ORDEN DE 4 DE FEBRERO DE 2010, POR LA QUE SE DETERMINAN LAS NORMAS POR LAS QUE HAN DE REGIRSE LAS MODALIDADES DE LOS JUEGOS EXCLUSIVOS DE CASINOS DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA.

BOJA núm. 39 de 25 de febrero de 2009

El artículo 9.1 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, establece la competencia de la Consejería de Gobernación para determinar las normas por las que han de regirse los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas. Habiéndose aprobado por el Consejo de Gobierno el nuevo Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía por Decreto 280/2009, de 23 de junio, se hace necesario determinar para los Casinos de Juego de Andalucía las normas reguladoras de determinados juegos que para este tipo de establecimientos recoge el precitado Catálogo en el epígrafe I de su Anexo único.

En el contenido de la presente norma no se encuentra incluida la regulación de los juegos previstos en epígrafe I.2 del Anexo Único del referido Decreto (Juegos Virtuales de Casinos realizados por medios telemáticos) por cuanto se considera que su regulación debe formar parte de una norma omnicomprensiva respecto de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo que se puedan realizar en línea por medios telemáticos. En tal sentido, se ha tenido en cuenta lo establecido en la Disposición Adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre, de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información que encomienda al Gobierno del Estado la presentación de un proyecto de ley para regular las actividades de juego y apuestas realizadas a través de sistemas operativos basados en comunicaciones electrónicas. Por tanto, y mientras no se apruebe la correspondiente norma, la autorización de estas modalidades de juegos y apuestas por medios telemáticos se encuentra sometida a la limitación reglamentaria prevista en el artículo 2.2 del Decreto 280/2009, de 23 de junio, que establece que no podrá autorizarse por los órganos de la Administración de la Junta de Andalucía competentes en materia de juego, la organización, gestión, explotación o práctica de aquellos juegos y apuestas que estando incluidos en el Catálogo, carezcan de regulación reglamentaria específica.

En su virtud, de acuerdo con las competencias reconocidas a esta Consejería de Gobernación en el artículo 9.1 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de Andalucía, así como en el artículo 1 del Decreto 164/2009, de 19 de mayo, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Gobernación y en ejercicio de la facultad otorgada por la Disposición Final Primera del Decreto 280/2009, de 23 de junio, por el que se aprueba el Catálogo de Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía,

DISPONGO

Artículo 1. Aprobación de las normas reguladoras de los juegos exclusivos de Casinos de Juego.

Se aprueban las normas que regirán los juegos y apuestas enumerados en el epígrafe I.1 (Juegos Presenciales en Sala) del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía que se incluyen a continuación en la presente Orden. Las normas recogidas en la presente Orden complementarán las incorporadas en el Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 2. Definiciones.

1. A los efectos de la presente norma se entiende por juego de contrapartida, aquellos juegos en los que la persona jugadora apuesta contra el establecimiento del casino de juego, a quien corresponderá abonar los premios obtenidos por estas personas y cobrar las apuestas perdedoras que se crucen.

2. Se entiende por juego de círculo, aquellos juegos exclusivos de casinos de juego en los que se enfrentan las personas jugadoras entre sí, limitándose el establecimiento del casino de juego a organizar las partidas de acuerdo con las normas aplicables a los mismos. En estos supuestos, el casino de juego no podrá participar en el juego y cobrará un porcentaje o cantidad determinada sobre las apuestas que se crucen.

Disposición derogatoria única. Derogación normativa.

Quedan derogadas cuantas normas y disposiciones contradigan o se opongan a los preceptos contenidos en la presente Orden.

Disposición final única. Entrada en vigor.

La presente Orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de la Junta de Andalucía».

Sevilla, 4 de febrero de 2010

LUIS PIZARRO MEDINA

Consejero de Gobernación

JUEGOS EXCLUSIVOS DE CASINOS DE JUEGO

I.1.1.A) RULETA FRANCESA ORDINARIA

I. Definición.

La ruleta francesa es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que las personas participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola y su ulterior parada dentro de una rueda horizontal giratoria dividida radialmente en treinta y siete casilleros numerados de conformidad con lo establecido en el apartado siguiente.

