak, «Turn eta River» izenekoak; horiek aurrekoen («flop» izenekoen) ondoren jarriko ditu. Gero, croupierrak bere bi kartak erakutsiko ditu, ordura arte estalita egon direnak. Esku bakoitza, jokalaria eta croupierrarena, bi esku propioen eta guztientzako bost karta komunaren arteko konbinazio posible onenaz osatuko da.

Jokoan sartzeko, croupierrak bere jokaldian, gutxienez, lau ko pareta edo konbinazio handiagoa izan beharko du. Croupierrak tartean sartzen ez bada, «Aurre» apustua ordaindu beharko du, apustu horri dagozkion ordainketa-taulen arabera. «2. apustuak» berdin jarraituko du, ez du ez galduko, ez irabaziko.

Croupierrak tartean sartzen bada, bere jokaldia parte-hartzaileen jokaldiarekin erkatuko du, eta honako kasuak gertatu ahalko dira:

Croupierrak eta beste edozein parte-hartzailek karta berak izanez gero, ez dago ez irabazlerik ez eta galtzailerik ere; berdinketa egongo da, beraz, apustuei eusten zaie.

Croupierrak jokalaria baino jokaldi hobea izanez gero, azken horrek «Aurre» eta «2. apustua» apustuak galduko ditu.

Jokalaria croupierrak baino jokaldi hobea badu, orduan, jokalaria «aurrea» kobratuko du, horretarako ezarritako ordainketa-taulari jarraiki. «2. apustua» beti ordainduko da beste horrenbestez (1 jarriko da 1 en truke).

VIII. Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez bakarrik egin daitezke eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira.

Joko zuzendariak mahaiaren minimo eta maximoak ezarri ahalko ditu, Joko eta Ikuskizunetako Zuzendaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

Apustuen maximoa izango da mahaiko apustuaren minimoa bider 10, 20, 30 edo 50.

IX. Jokoaren disfuntzioa.

1. Banaketan egindako hutsak.

Oro har, kartak banatzen diren bitartean, jarraian adierazitako kasuren bat gertatuz gero, banaketan hutsa egon dela kontuan hartuko da, eta, kasu hauetan, karta guztiak batuko ditu croupierrak, eta beste «esku» bati ekingo zaio.

Kontuan hartuko diren kasuak honakoak dira:

- a) Jokalariak kartak ez dituzte arauz ezarritako modu eta ordenan jasotzen.
- b) Jokalari batek behar baino karta gehiago edo gutxiago jasotzen baditu eta hutsa zuzendu ezin bada apustuak hasi aurretik.
- c) Croupierrari dagokion karten bat agerian badago.
- d) Karta-sorta osatzen duen kartetako bat falta bada.
- e) Karta-sorta akastuna dela ikusten bada.

2. Croupierraren hutsak.

a) Croupierrak esku akastuna adierazten badu, «kartek argi uzten dutela» usteko da, eta mahaiaren gainean dauden horien konbinazioa hartuko da kontuan.

3. Jokalariaren akatsak.

a) Jokalari batek bere kartak beste jokalari baten kartekin kontaktuan jartzen baditu, borondatez edo borondaterik gabe, biei erretiratuko zaizkie kartak, eta ezingo dute jarraitu eskuan parte hartzen. Egoera honek tartekoren batekin aurrera jarraituz gero, mahaiburuak edo ikuskatzaileak mahaitik bota ahalko ditu.

b) Jokalari batek, akatsen bat tarteko, bere kartak erakusten baditu, baliozko izaten jarraituko du jokaldia.

X. Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den

mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

17. Zirkuluko Pokerraren aldaeren arau orokor eta komunak.

I. Deskribapena.

Zirkuluko Pokerra karta-jokoa da, elkarren artean zenbait jokalaria aurrez aurre jartzen dituen. Jokoaren helburua da karta batzuekin ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea.

II. Jokoaren elementuak.

1. Kartak.

«Black-Jack» edo Hogeita bata jokoa erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioak, handienetik txikienera ordenatuta, honakoak dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa astindu ahalko da, kartarik txikiena balitz bezala, jokatzekeo baliatzen den txikieneraren aurretik edo Bateko gisa, Erregearen atzetik.

2. Joko-mahaia.

Aldeetako batetik obalatua da, eta sargunea du kontrako aldean, croupierra bertan hartzeko. Mahaiak espazio edo bereizitako atal batzuk izan ahalko ditu, croupierraren eskuinetik hasita. Atal bakoitzak eserita dagoen jokalaria bana hartuko du.

Mahaiak honako irekiguneak edo zirrituak izan ahalko ditu: bat, etxearen onurarako kenkarietzat, putzu edo cagnotte izenekoa; beste bat, eskupekoak sartzeko; hirugarrena, mahaiaren bertan fitxen truke aldatutako dirua sartzeko. Gainera, Hogeita batean edo «Black Jack»-en erabiltzen den erretiluaren antzekoa izango du, croupierraren aurrean, fitxak trukatzeko eta establezimenduari dagokion zenbatekoa kentzeko.

3. Onura.

Establezimenduaren onura lortu ahalko da jarraian deskribatutako hiru aukeretako bat hautatuta:

a) «Pot»-aren gaineko portzentajea; hori ez da, inolaz ere, % 5 baino handiagoa izango, eta apustuen tarteetako batean aplikatuko da. Hau, kopuruaren aldetik, mugatuta egon ahalko da.

b) Mahaiaren edo gainerakoaren maximoaren % 10 eta % 20 bitarteko portzentajea, sesio bakoitzeko, jokatzen den poker modalitatearen arabera. Sesiotzat hartzen da jokaldiko ordubete gehi azken bi eskuak. Sesioak luzatzeko, ordu ez osoetan, portzentajea beti izango da sesio erdiko zatietakoak.

c) Mahaiaren minimoaren % 20 eta % 50 bitarteko portzentajea; hori esku bakoitzaren apustuen lehenengo tartearen hasieran aplikatuko da, jokalaria bakoitzeko.

Kasinoko Joko Zuzendaritzak aurretik zehaztu ahalko du partida bakoitzaren iraupena, baldin eta jokalariei horren berri ematen badie. Kasinoak eskumen hori erabiltzen ez badu, partidaren iraupenak, behintzat, partida hasten duen jokalaria bakoitzak eskua birritan eduki ahal izateko behar bestekoa izan beharko du.

III. Langileak.

Joko-mahai bakoitzak, partida hasteko unean, etengabe izango du croupierra bere zerbitzura. Jokaldia zein gunetan egiten den, gunen hori mahaiburuak, ikuskatzaileak edo baliokideak kontrolatu ahalko du.

1. Mahaiburua, ikuskatzailea edo baliokidea.

Jokaldiaren garapena egokia izateko ardura du. Kasinoko zuzendaritzaren ordezkari gisa jarduten du. Berari dagokio joko-mahaietan gertatutako edozein gatazka konpontzea, eta hutsik gera daitezkeen plazarak bete nahi dituzten jokalarien zerrenda egin beharko du.

2. Croupierra.

Aurrerago emango zaizkion egitekoak gorabehera, honakoak ere izango ditu: kartak zenbatu, nahastu eta jokalariei banatzea; jokaldiaren faseak eta jokalarien jarduerak ozenki eta modu argian esatea; establezimenduari dagokion onura kalkulatzeko eta sartzea, mahaian horretarako dagoen zirrituan sartzea; eskupekoak mahaian horretarako dagoen zirrituan sartzea; dirua fitxen truke aldatzea eta diru hori mahaian horretarako dagoen zirrituan sartzea; jokaldia kontrolatzea eta ikuskatzea, jokalaria batek ere txandatik kanpo apusturik ez egiteko; «pot» osatzen duen batura kontrolatzea eta zaintzea eta hura ordaintzea. Era berean, jokalariei jokaldiaren une bakoitzean aplikatu beharreko arauen gaineko zalantzak ebartziko dizkie, eta, jokalariren batekin arazorik izanez gero, jokaldiaren garapenaren gaineko arduradunari jakinarazi beharko dio.

IV. Jokalariak.

Joko-mahaiaren espazio edo atal bakoitzaren aurrean, jokalaria bat baino ezingo da eseri. Espazioen azalera erabili ahalko da fitxak jartzeko eta, hala badagokio, kartak mantentzeko.

Partida bakoitzaren hasieran, postuak zozketatuko dira.

Partida hasita badago, jokoaren garapenaren gaineko arduradunak emango du mahaiko postua, leku liberrik baldin badago.

Jokalaria batek, berak eskatuta, atsedena har dezake, gehienez, hiru jokaldiz edo eskuz, partida bakoitzeko, mahaiko postua galdu gabe.

V. Debekuak.

Erabat debekatuta dago jokalaria batek mahaia uztea, beste jokalaria bat ardurapean utzita, apustu berak egiteko; izan ere, jokalaria bakoitzak bere kabuz jokatu du. Bestalde, ez dira honako jarduerak onartuko:

- a) Binaka jokatzeko, nahiz eta aldi baterako besterik ez izan.
- b) «Pot»a borondatez jokatzeko.
- c) «Pot»a borondatez banatzeko.
- d) Jokalarien artean ados jartzeko.
- e) Jokaldia hasi ondoren, beren gaineratikoa handitzeko fitxak erosi edo gehitzea.
- f) Jokalarien artean dirua prestatzeko.
- g) Gaineratikoa fitxak gordetzea.
- h) Kartak mahaitik erretiratu edo croupierraren eta beste jokalarien begi-bistatik urruntzeko.
- i) Jokalariaren beraren kartak ez direnak ukitzeko.
- j) Jokaldiak dirauen bitartean, jokalarien artean jokaldiei buruzko iruzkinak egitea, baita beste jokalaria batzuen kartak begiratzea ere, nahiz eta «esku» horretan jokatzeko ez aritu.

VI. Jokoaren arauak.

1. Konbinazio posibleak.

- a) Kolore-eskailera Goren: palo bereko bost karta korrelatiborik altuenek osatzen dute (Batekoa, Erregea, Dama, Jota eta 10).
- b) Kolore-eskailera: palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (5, 6, 7, 8 eta 9).
- c) Poker: balio bereko lau karta dituen bost karten konbinazioa da (Lau Dama eta 5a).
- d) Full: bost kartaren konbinazioa da; horietatik, hiru karta balio berekoak dira eta beste biak lehenengoak ez bezalakoak, baina beren artean balio berekoak (Hiru 8 eta Bi 5).

e) Kolorea: palo bereko bost karta ez korrelatibok osatzen dute konbinazio hau (9, 5, Dama, Jota, Bateko hirusta).

f) Eskailera: palo berekoak ez diren bost karta korrelatibok osatzen dute konbinazio hau.

g) Hirukoa: bost karten konbinazioa da; horietatik, balio bereko hiru karta eta gainerako biak, pareta osatu gabe (hiru 5, 3 bat eta 7 bat).

h) Irudiak: honakoek osatu beharreko bost karten konbinazioa da: Batekoa, Erregea, Dama edo Jota. Konbinazio hau poker estaliko aldagaietan baino ez da erabiliko.

i) Pare Bikoitza: bost kartak osatzen duten konbinazioa da, alegia, balio bera ez duten karten bi parek (bi 5, bi Dama eta Erregea).

j) Pareta: balio bereko bi karta dituen bost karten konbinazioa da (bi 7, bat 5, bat Dama eta bat Bateko).

k) Kartarik Handiena: «esku» batek aurreko konbinazioetako bat ere ez duenean, kartarik handiena duen jokalaria irabaziko du.

52 karta baino gutxiagorekin jokatzen den Pokerraren aldagaietan, Kolorea Full baino garrantzitsuagoa izango da.

2. Berdinketak.

Jokalariek Poker daukatenean, balio handienekoa duenak irabaziko du (Errege Pokerrak Dama Pokerra gainditzen du).

Jokalariek Full daukatenean, hiru karta berdinak dituenak irabaziko du.

Jokalariek Eskailera daukatenean, edonolakoa izanik, balio handieneko karta daukanak irabaziko du.

Jokalariek Kolorea daukatenean, baliorik handieneko karta duenak irabaziko du.

Jokalariek Hirukoa daukatenean, baliorik handieneko kartak dituenak irabaziko du.

Jokalariek Irudiak daukatenean, parerik altuena duenak irabaziko du, eta, bat badatoz, baliorik handiena duen karta hartuko da kontuan.

Jokalariek Pare Bikoitza daukatenean, baliorik handiena duten kartek osatzen duten pareak irabaziko du; bat badatoz, bigarren pareta hartuko da kontuan eta, azkenik, geratzen den baliorik handieneko karta.

Jokalariek Pareta daukatenean, baliorik handieneko Pareta duenak irabaziko du, eta, bat badatoz, gainerakoetatik baliorik handiena duen karta hartuko da kontuan.

3. Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak, fitxen bidez soilik adieraziak, Kasinoari baimendutako minimo eta maximoaren mugen barruan egin behar dira.

a) Muga horiei buruzko arau orokorrak.

Mahaiaren minimoa eta maximoa bertan jokatuko den pokerraren modalitatearen arabera izango dira. Minimoa alda daiteke, maximoaren % 20 eta % 40ren artean, eta «aurre» (hasierako apustua) mahaiaren minimoaren % 50 izango da, gehienez.

Hiru mugarekin joka dateke:

1) Split Limit: apustuaren maximoa botearen erdiak mugatzen du.

2) Muga duen botea: apustuaren maximoa boteak mugatzen du.

3) Mugarik gabeko botea. Ez dago mugarik apustu maximoarako; minimoa ezingo da, sekula, baimendutakoa baino txikiagoa izan, eta horrek mahaiaren ikusteko moduan egon behar du, nabarmen.

b) Arau bereziak.

Kasinoko zuzendariak, baimendutako mugen barruan, mahai baten apustuaren muga alda dezake, hori abian jarri ondoren, jokalariei aurretik abisu emanda.

VII. Jokoaren garapena.

Partida hasi ahal izateko, nahitaezkoa izango da mahaiaren, gutxienez, lau jokalaria egotea; gutxienerako kopuru hori partida osoan mantendu beharko da.

1. Kartak banatzea.

Partida bakoitzaren hasieran, croupierrak argiro adierazi beharko du, disko biribilaren bidez (marka edo eskua), nor daukan eskua, eta jokalariaurrean jarri beharko du. Eskuak erloju-orratzen noranzkoan egingo du bira, beste karta-banaketa bati ekiten zaion bakoitzean.

Croupierrak jokoa garatzeko erabili beharreko karta guztiak daudela egiaztatu ondoren, honela jardungo du:

a) Kartak «Chemin de Fer» edo «Bacarra» jokoan egiten den antzera nahastu eta gero multzokatu egingo ditu.

b) Kartak nahastu egingo ditu, mahaiko jokalaria batek ere kartak ez ikusteko moduan.

Jokatzen ari den poker motaren arabera, kartak, halaber, beste jokalaria batek ere nahastu ahalko ditu, baldin eta partidaren arduradunak horretarako baimena ematen badiu; baina azken karta-nahastea, aurreko puntuetan ezarritako moduren batean, beti egingo du croupierrak.

Pikatzeko unean, piloko kartaren bat agerian geratzen bada, berriro nahastu beharko da.

Pikatzea egitean, honako baldintzak bete beharko dira:

a) Esku bakarra erabiltzea.

b) Pikatzearen noranzkoak zuzena izan behar du eta gorputzetik urrundu behar da.

c) Esku librean ezingo du karta-sorta ukitu, harik eta, pikatu ondoren, berriro karta-pilaketak egin arte.

d) Esku librean ezingo du jokalarien bista oztopatu, ezingo dutela pikatzearen prozedura ikusi.

Pikatzea egin ondoren, jokaldian parte hartzen duten jokalariek, aurretik, poker motaren arabera, «aurre» edo «itsu» izeneko apustua egin beharko dute; hori kasinoak ezarritakoa izango da, eta, jarraian, croupierrak kartak banatzen ditu erloju-orratzen noranzkoari jarraiki.

Croupierra kontuz ibili beharko da, kartak banatzean, jokalariek horiek ikusi ez ditzaten. Hori dela eta, horiek banatzean, ezingo ditu altxatu, mahaiaren gainetik bota beharko ditu.