II. Elementos del juego.

1. Instrumentos de la ruleta francesa.

a) El material de este juego se compondrá de un cilindro de madera de aproximadamente cincuenta y seis centímetros de diámetro, en cuyo interior se insertará un disco giratorio sostenido por un eje metálico.

b) El disco giratorio, cuya parte superior presentara una superficie ligeramente cóncava, estará dividido en treinta y siete casillas o celdillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Igualmente dispondrá de un dispositivo que sobresalga del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo del disco a fin de permitir impulsarle en un movimiento giratorio en un plano horizontal

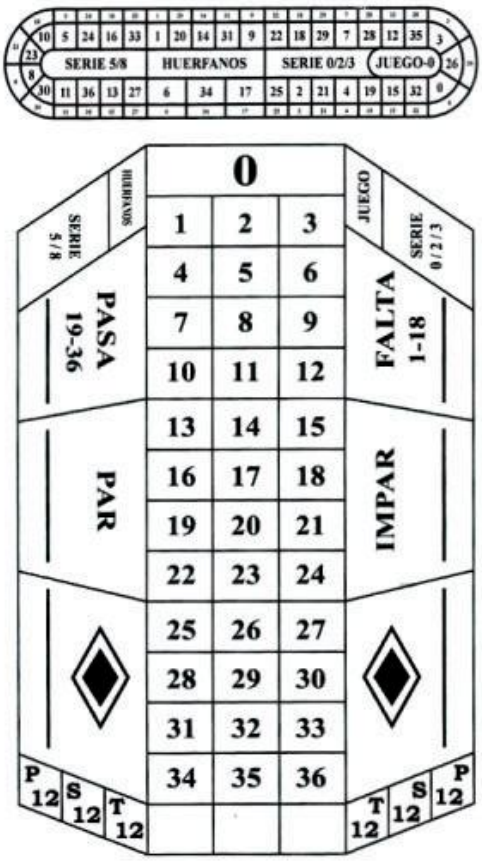
c) Las casillas o celdillas estarán dispuestas alternativamente en colores rojo y negro y numeradas del uno (1) al treinta y seis (36) más el cero (0), cuya casilla sólo podrá tener el color blanco o verde.

d) En ningún caso podrán disponerse como vecinos en las casillas dos números consecutivos en el orden. Asimismo, los números cuya suma de cifras sea par estarán alojados en las casillas de color negro a excepción del diecinueve (19). También estarán alojados en casillas de color negro el diez (10) y el veintinueve (29). Los restantes números, incluido el diecinueve (19) y excepto el cero (0), estarán alojados en las casillas de color rojo.

e) La mesa de la ruleta francesa será de forma alargada y rectangular, en cuyo centro o extremo de la misma se ubicará el cilindro descrito en la letra a) anterior. En un lado o en ambos laterales de ésta se situará el tablero o tableros, en los que estarán representados los treinta y seis números rojos y negros que contenga el disco giratorio.

f) Los números representados en el tablero o tableros estarán dispuestos en tres columnas de doce dígitos cada una, con un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes que estarán representadas en idioma español respecto de los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas. Opcionalmente podrán figurar otras combinaciones de jugadas de uso frecuente por parte de las personas jugadoras.

g) Dependiendo que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta francesa se denominará «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.



Paño o tablero de la Ruleta Francesa

III. Personal de juego.

1. Clases.

La dotación mínima del personal del casino de juego en cada mesa de ruleta francesa estará conformada de la forma siguiente:

a) En la ruleta francesa «a dos paños» el personal mínimo estará compuesto por una persona que ejerza la jefatura de mesa, otra que ejerza la subjefatura, debiendo colocarse enfrentadas y a la altura del cilindro, y cuatro personas que ejerzan de «croupiers», situándose dos en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos a los extremos de mesa.

b) En la ruleta francesa «a un solo paño» el personal mínimo estará compuesto por una persona que ejerza la jefatura de mesa, dos que ejerzan de «croupiers» y opcionalmente otra que se colocará al extremo de la mesa, a criterio de la dirección de juego del establecimiento, en función de la demanda de juego existente.