2. Apustuen tarteak edo txandak.

Jarraian, apustuak hasiko dira eta croupierrak adieraziko du nori dagokion apustua egitea, jokatzen ari den poker aldagaiaren arabera. Apustu guztiak «Pot» izeneko mahaiaren leku komun batean taldekatzen dira.

Apustuen txanda heltzen denean, jokalariek honako aukerak izango dituzte:

a) «Erretiratu» eta jokoa utzi. Horretarako, bere asmoa jakinarazi beharko du, bere txanda denean, eta kartak mahai gainean jarri beharko ditu; kartak ahalik eta gehien urrundu beharko ditu jokoan erabiltzen ari diren kartetatik. Kasu honetan, croupierrak kartak erretiratuko ditu; horiek ez ditu inork ikusi beharko.

Jokalaria batek erretiratzeko erabakia hartzen duenean, ezingo du «Pot»ean parte hartu; beraz, egin dituen apustu guztiei uko egingo die eta ezingo du jokoari buruzko inolako iritzirik azaldu, ez eta beste jokalarien kartak begiratu ere.

b) «Paso egitea». Apustua egiteko txanda duen edozein jokalarik apusturik ez egitea erabakitzen badu, «paso» esan beharko du, baldin eta aurretik jokalaria batek ere apusturik egin ez badu apustuen tarte horretan. Jokoan parte hartzen ari den edozein jokalarik itxaron egin dezake beste jokalariren batek apustu egiteko erabakia hartu arte; kasu horretan, jokoan parte hartzen jarraitu nahi badu, apustua berdindu edo igo egin beharko du.

c) Apustua «berdintzea». Horretarako, «pot»ean fitxa-kopuru jakin bat sartu beharko du, horien balioa beste edozein jokalariren balioaren berdina izan dadin, baina ez handiagoa.

d) Apustua «igotzea». Horretarako, «pot»ean fitxa-kopuru jakin bat sartu beharko du, berdintzeko, gehi beste fitxa-kopuru bat, apustua igotzeko. Horrek aukera emango die eskuinean dauden jokalariei, aurretik deskribatutako ekintzaren bat egiteko.

Pokerraren aldagaiaren arabera eta apustuen tarte bakoitzean, jokalaria apustua igotzeko aldiak mugatuta egon daitezke, baina jokalaria bi baino ez badaude, ez da horretarako mugarik egongo.

Apustuen amaieran, eskuan dirauten jokalaria guztiek (aktiboak) fitxa-balio berbera jarrita eduki beharko dute «pot»ean, beren gaineratikoa guztizko baliora iristen ez denean izan ezik; orduan, zati proportzionala jokatuko baitute.

Apustuen txanda amaitzen denean, apustua jokalaria bakar batek egin eta beste guztiek paso egin badute, apustua egin duen jokalaria «eskua» automatikoki irabazi eta «pot»a eskuratuko du; horretarako, ez du zertan kartak erakutsi.

Apustua egin aurretik, jokalaria bakoitzak bere fitxak dagokion mahaiaren espazioaren barruan bildu ahalko ditu. Jokalaria batek apustua egin duela ulertuko da, fitxak bere espazioa mugatzen duen lineatik harago jartzen dituen edo, hain argi ez dauden egoeretan, croupierrak fitxak «pot»ean sartzen dituen unetik, baldin eta jokalaria horretarako eragozpenik jarri ez badu.

Jokalaria batek ezingo du apusturik egin, gainerako jokalariren erreakzioa ikusi eta apustua igo. Apustuak argiro eta berehala egin behar dira, jokaldi horren gaineko zalantzarik simulatu gabe.

Jokalariek dirua behar beste fitxetan izan beharko dute, «eskua» amaitzeko. Hori izan ezean, apusturako zenbatekoaren proportzionalaz jokatuko dute.

Eskua jokatzeko ari diren jokalariek behar beste baino ez dute hitz egingo, eta, gainera, apustuen tarte bakoitzean, ezingo dituzte egin konbinazio maximoa balute bezala, beste jokalaria nahasteko eta engainatzeko asmoz. Jokalariren batek aurretik deskribatutako moduren batean jardunez gero, croupierrak atentzioa emango dio eta, berriro eginez gero, partidako arduradunak partidaren parte hartzen jarraituko duen erabakiko du, eta erabaki hori ezingo da atzera bota.

Jokalaria batek ere ezingo du beste jokalaria batek egiten duen jokaldian eragin edo berori kritikatu. Mahaiaren inguruetan ezingo da jokalaririk egon, partidaren garapena ikusten, kasinoko langileak salbu.

Croupierrak, une oro, kendutako kartak eta karta-uzteak kontrolpean izan beharko ditu. Jokalaria batek ere ez du horiek ikusteko baimenik, partidak iraun bitartean. Croupierrak banatzeko dituen gainerako kartek elkarrekin eta ordenatuta egon beharko dute, jokaldi osoan, banatzeko unean izan ezik.

Croupierrak karta-sorta ahalik eta posiziorik horizontalenean izan beharko du, horrekin lekualdaketa egin gabe, eta horren goialdeak beti egon beharko du jokalariek ikusteko moduan. Karta-sorta eskuan ez daukanean, une oro babestu beharko du; horretarako, mahaiko maniobra-fondoko fitxa jarri beharko du.

3. Konbinazio irabazleen ordainketak.

Apustuak berdinu ondoren, apustuen azken tartean, aurretik erretiratu ez den jokalaria bakoitzak bere kartak erakutsi beharko ditu, duen konbinazioa ikusi ahal izateko moduan, konbinazio irabazlea ezarri ahal izateko.

Azken apustua egin duen jokalaria, lehenik eta behin, kartak erakutsiko ditu eta, jarraian, horren ezkerretik hasita, jokalariei erakutsiko dizkie, bata bestearen atzetik.

Ez da beharrezkoa izango jokalaria batek daukan konbinazioa esatea bere kartak erakustean, eta ez da kontuan hartuko esan duena; izan ere, croupierrak ezarriko du erakutsitako konbinazioen balioa eta berak adieraziko du zein jokalarik duen konbinaziorik handiena, eta, hala badagokio, jokalariek gaizki adierazitako konbinazioak zuzenduko ditu.

Croupierrak egiaztatu ondoren jokalaria guztiek irabazlearen kartak aztertu ahal izan dituztela eta konbinazio irabazlearen aurkako adierazpenik egin ez dutela, croupierrak «pot»a emango dio hari eta kartak mahaitik erretiratuko ditu.

Balio bertsuko konbinazio irabazle bi edo gehiago egonez gero, croupierrak «pot»a oso balio bertsuko konbinazioak dituzten jokalarien artean banatuko du, gaineratikoen arabera proportzioan.

Croupierrak «eskuan» ematen dituen kartak berak jokaldia erakusteko adierazten duenean baino ez dira erakutsiko.

Jokalariek berek baino ezingo dituzte beren karta estaliak ikusi, eta beste inork ikus ez ditzan ardura daukate.

Jokalariek, «esku» bakoitzari hasiera eman baino lehen, mahai gainean dituzten fitxak edo dirua baino ezin izango dute jokatu.

VIII. Jokoaren garapeneko disfuntzioak.

1. Banaketan egindako hutsak.

Oro har, kartak banatzen diren bitartean, jarraian adierazitako kasuren bat gertatuz gero, banaketan hutsa egon dela kontuan hartuko da, eta, kasu horietan, karta guztiak batuko ditu croupierrak, eta beste «esku» bati ekingo dio.

Kontuan hartuko diren kasuak honakoak dira:

- a) Jokalariei kartak ez badizkiete arauz ezarritako modu eta ordenan ematen.
- b) Jokalaria batek behar baino karta gehiago edo gutxiago jasotzen baditu eta hutsa zuzendu ezin bada apustuak hasi aurretik.
- c) Eskua hastean, jokalaria batek ez dagokion karta bat jasotzen badu eta ikusi duela egiaztatu bada.
- d) Kartaren bat agerian azaltzen bada.
- e) Karta-sortan kartaren bat falta dela ikusten bada.
- f) Karta-sorta akastuna dela ikusten bada.

2. Croupierraren hutsak.

a) Croupierrak esku akastuna adierazten badu, «kartek argi uzten dutela» usteko da, eta mahaiaren gainean dauden horien konbinazioa hartuko da kontuan.

b) Croupierrak, kartak banatzean, orduan ez dagoen jokalaria bati karta bat ematen badio, ez da banaketan egindako huts gisa ulertuko. Jokalaria garaiz heltzen ez bada, esku hori jokatzeke txanda heltzen denean, bere kartak erretiratu egingo dira eta jokatzeari utziko dio.

c) Croupierrak, kartak banatzean, eskua jokatuko ez duen jokalaria bati edo hutsik dagoen mahaiaren posizio bati karta bat ematen badio, ez da banaketan egindako huts gisa ulertuko; croupierrak kartak banatzen jarraituko du, ohi bezala, jokalaria edo hutsik dagoen posizio hori barne, eta, banatzen amaitu ondoren, posizio horietako kartak jasoko ditu.

3. Jokalariaren hutsak.

a) Jokalariak berehala hartu beharko ditu erabakiak, partidaren garapena ez atzeratzeko; bestela, croupierrak atentzioa emango dio, eta, horrelakorik berriro eginez gero, partidaren arduradunak partidatik kanporatu ahalko du.

b) Jokalari batek, apustua egitean, bere kartak karta-uzteekin nahasten baditu, bere apustua beste jokalaririk berdinduko ez duelakoan, «eskua» jokatzeko aukera galduko du, croupierrak edo partidaren arduradunak «eskua», zalantzarik gabe, berregin ahal badute izan ezik. Oro har, beti saiatuko gara «eskua» berregiten eta, horrenbestez, «pot»a jokatzeko.

c) Jokalari batek, hutsen baten ondorioz, apustua berdintzeko, «pot»ean fitxa-kopuru nahikoa sartzen ez badu, ez du erretiratzeko eskubiderik izango; apustua berdintzeko beharrezkoak direnak baino ezingo ditu gehitu.

d) Jokalari batek, hutsen baten ondorioz, «pot»ean fitxa bat edo gehiago sartzen baditu, beharrezkoa baino zenbateko handiagoz, eta apustua handitzeko asmoaren berri eman ez badu, apustua berdindu baino ez duela egiten ulertuko da, eta gainditutako zenbatekoa itzuli egingo zaio.

e) Jokalari batek, akatsen bat tarteko, bere kartak erakusten baditu, baliozko izaten jarraituko du jokaldiak.

f) Jokalari batek apustua txandaz kanpo egiten badu, hori baliozkotzat joko da; baina, apustuen txandara heltzen denean, ezingo du handitu.

g) Jokalari batek edo gehiagok, kartak banatzean, «pot»ean «aurre»a jarri ezean, «eskua» baliozkotzat joko da, eta «aurre»a jarri beharko dute, «eskua»n parte hartu nahi badute. Hasierako apustua zein jokalarik jarri ez duen edo duten zehaztu ezin den kasuetan, eskua «pot» murriztuarekin jokatu da.

h) Jokalari batek bere kartak beste jokalari baten kartekin kontaktuan jartzen baditu, borondatez edo borondaterik gabe, biei erretiratuko zaizkie kartak, eta ezingo dute jarraitu eskuan parte hartzen. Egoera hori inplikatuetakoa batekin errepikatzen bada, partidaren arduradunak mahaitik kanporatu ahalko du.

i) Jokalari bati apustu egiteko txanda pasatzen bazaio, horrek croupierrari jakinarazi beharko dio, berehala. Partidaren arduradunak egoera aztertuko du eta erabaki egokia hartuko du, eta hori ezingo da atzera bota.

IX. Zirkuluko pokerraren aldagaiak.

Zirkuluko pokerraren aldagaiek epigrafe honen aurreko ataletan azaldutako printzipioak betetzen dituzte. Zirkuluko pokerraren aldagai hauek, Katalogo honetan jasotakoak, honakoak dira:

5 kartako poker estalia, karta-uztearekin.

Omaha.

Texas Hold´em

Five Stud Poker

Seven Card Stud Poker.

Poker Sintetikoa.

Atal honetan aipatutako pokerraren aldagai bakoitzaren arau espezifikoak epigrafe honen hurrengo ataletan jaso dira, eta berariaz ezarri ez den guztirako, aipatutako arau orokorrak eta komunak, epigrafe honen I. ataletik VIII. atalera bitartekoetan jasotakoak, aplikatuko dira.

17.1. 5 kartako poker estalia, karta-uztearekin.

I. Jokoaren elementuak:

Kartak. Jokalari-kopuruaren arabera, 52 edo 32 kartarekin jokatu ahalko da.

II. Jokoaren arauak:

Jokoaren garapena.

Croupierra kartak banatzen hasi aurretik, «eskua» duen jokalaria «pot»a hasi beharko du, mahaiko apustu minimoarekin; era berean, «bigarren eskua» duen jokalaria aurretik aipatutako apustu minimoa bikoiztu beharko du. Gainerako jokalariek, kartak ikusi ondoren, honako aukera izango dute: jokotik erretiratu eta hura uztea, apustua berdintzea, apustua egitea edo apustua igotzea.

«Itsua» izeneko apustua ere egongo da. Horretan, apustua egingo da, eta hori izango da, gutxienez, «bigarren eskuak» egindakoaren bikoitza; berdina egin dezakeen lehenengoa «bigarren esku»aren osteko jokalaria izango da. Horrek egin ezean, gainerakoek ezingo dute egin; horrek eginez gero, hurrengoak beste «itsu» bat egin ahalko du, gutxienez aurrekoaren kopurua bikoiztuta eta, horrela, hurrenez hurren. Itsuak baliozkoak izango dira, baldin eta croupierra kartak banatzen hasten bada.

III. Karta-uzteak.

Jokalariek karta-uzte bakarra egiteko eskubidea izango dute, eta hori, gehienez, lau kartakoa izango da eta, gutxienez, kartarik gabekoa; kasu horretan, jokalaria ozenki esango du «aski» dela. Lau karta uzten dituen jokalaria, lehenik eta behin, hiru karta jasoko ditu eta, gainerako parte-hartzaileek beren karta-uzteak itzuli ondoren hiru kartakoa edo gutxiagokoak, laugarren karta jasoko du. Baldin eta, jokalaria bakoitzari bost kartak banatu ondoren, dagozkion karta-uzteak berdintzeko nahikoa karta ez badago, pilotik geratzen diren kartak banatu ondoren, croupierrak jokalaria guztien karta-uzteak erabiliko ditu, eskua betetzeko, baina, karta-uztea itzultzeko jokalaria bakarra faltaz gero, kasu horretan, gainerako jokalarien karta-uzteak erabiliko dira, berea izan ezik, bere bost kartak betetzeko.

IV. Jokoaren hutsak eta arau-haustekak.

Croupierraren hutsak.

Croupierrak karta-sorta jokaldia amaitu aurretik erretiratzen badu, karta gehiago banatu behar direla ohartu gabe, ahal den neurrian, karta-sortaren goiko alde hartu eta falta diren kartak banatu beharko ditu. Bestela, erabili ez diren kartak nahastu beharko ditu, karta-uztekoak izan ezik. Berrito pikatuko da eta croupierrak lehenengo karta ezabatu beharko du, banatzen hasi aurretik.

17.2.1. Omaha Ageriko Pokerra.

I. Deskribapena.

Seven Card Stud Pokerraren aldagaia da, eta jokoaren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea; horretarako, jokalaria eskuan dituen lau kartetatik bi aukeratu beharko dira eta jokalaria guztientzako komunak diren eta mahai gainean dauden bost kartetatik hiru.

II. Jokoaren arauak.

Jokoaren garapena.

Jokaldian parte hartu nahi duten jokalaria guztiek «aurre»a jarri ondoren, croupierrak lau karta emango dizkie jokalariei agerian, banan-banan. Jarraian, apustuen lehen tarteari ekingo zaio.