2. Funciones del personal de mesa.

a) La persona que ejerza la jefatura de la mesa, o en su caso la subjefatura, tendrán por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido, en cualquier caso, manejar el dinero, las placas o las fichas de la mesa.

b) Las personas que ejerzan de «croupiers» deberán encargarse, sucesivamente y siguiendo el orden de rotación que se establezca previamente por el casino de juego, de accionar el disco giratorio del cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para el desarrollo del juego. Asimismo, podrán colocar las apuestas sobre el tablero de combinaciones de la mesa.

c) Las personas empleadas que se sitúan en los extremos de mesa tendrán la función de colocar las apuestas en la zona del tablero de combinaciones que ellos controlen a petición de las personas jugadoras presentes en la mesa y ejercerán la vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

IV. Reglas de la Ruleta Francesa.

1. Tipos de apuestas.

Las personas jugadoras podrán realizar las siguientes jugadas o combinaciones de apuestas:

a) Las Apuestas múltiples, en las que la persona ganadora conservará la cantidad apostada y podrá retirarla, consistirán en las siguientes modalidades:

- Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los treinta y siete números y proporciona a la persona jugadora acertante treinta y cinco veces el valor de su apuesta o postura.

- Pareja o caballo. Consiste en colocar la apuesta sobre la línea que separa dos números y

proporciona a la persona jugadora acertante diecisiete veces el valor de su apuesta o postura.

- Fila transversal. Consiste en hacer la apuesta a los tres números contiguos que constituyen una fila del paño, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Como variante de esta apuesta se podrá jugar a los números 0, 1 y 2 o a los números 0, 2 y 3, colocando la apuesta en la intersección que separa a los dígitos 0, 1 y 2, en el primer caso y al 0, 2 y 3, en el segundo. En el caso de salir uno de los tres números, proporciona a la persona jugadora acertante once veces el valor de su apuesta o postura.

- Cuadro y jugar a los cuatro. Consiste en hacer la apuesta sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro del paño, colocándose la postura o apuesta en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. Como variante de la apuesta a cuatro números, se podrán apostar a los números 0, 1, 2 y 3. En el caso de salir uno de los cuatro números, proporciona a la persona jugadora acertante ocho veces el valor de su apuesta o postura.

- Seisena o doble fila transversal. Consiste en hacer la apuesta sobre seis números situados en dos filas transversales consecutivas y proporciona a la persona jugadora acertante cinco veces el valor de su apuesta o postura.

- Columna. Consiste en hacer la apuesta sobre los doce números que integran una columna y proporciona a la persona jugadora acertante dos veces el valor de su apuesta o postura.

- Docena. Esta apuesta se podrá hacer sobre los números del 1 al 12 (primera docena), sobre los números del 13 al 24 (segunda docena) o sobre los números del 25 al 36 (tercera docena) y proporciona a la persona jugadora acertante dos veces el valor de su apuesta o postura.

- Dos columnas o columna a caballo. Consiste en hacer la apuesta sobre veinticuatro números del paño correspondientes a dos docenas. La posible ganancia será la mitad de la cantidad apostada.

- Dos docenas o docena a caballo. Consiste en hacer la apuesta sobre veinticuatro números del paño pertenecientes a dos docenas. La posible ganancia será la mitad de la cantidad apostada.

b) Las apuestas sencillas, en las que la persona ganadora conservará la cantidad apostada y podrá retirarla, consistirán en las siguientes modalidades y combinaciones, siendo la ganancia la cantidad apostada:

- Números pares o impares, agrupados en el paño en los lugares «Par» e «Impar», respectivamente.

- Números de color rojo o negro, agrupados en el paño en los lugares «Rojo» y «Negro», respectivamente.

- Cualquier número comprendido entre el 1 al 18, ambos incluidos, agrupados en el paño en el lugar «Falta».

- Cualquier número comprendido entre el 19 al 36, ambos incluidos, agrupados en el paño en el lugar «Pasa».

- En el supuesto que salga el número cero, la persona jugadora en cualquiera de las apuestas sencillas podrá optar por retirar la mitad de la cantidad apostada, ingresando el casino de juego la otra mitad, o bien dejar y mantener la totalidad de la cantidad apostada para la próxima jugada. En el caso de que en ésta no vuelva a salir el número cero, las apuestas sencillas ganadoras recobran su propia naturaleza, perdiéndose definitivamente las cantidades de todas las demás perdedoras. No obstante lo anterior, en el caso de que saliese por segunda o más veces consecutivas el número cero, la persona jugadora tendrá la misma opción de mantener su apuesta, si bien perdiendo en la segunda y sucesivas veces que salga el número cero la mitad de la cantidad mantenida. En el caso de que la cantidad de la apuesta mantenida fuese inferior a la apuesta mínima de la mesa, se mantendrá en esa condición hasta que se libere en una jugada en la que no vuelva a salir el número cero. Cuando el cero salga en la última jugada de la sesión, la persona jugadora vendrá obligada a aceptar el reintegro de la parte que corresponda de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, o sucesivas ocasiones en que haya salido el numero cero.

2. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

a) Normas generales.

El límite mínimo y máximo de la apuesta en la ruleta francesa será el que se determine en la autorización de funcionamiento del casino de juego por la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

La dirección de juego del casino podrá fijar los máximos de apuestas según lo anterior o bien aplicando las siguientes alternativas:

a. En las apuestas sencillas, el máximo de la apuesta podrá fijarse 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la apuesta. Los

mínimos de las apuestas sencillas podrán ser fijados, a criterio de la dirección de juego del casino, hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

b. En las apuestas múltiples, el máximo podrá fijarse en el pleno o número entero, 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, 20, 40 ó 60 veces el mínimo de la apuesta; en la fila transversal, 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena 120, 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, 240, 480 ó 720 veces.

b) Normas especiales.

La dirección de juego del casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, al amparo de lo dispuesto en el artículo 16, e), del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a. Durante el desarrollo de la sesión, y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino de juego podrá variar el límite de la apuesta mínima de la mesa anunciando las tres últimas bolas con el límite anterior, y anunciándose la primera bola con el nuevo mínimo, completando el anticipo de la mesa si procediese.

b. En todo caso, el casino de juego deberá poner en funcionamiento al menos una mesa, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, salvo que en la autorización de funcionamiento se hubiera establecido otra cosa.

c. Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el casino de juego debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del juego de ruleta francesa serán las siguientes:

a) La persona que desempeñe funciones de «croupier» será la encargada de maniobrar el cilindro de la ruleta y deberá obligatoriamente accionarlo cada vez en sentido opuesto a la anterior así como lanzar la bola en el sentido inverso al movimiento giratorio del disco.

b) Mientras la fuerza centrífuga del movimiento del cilindro retenga a la bola en la galería superior del mismo, podrán las personas que se encuentren jugando realizar sus apuestas hasta el momento en que la persona que desempeñe las funciones descritas en el subapartado a) anuncie «no va más». Este anuncio se producirá cuando el movimiento de la bola en el interior del cilindro se haga más lento y vaya a caer dentro del disco del mismo. A partir de ese instante ninguna apuesta podrá ser colocada sobre el paño de la mesa. Si una vez anunciado «no va más» se detectase un error en el emplazamiento de una o varias fichas previamente colocadas a dicho anuncio se podrá corregir dicho emplazamiento. Todas las apuestas aceptadas antes del anuncio «no va más», y que no hayan podido ser colocadas sobre las respectivas suertes, serán válidas siempre que hubiesen sido anunciadas en voz alta por la persona que desempeñe las funciones de croupier y sean repetidas y aceptadas por la que sea jefe de mesa. Los casinos de juego podrán utilizar marcadores especiales para series y vecinos que podrán ser utilizados cuando el volumen del juego en una mesa así lo aconseje o cuando por falta de tiempo no se pueda colocar una apuesta antes de que la bola caiga. En todo caso, la persona jugadora será la responsable de la situación de sus apuestas sobre el paño o tapete de la mesa.

c) Cuando la bola se detenga definitivamente en una de las treinta y siete casillas del disco del cilindro, la persona que desempeñe las funciones de «croupier», descritas en los subapartados anteriores, anunciará en voz alta el número y las apuestas sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo sobre el tapete el número en el que se haya detenido la bola para designarlo de forma ostensible al público. A continuación se procederá por las personas que desempeñen en la mesa funciones de croupier a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras. En las mesas con un solo paño serán indistintamente dichas personas las que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en interior del cilindro durante la rotación de la bola o que ésta salte fuera de aquél debido a un lanzamiento defectuoso de la misma, la persona que ejerza la jefatura de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «tirada nula», recibir la bola y entregarla a la persona que ejerza de «croupier» para que la vuelva a lanzar, colocándola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro de la ruleta deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

I.1.1.B) RULETA FRANCESA ABREVIADA

La modalidad de ruleta francesa abreviada se desarrollará con los mismos elementos de juego, personal y normas de funcionamiento que la ruleta francesa ordinaria descrita y regulada en el epígrafe I.1.1.A), pero con las siguientes diferencias:

a) El paño que cubra la mesa será igual al de la ruleta francesa ordinaria, pero carecerá de lugares para colocar las apuestas sencillas, docenas y columnas.

b) En este tipo de ruleta francesa solo será posible apostar a seisena o doble fila transversal, fila transversal, cuadro o jugar a cuatro primeros, caballo o pareja y a pleno o número entero.