Apustuen tartea amaitu ondoren, croupierrak piloko lehenengo karta erreko du; hori ez da karta-uztekoekin nahastuko, eta ez dute jokalariek ikusiko. Hurrengo hiru kartak mahaiaren erdian jarriko ditu, eta horiekin apustuen bigarren tarteari ekingo zaio.

Apustuen tarte hau amaitzean, berrito «erreko» da hurrengo karta, eta aurretik aipatutako hiru karta horiei beste bat gehituko zaie, mahaiaren erdian, aurreko hiruren ondoan; horrela, apustuen hirugarren tarteari ekingo zaio.

Apustuen tarte hau amaitzean, berriro «erreko» da hurrengo karta, eta aurretik aipatutako lau karta horiei beste bat gehituko zaie, mahaiaren erdian, aurrekoaren ondoan; horrela, apustuen laugarren eta apustuen azken tarteari ekingo zaio.

17.2.2. Bost kartako Omaha Pokerra.

I. Deskribapena.

Bost Kartako Omaha jokoa zirkuluko pokerraren modalitate bat da eta berrogeita hamabi kartako karta-sorta batekin jokatzen da, eta horren helburua da ahalik eta baliorik handieneko konbinazioa lortzea; horretarako, jokalaria bakoitzak eskuan dituen bost karta estalietatik bi aukeratuko ditu, mahaiko jokalaria guztientzako komunak diren bost kartetatik beste hirurekin batera.

II. Jokoaren arauak.

1. Jokoaren modalitate honetan, Omaha jokoa arautzen duten arau berak aplikatuko dira, baina, bestean ez bezala, jokalaria bakoitzari bost karta banatuko zaizkio, estalita.

2. Bost Kartako Omaha jokoa, gehienez, zortzi jokalarik parte hartu ahalko dute.

3. Joko Zuzendaritzak lehenengo karta komuna erakutsi ahalko die jokalariei, kartak banatzeko unean. Kasu horretan, apustuen lehen txanda edo tarte ageriko karta komun batekin egingo da.

III. Apustuen muga maximoak eta minimoak.

Tarte, txanda edo aldi bakoitzean apustuen muga maximoak mahairako Joko Zuzendaritzak hautatutako aukeraren arabekoak izango dira, honako hauen artean:

a) Mugatua edo «Fixed».

b) Mugatutako botea edo «Pot limit».

c) Mugarik gabekoa.

IV. Jokoa egindako huts edo arau-haustea.

Joko-modalitate honi, arau-hausteen eta hutsen kasuan, Omaha jokoaren arau berak ezarriko zaizkio.

17.2.3. Omaha Hi&Low Pokerra.

I. Deskribapena.

Omaha Hi&Low jokoa zirkuluko pokerraren aldagai bat da eta berrogeita hamabi kartako karta-sorta batekin jokatzen da, eta horren helburua da ahalik eta baliorik handieneko konbinazioa lortzea; horretarako, jokalaria bakoitzak eskuan dituen lau karta estalietatik bi aukeratuko ditu, mahaiko jokalaria guztientzako komunak diren kartetatik beste hirurekin batera.

II. Jokoaren arauak.

1. Zirkuluko pokerraren modalitate honi Omaha modalitatea arautzen duten arau berak aplikatuko zaizkio, baina Omaha Hi&Low botea edo «pot»a balio handieneko konbinazioa eta balio txikieneko konbinazioa duten bi jokalariek irabaziko ahalko dute, hurrenez hurren.

2. Balio gutxieneko konbinaziora jokatu ahal izateko, jokalarientzako hiru karta komun egon beharko dira, 8aren maila berekoak edo gutxiagokoak. Batekoa balio handieneko zein txikieneko konbinaziorako erabili ahalko da.

III. Apustuen muga maximoak eta minimoak.

Tarte, txanda edo aldi bakoitzean apustuen muga maximoen mugak mahairako Joko Zuzendaritzak hautatutako aukeraren arabekoak izango dira, honako hauen artean:

a) Mugatua edo «Fixed».

b) Mugatutako botea edo «Pot limit».

c) Mugarik gabekoa.

IV. Joko-modalitate honi, arau-hausteen eta hutsen kasuan, Omaha jokoaren arau berak ezarriko zaizkio.

17.3.1. Texas Hold'em Ageriko Pokerra.

I. Deskribapena.

Seven Stud Card Pokerraren aldagaia da, eta jokoaren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea, bost kartakoa; horretarako, jokaldi bakoitzean dauden zazpi kartetatik edozein aukeratuko da.

II. Jokoaren arauak: jokoaren garapena.

Omaha Pokerrarekin dagoen desberdintasun bakarra da croupierrak, partidaren hasieran, jokalaria bakoitzari lau karta banatu beharrian, jokalaria bakoitzari bi karta baino ez dizkiola banatuko.

17.3.2. Doble Hold'em Pokerra.

1. Deskribapena.

Doble Holdem jokoak zirkuluko pokerraren aldagaia da, eta berrogeita hamabi kartako karta-sortarekin jokatzeko da, eta horren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea; horretarako, jokalaria guztientzako karta komunak lerro bikoitzean jokaldi bakoitzean dauden zazpi kartetatik edozein aukeratuko da.

II. Jokoaren arauak.

1. Kartak banatu aurretik, jokalariek ezinbesteko apustuak egin beharko dituzte, «aurre» edo «itsuak», mahai horretarako Joko Zuzendaritzak aukeratutako modalitatearen arabera.

2. Croupierrak bi karta estali banatuko dizkio jokalaria bakoitzari, eta banan-banan banatuko ditu.

3. Kartak banatzen amaitu ondoren, apustuen lehen tartea edo txanda irekiko da, eta, lehenik eta behin, txanda guztietan, eskua duen pertsonak hitz egin beharko du, eta, horrelakorik ezean, eskuaren ezkerrean dagoen jokalaria.

4. Apustuen txanda itxi ondoren, Croupierrak piloko lehen karta «erreko» du, karta-uztekoekin nahastu gabe, eta, aldi berean, jokalaria guztientzako hiru karta komuneko bi ilara erakutsiko ditu (Flop); horrela, apustuen bigarren txanda irekiko da.

5. Aurreko apustuen txanda amaitu ondoren, piloko lehen karta «erreko» da, eta bi karta erakutsiko dira, bat lerro bakoitzerako (Turn), eta horiek aurreko hiruren ondoan jarriko dira; horrela, enbidoko hirugarren txanda irekiko da. Laugarren eta azken txanda (River) modu berean egingo da.

6. Jokalariek ahalik eta balio handieneko konbinazioa egin beharko dute, bi lerrootan. Botea edo «pot»a bitan banatuko da, eta jokalariek biak irabazteko aukera izango dute.

III. Apustuen muga maximoak eta minimoak.

Tarte, txanda edo aldi bakoitzean apustuen muga maximoak mahairako Joko Zuzendaritzak hautatutako aukeraren arabekoak izango dira, honako hauen artean:

a) Mugatua edo «Fixed».

b) Mugatutako botea edo «Pot limit».

c) Mugarik gabekoa.

IV. Jokoan egindako huts edo arau-hausteak.

Joko-modalitate honi, arau-hausteen eta hutsen kasuan, Texas Hold'em jokoaren arau berak ezarriko zaizkio.

17.4. Five Stud Poker Ageriko Pokerra.

I. Deskribapena.

Seven Card Stud Pokerraren aldagaia da, eta jokoaren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea, jokalaria bakoitzak dituen bost karten artean.

II. Jokoaren elementuak:

Kartak.

Karta-sorta osoko 52 kartarekin jokatu beharrean, 32 kartarekin jokatzen da. 52 karta horietatik, honakoak kentzen dira: 2, 3, 4, 5 eta 6. Jokoan aritzeko, honako kartak utziko dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8 eta 7.

III. Jokoaren arauak.

Jokoaren garapena.

Croupierrak jokalaria bakoitzari karta estali bat eta agerian beste bat banatuko dizkio; horrela, apustuen lehen tarteari ekingo zaio.

Apustuen lehen tarte amaitu ondoren, croupierrak beste karta bana emango die jokalariei, agerian; horrela, apustuen bigarren tarteari ekingo zaio.

Apustuen tarte hau amaitu ondoren, croupierrak beste karta bana emango die jokalariei, agerian; horrela, apustuen hirugarren tarteari ekingo zaio.

Apustu horiek amaituta, croupierrak beste karta bat emango du, agerian; horrela, apustuen laugarren eta azken tarteari ekingo zaio.

Pokerraren aldagai honetan, konbinaziorik handiena duen jokalaria hasiko da apustuak egiten.

17.5. Seven Card Stud Poker Ageriko Pokerra.

I. Deskribapena.

Jokoaren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea zazpi kartarekin, kontuan hartuta karta horietatik bostek baino ez dutela balioa, jokaldia erakutsi ondoren.

II. Jokoaren arauak.

1. Apustuen maximoak eta minimoak.

Tarte, txanda edo aldi bakoitzean apustuen muga maximoak, botearen arabera, honakoak izan daitezke:

a) Split Limit: apustuen lehen bi tarteetan, mugarik txikienarekin jokatzen da, eta, gainerako hiruretan, mugarik handienarekin. Agerian utzitako lehen bi kartak pareta badira, mugarik handienarekin jokatuko da.

b) Mugatutako botea: apustuen azken bi tarteetan, mugak honako balioak ditu:

a. Seigarren karta ematean dagoen botearen erdiaren parekoa.

b. Zazpigarren karta ematean dagoen botearen parekoa.

Apustuen tarte bakoitzean, jokalaria bakoitzak bere apustua igo ahalko du, gehienez, hiru aldiz, eta tarte bakoitzarentzat ezarritako mugei jarraiki.

2. Jokoaren garapena.

Omaha Pokerrarekin dagoen alde bakarra da partidaren hasieran croupierrak lau kartak eman beharrean, jokalariei bi karta baino ez diela emango.

17.6. Ageriko Poker Sintetikoa.

I. Deskribapena.

Jokoaren helburua da ahalik eta baliorik handiena duen karta-konbinazioa lortzea, eta, horretarako, honako bost kartak erabiliko dira: croupierrak jokalariei banatutako bina karta eta croupierrak joko-mahaian jarritako bost karta komunetako hiru.

II. Jokoaren elementuak.

Kartak.

«Black-Jack» edo Hogeita batean erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 28 kartarekin jokatzen da, palo bakoitzeko Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9 eta 8koa bakarrik erabiliz, balioaren eta garrantzi-hurrenkeraren arabera. Batekoa kartarik txikiena izango balitz bezala erabil daiteke, 8aren aurretik, edo kartarik handienaren pareko, Erregearen ondoren.

III. Apustuen maximoak eta minimoak.

«Gaineratiko» izeneko hasierako gutxieneko kopuruaz jokatzen da. Gaineratikoa amaituz gero, gehiago jarri ahalko dira, honako eskalari jarraiki:

- a) Hasierako gaineratikoa: 10-200 bider mahaiko apustu minimoaren zenbatekoa.
- b) Berriz jartzeak: 5-100 bider mahaiko apustu minimoaren zenbatekoa.

IV. Jokoaren garapena.

Jokalari guztiek Kasinoak adierazitako «aurre» izeneko apustua egin ondoren, croupierrak bi karta banatuko dizkio jokalaria bakoitzari, estalita, eta bost karta komunetako lehenengoa erakutsiko du.

Une horretatik aurrera, eskua duen jokalaria apustuen lehenengo txandari ekingo dio. Apustuak egin ondoren, bigarren karta erakutsiko du. Jarraian, apustuen bigarren txanda irekiko da, eta apusturik altuena egiten duen jokalaria irekiko du; horrela egingo da, hurrenez hurren, harik eta bosgarren eta azken karta erakutsi arte eta apustuen azken txanda hasi arte.

Apustuak amaitu ondoren, kartak erakutsiko dira, eta azken apusturik altuena egin duen jokalaria hasiko da; «pot»a ordainduko zaio irabazleari edo irabazleen artean banatuko da, baldin eta balio bereko jokaldi bat baino gehiago badago.

V. Jokoaren garapeneko disfuntzioak.

1. Banaketan egindako hutsak.

Kartak banatzerakoan, jarraian adierazitako kasuren bat gertatzen bada, croupierrak karta guztiak jaso eta berriz hasiko du «eskua»:

- a) Jokalariei ez badizkiete kartak araudi bidez ezarritako ordenan ematen.
- b) Jokalari bati dagozkion bi kartak baino karta gutxiago edo gehiago ematen badizkiete.
- c) Kartaren bat agerian azaltzen bada.

2. Croupierraren hutsak.

a) Croupierrak apustu-tarte bakoitzean, bost karta komunetako bat baino gehiago agerian jartzen baditu, lehendabizikoa hartuko da baliozkotzat eta besteen ordeztan erabili ez diren karta-sortako kartak emango dira; behar hainbat karta ez badago, «eskua» baliogabetzat joko da.

b) Apustu-txanda amaitu baino lehen, croupierrak bost karta komunetako bat agerian jartzen badu, karta hau baliogabetzat joko da eta, bere ordeztan, karta-sortan geratzen direnetako bat jarriko da.

Joko-mahaien funtzionamendua.

1. Joko-mahai zehatz batean kutxaren aurrerakina gordailutu ondoren, Kasinoak funtzionamenduan jarri beharko du, lehenengo jokalaria aurkezten den unean, eta jokaldiarekin jarraitu beharko du, amaitzeko ezarritako ordura arte. Mahaian, deskribatutako moduan, joko bakoitza hasi ondoren, jokaldia eten ahalko da, baldin eta honakoren bat gertatzen bada:

a) Jokoak nahitaez etengo dira, muga gisa ezarritako orduan. Joko-mahai bakoitzean, mugako orduko baino une batzuk lehenago, croupierrak ozenki eta argiro adieraziko ditu honakoak: erruletako azken hiru bolak, dadoen mahaiko azken jaurtitzaila, Black

Jack mahaietako azken sabota eta karten gaineratiko mahaietako azken hiru eskuak. Horrela egingo da, banagailu automatikoak dituzten mahai guztietan.

b) Jokalariak mahaitik erretiratzeko direnean.

c) Salan zenbait joko-mahai martxan daudenean eta partidak horietakoren batean animazioa galdu duenean, baldin eta nahikoa mahai utzi bada zerbitzuan, bertan dauden jokalariek partidarekin jarraitu ahal izateko.

d) Bezeroak joko-mahai batetik aldi baterako erretiratzeko direnean eta, oraindik, gutxienez, Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzak ixteko ezarritako ordutegia betetzeko ordubete geratzen denean, partida aldi baterako eten ahalko da. Egoera honetan, giltzaz itxiko da aurrerakina, mahaian bertan, eta eskupekoen eta eskudiruen kutxak bertan egongo dira, behin betiko itxi arte. Aurrerakina irekitzeko eta partidari berriz ekiteko, betiere Kasinoko Zuzendaritzaren irizpidez, mahai horren arduradunak jokoaren langileriak egon beharko du bertan. Aurrerakina aldi baterako zaintzeko giltzak une horretan Kasinoko arduraduna denaren esku egongo dira.

Sesio bakoitzaren hasieran, bertan dagoen jokalaria-kopuruaren arabera mahai-kopurua abiaraziko da. Gainerako mahaiak arian-arian irekiko dira, bertaratzeko den jendearen arabera, eta, betiere, Kasinoko Zuzendaritzaren irizpidea kontuan hartuta. Nolanahi ere, gutxienez, erruleta-mahai bat eta karta-mahai egongo dira abian.

2 bis artikulua. Kasinoko jokoen txapelketak.

1. Joko Kasinoek txapelketak antolatu eta ospatu ahalko dituzte, kasinoko berezko jokoen gainekoak, baina, horretarako, Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzaren baimena beharko dute, honako betekizun hauen arabera:

a) Txapelketetako joko-arauak, funtsean, kasinoko jokoenak izango dira.

b) Parte-hartzaileek, txapelketan sartzeko, txapelketako oinarriek xedatutakoa bete beharko dute, besteak beste: behintzat, izena emateko modua eta kostua bete beharko dituzte, bai eta jokoaren arauak, sailkapen-irizpideak eta sariak banatzeko arauak ere. Argiro adieraziko da sarien zenbatekoa; hori diruz edo jenerotan izan ahalko dela.

c) Parte-hartzaileek adindunak izan beharko dute, eta Jokoa arautzen duen Legearen 23. artikuluan ezarritako jokoen mugak errespetatu beharko dituzte. Gainera, kasinon onartzeko zerbitzuan kontrolatzeko eta erregistratzeko ohiko aginduak bete beharko dituzte, «txapelketako parte-hartzaile» aipamenarekin.

d) Izen-ematearen kuoten ondorioz lortutako bilketa txapelketan parte hartzen duten pertsonen emandako sarietarako izango da, horren ehuneko txiki bat txapelketa antolatzeko eta kudeatzeko gastuetarako aplikatuko bada ere.

e) Txapelketa horiek kasinoaren beraren instalazioetan egin beharko dira, nahiz eta, salbuespen gisa eta antolaketari berari datxekion motiboren batengatik, kasinoarenak berarenak ez diren instalazioetan egin ahalko diren.

2. Aurkeztutako dokumentazioaren arabera, Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzako titularrak eskabidea ebatziko du, gehienez hilabeteko epean, prozeduraren jarraibidearen ondorioak kontuan hartuta, eta bere ebazpenari gora jotzeko errekurtsoa aurkeztu ahalko zaio, Herrizaingo Sailburuordetzako titularraren aurrean.

3. Txapelketa edo txapelketetarako baimenaren indarraldia urtebetekoa izan daiteke, gehienez.

4. Gutxienez, hogeit hamar egun lehenago, joko-kasinoek Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzari jakinarazi beharko diote aurreko atalean ezarritako baimenaren

babespean egin nahi duen txapelketa bakoitza, txapelketak egiteko egunak eta orduak adierazita.

5. Sit & Go izeneko pokerreko txapelketen modalitatearen kasuan, kasinoek Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzak bideratutako liburuan jasoko dute egindako txapelketen zerrenda.

6. Debekatuta dago Katalogo honetan jasotako jokoan gainerako txapelketak egitea, artikulua honetan xedatutakoa alde batera utzita».

3. *atala*.– Bingoa.

1.– Bingo-jokoa laurogeita hamar zenbakirekin (batetik laurogeita hamarrera, biak barne) jokatzeko den loterien motako joko-modalitate bat da. Kartoiak edo txartelak ditu euskarri, hamabost zenbaki desberdinetako zenbaki-konbinazioak osatuak. Zenbaki hauek bosna zenbakiko hiru lerro horizontaletan eta hiru, bi edo zenbaki bat izan ditzaketen bederatzi zutabe bertikaletan banatuta daude; kartoi batek ezin du zenbakirik gabeko zutaberik izan. Honako konbinazio hauek izango dute saria:

a) Lerroa: Lerroa osatu dela ulertuko da berau osatzen duten zenbaki guztiak atera direnean, beti ere aurreko bolak atera direnean beste jokalariren batek lerroa behar bezala kantatu ez badu. Kartoi edo txartel bat osatzen duten hiru lerroetako edozein izan daiteke: goikoa, erdikoa edo behekoa.

b) Bingoa: Bingoa osatu dela ulertuko da kartoi edo txartela osatzen duten hamabost zenbakiak atera direnean. Kasu batean zein bestean, konbinazio irabazle bat baino gehiago azaltzen badira, sariak proportzionalki banatuko dira.

2.– Atal honen 1. idazatian ezarritakoaren kaltetan izan gabe, garapen-araudiaren arabera, bingo-jokoan aritzeko euskarri materialez egindako kartoiak edo txartelak erabili beharrean hauen erreproduzio elektronikoa edo informatikoa erabili daitezke, horretarako Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak homologatutako materiala eta sistema informatikoa erabiliz.

3.– Araudi bidez xedatzen denaren arabera, bingojokoaren beste modalitate batzuk joka daitezke, kantatutako bola ateratzeko ordena edo ausazko beste zirkunstantzia batzuk kontuan hartuta bingo arruntaz bestelako zenbatekoa duen sari bat ematen dutenak, dela eskudirutan, dela gauzatan. Bingojokoaren modalitate horiek euskarri tekniko, telematiko edo informatikoetan inplementatu beharko dira, eta joko-modalitate horietan egindako eragiketen gardentasuna, fidagarritasuna eta kontrola ziurtatu beharko da.

4.– Euskal Autonomi Elkartearen bingo-areto guztiak edo batzuk elkarri lotzeko baimena eman daiteke, areto bakoitzean ematen diren sariez bestelakoren bat eman ahal izateko.

5.– Bingo-kartoiaren adierazgarri diren euskarri fisiko edo informatikoen modeloei berdina izan beharko dute Autonomi Elkartearen honetako bingo-areto guztietarako.

6.– Bingo-jokoaren modalitate guztietan jolas-makina lagungarriak erabiliz jokatu ahal izango da. Makina hauek bingo-aretoetako kontrol-mahaiari konektatuta egongo dira eta bingo-jokoan parte hartzeko euskarriak izango dira, kartoiaren ordean erabiliko direnak. Makina hauei, partiden garapenari dagokion guztian, bingojokoa arautzen duen araudian xedatutakoa aplikatuko zaie.

Aurreko paragrafoan aipatutako makina lagungarriak alde aurretik Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak homologatu eta baimendu beharko ditu. Homologazio hori bingo-jokoa euskarri fisikozko kartoiarekin eskuz parte hartzen duten gainerako erabiltzaileekin berdintasunezko baldintzetan jokatzeko egokiak direla egiaztatzean datza.

Makina horien baimena eta funtzionamendua honako baldintza hauei egokituko zaie:

a) Instalatutako makina-kopuru maximoa ondokoa izango da:

Kategoria bereziko eta 1. kategoriako aretoak: 12 makina.

2. kategoriako aretoak: 8 makina.

3. kategoriako aretoak: 6 makina.

b) Partida batean makina eta jokalaria bakoitzeko joka daitekeen serie-kopuru maximoa 6koa izango da. Makina hauetan begi-bistan egongo da jokaturako kartoen identifikazioa, hauen seriea eta zenbakia eta partida bakoitzean jokaturako kartoi-kopurua adieraziz.

4. *atala*.– Jokatzeko makinak.

1.– Makinekin egiten den jokia txanponek edo bestelako ordainbide baliokideek eragindako eskuzko aparatuen edo automatikoen bidez garatzen da; jokalaria denbora pasa edo jolasteko aukera ematen diote, eta honek trebetasuna edo zoria dela medio, saria lor lezake.

2.– Euskal Autonomi Erkidegoan jokia arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legeko 13. atalaren arabera, makinak jarraian adierazitako motetan sailkatzen dira:

a) «A» motako makinak edo jolas-makinak. Jarraian adierazitako ezaugarriren bat edo batzuk biltzen dituzten denborapasa hutsezkoak dira «A» motako makinak edo jolas-makinak:

Prezio jakin baten truke, erabiltzeko edo jolasteko denbora bat ematen dute, aurrez kontrolatuta edo programatuta dagoena.

Eskain dezaketen eragingarri bakarra partidaren zenbatekoaren itzulera izan daiteke, eskudirutan edo gauzatan nahiz edonolako ondasunekin truka daitezkeen fitxa gisa. Horrez gain, partida bera luzatzeko aukera edo hasierako zenbateko beraren truke partida gehiago lortzekoa eskain dezakete. Errealitate birtualekoak deritzanak, simulaziokoak eta antzekoak «A» motako makina gisa barne hartzen dira.

b) «B» motako makinak edo jolas-makina saridunak: jokaldiaren prezioaren truke, jokalaria erabiltzeko denbora bat eta, noizean behin, diru-saria ematen diote.

c) «C» motako makinak edo zorizkoak: prezio baten truke, jokalaria erabiltzeko edo jolasteko denbora bat eta, noizean behin, diru-saria ematen diote, beti zoriaren arabera izango dena. Makina hauek jokokasinoetan eta untzi baimenduetan baino ezin izango dira instalatu, Jokia arautzen duen legearen 11. ataleko 2. Idazatian xedatutakoarekin bat etorritik. »C» motako makinak kasinoko joko-aretoaz bestelako areto definituetan kokaturik daudenean, argi eta garbi jasota azaldu beharko da kanpoaldeko sarbideetan, Euskal Autonomi Elkarteke bi hizkuntza ofizialetan idatzita, adingabeok sarrera debekatuta daukatela. Era berean, kontrol eta jagoletzako zerbitzu edo sistema berezi bat edukiko dute, kasinoaren erantzukizunpean, adingabekoei eta legez debekatuta daukaten pertsoneri edo aretoko ordena, lasaitasuna eta jokoaren garapena nahas dezaketenei sarrera galaraziko diena eta, halaber, lokalak baimenduta daukan aforoa kontrolatuko duena. Ondorio hauetarako, makina-aretoan sartu nahi duten pertsoneri behar bezala identifikatzeko eska diezaiekete titularrek. Izan ere, joko-kasinoaren titularrari sarrera-kontrol hori gauzatu ahal izateko harreraeskubideaz baliatzeko ahalmena ematen zaio.

3.– Garapen-araudiak ezartzen duenaren arabera, joko-programa autonomo bat garatzen ez duten arren, katalogo honetan kontuan hartutako joko-modalitateak garatzeko euskarri izan daitezkeen makina lagungarriak instalatzeko baimena eman ahal izango da. Garapenaraudi horiek zehaztuko dituzte makina horiek ustiatzeko baldintzak eta makina-kopuru maximoa zein diren eta zein lekutan instala daitezkeen.

5. *atala*.– Apustuak.

1.– Aurrez zehaztuta dagoen, amaiera ezezaguna edo zalantzazkoa duen eta parte-hartzaileekin zerikusirik ez duen kirol-gertakari baten emaitzen gainean dirukopuru bat arriskatzen duen iharduera hartzen da apustutzat. Honako apustu hauek daude katalogo honetan barne hartuta: zaldi-apustuak, pilota-apustuak, estropada- apustuak, herri-kiroletakoak eta beste kirol batzuetakoak, barneko eta kanpoko modalitateetan.

2.– Barneko apustutzat hartzen da kirol-esparru barruan egiten dena, horretarako prestatutako instalazioetan, bertan egiten diren kirol-iharduerei dagokiena.

3.– Kanpoko apustutzat hartzen da kirol-esparruez kanpo egiten dena, behar bezala baimendutako lokaletan, edozein esparrutan egiten diren kirol-iharduerei dagokiena. Halaber, kanpoko apustutzat hartuko da, apustuaren xede diren iharduerak burutzen

direneko lokalaren barruan egin arren, apustua egiten deneko esparruaz bestelako batean edo batzuetan egiten diren kirolhardueri dagokiena.

4.– Zaldi-apustuak, pilota-apustuak, estropadaapustuak, herri-kiroletakoak eta beste kirol batzuetakoak, beren arautegi bereziek araupetuko dituzte.

5.– Zehaztuko diren baldintzetan eta ezarriko den plangintzaren eremuan, atal honek aztergai dituen jokoetarako apustuak egiteko lokal bereziak baimendu ahal izango dira.

6. atala.– Loteria.

Loteria besteak beste honako modalitate hauek onartzen dituen zorizko jokoak da:

a) Zozketa finkoak: hauetako bakoitzean, zenbakiei, koloreei edo konbinazio-erlazioak onartzen dituen beste edozein zeinu edo ikurri, dagozkien zozketan eskainitako sariak adjudikatzen zaizkie, beti ere sarituak suertatzen badira. Horrela, txartel bakoitza erosten duenak badaki zein konbinaziorekin jokatzeko duen, txartelean inprimatuta baitago, eta zein sari lortzeko aukera daukan, kopuru finkokoa izaten da-eta.

b) Bi aldagairen menpeko zozketak, hots, parte-hartzaile kopuruaren eta jokalaria bakoitzak inprimaki edo txartel batean horretarako laukitxoetan aukeratzen dituen zenbaki, kolore, zeinu edo ikurren menpekoak. Beraz, jokalaria ez daki zozketa egin baino lehen zein den egoki dakioken sariaren zenbatekoa.

7. atala.– Txartel-jokoak.

1.– Txartel-jokoa, horretarako baimena duten establezimenduetan txartel baimenduak ezarritako precio baten truke erosita, txartelean aurrez zehaztutako saria lortzeko aukera ematen duen joko-modalitate bat da.

2.– Txartela bortxaezintasun-baldintza jakin batzuk bete beharko duen euskarri fisiko bat izango da, inork iruzurkeriaz manipulatu edo irakur ez dezan. Halaber, honako ezaugarri hauek bete beharko ditu:

a) Erabiltzaileek eta txartelak landu eta banatzen dituztenek ezin ikusi dituzten zenbaki edo ikur batzuk eduki behar ditu inprimatuta, behar bezala estalita, zenbaki edo ikur bakoitzaren segurtasuna ziurtatuta egon dadin.

b) Lote bakoitza osatzen duten txarteletan baliozkotze- kode bakarra eta errepikaezina edukitzea. Halaber, serieak osatuz antolatuta egon beharko dute, txartel bakoitza indibidualki identifikatu ahal izateko.

c) Beharrezko jarraibideak edukitzea txartela moztu, laukitxoak arraspatu edo beste moduren batean laukitxoak aztertu eta, hala badagokio, aurrez zehaztutako ikurren konbinazioak txartelari kalterik eragin gabe begiratu ahal izateko.

d) Txartelaren prezioa finkatuta edukitzea.

3.– Jokalaria txartela erosten duenean, txarteletan bertan bildutako jarraibideen arabera egiaztatuko du saria daukan ala ez: jarraibideetan bertan aurrez zehaztutako zenbaki bat edo zenbaki-konbinazio bat, edota ikur bat edo ikur-konbinazio bat daukaten txartelak izango dira saridunak. Eskuarki, txartelak jokoaren jarraibideak laburbilduta azalduko ditu, baita sariak dituzten konbinazio posible guztiak ere, bakoitzari dagokion zenbatekoarekin batera.

4.– Txartel-jokoan eskudirutan eman beharko dira sariak.

5.– Txartel-jokoaren publizitate-erregimenak honako iraupen eta maiztasuna izango du:

a) Luzeen jota ere bi hilabeteko iraupena izango duen publizitate-kanpaina bat txartel-jokoa ezartzen

denean eta, halaber, hurrengo loteak baimentzen diren bakoitzean.

b) Luzeen jota ere hamabost eguneko iraupena izango duen publizitate-kanpaina gehigarri bat urtean.

8. atala.– Errifa edo zozketak.

Errifa edo zozketa ondasun edo zerbitzu bat edo batzuk zotz egitean datzan joko-modalitate bat da. Ez da ezein kasutan dirua edo honen ordezkorik zozketatuko. Zozketa prezio bakar eta jakin bat duten eta korrelatiboki zenbakituta edo beste eraren

batean bata bestetik bereizita dauden txartel bat edo batzuk erosten dituztenen artean egiten da.

9. atala.– Tonbolak.

Tonbola hainbat gauza aldi berean zozketatzean datzan joko-modalitate bat da. Horrela, txartel bakar batekin zozketatutako edozein gauza eskuratzeko aukera dago, edo berehala edo puntuak zifra jakin batera iritsi arte batuz. Prezio bakarrekoak izango diren txartel guztien baturak, gutxienez, zozketatutako gauza guztien prezioa estali behar du.

10. atala.– Ausazko konbinazioak.

1.– Konbinazioak zozketa bidezko joko-modalitate bat dira, produktu edo zerbitzu baten publizitatea egitea helburu dutenak. Publizitatearen gai den ondasun edo zerbitzuaren kontsumoa kontraprestazio gisa izanik, bere ohiko kostuaren inolako gehikuntzarik gabe sari jakin batzuk eskaintzen dituzte, eskudirutan, gauzatan edo zerbitzutan.

2.– Ausazko konbinazioak tarte bakarrekoak izan daitezke, zozketa egun jakin batean egiten denean, edo aurrerantzeko tartekoak, zozketak baimendutako publizitate-promozioan finkatutako denboraldian egiten direnean, aurrerantzeko egunetan.