I.1.2. RULETA AMERICANA CON UN SOLO CERO

I. Definición.

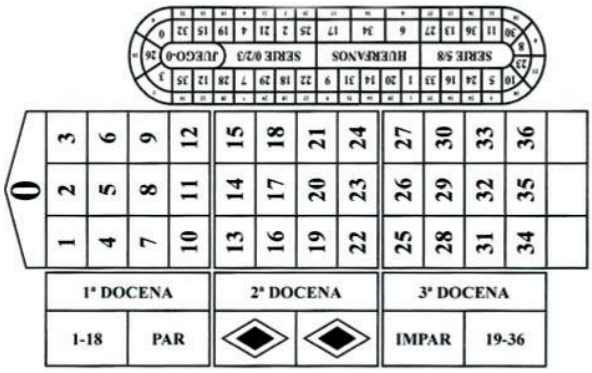
La modalidad de ruleta americana responde a los mismos principios que rigen para la ruleta francesa. No obstante lo anterior, respecto de la ruleta americana con un solo cero se observarán las reglas específicas que se recogen en los siguientes subapartados.

II. Elementos del Juego.

1. Instrumentos de la ruleta americana con un solo cero.

Los instrumentos empleados en esta variedad de ruleta se diferencian de los utilizados en la ruleta francesa en lo siguiente:

a) Las apuestas se colocarán solo sobre uno de los dos lados del tapete o paño, cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la siguiente figura:



b) En la ruleta americana de un solo cero se utilizarán fichas de juego denominadas «fichas de color». En el borde de la mesa, o en un lugar próximo al mismo y de forma bien visible se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cantidad máxima de colores existentes. Dichas cajas, separadas de forma efectiva las unas de las otras, estarán destinadas a recibir una ficha sin valor determinado, sobre la cual se colocará un marcador que indicará el valor dado a las fichas de ese color por la persona jugadora. Este valor podrá ir del mínimo al máximo de la apuesta de la mesa, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el casino de juego.

c) Los marcadores del valor asignado a las fichas por la persona jugadora podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego a que se refiere el artículo 50.2 del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro. Sin perjuicio de lo anterior, se podrán utilizar sistemas electrónicos o mecánicos para sustituir estos marcadores manuales.

d) Los casinos de juego podrán utilizar unos marcadores especiales para series y vecinos que podrán ser utilizados cuando el volumen del juego en una mesa así lo aconseje o cuando por falta de tiempo no se pueda colocar una apuesta antes de que la bola caiga.

e) Dependiendo que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta americana se denominará a «un paño» o a «dos paños» respectivamente, teniendo estos últimos la conformación siguiente:

III. Personal de juego.

a) El personal mínimo de cada mesa de juego de ruleta americana comprenderá una persona que ejercerá las funciones de la jefatura de mesa, una persona que ejerza de «croupier» y, eventualmente, una persona auxiliar encargada, entre otras funciones, de dar asistencia a la persona del croupier y de ordenar los montones de fichas.

b) La persona que ejerza la jefatura de mesa será la responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

c) Sólo podrán participar un número limitado de personas jugadoras, de acuerdo con las características de la mesa y a criterio de la dirección de juego del casino.

IV. Reglas de la Ruleta Americana con un solo cero.

1. Tipos de apuestas.

Los tipos de apuestas en la ruleta americana con un solo cero serán los previstos para la ruleta francesa en el epígrafe I.1.1.A) del presente Anexo. No obstante, dentro de las apuestas sencillas, en caso de salida del cero, se perderá la mitad del valor de la apuesta y se recuperará por la persona apostante la otra mitad.

2. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos y mínimos de las apuestas en la ruleta americana con un solo cero se regirán por las reglas previstas para la ruleta francesa en el epígrafe I.1.1.A) del presente Anexo, teniendo en cuenta las siguientes reglas específicas:

a) La persona jugadora, en el momento en que se atribuya una serie de fichas de un color determinado, podrá fijar el valor que desea dar a las fichas del citado color, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representará el mínimo de la postura de la mesa.

b) Solo se podrán realizar apuestas por un valor que permita su pago con el mínimo de la mesa.

3. Funcionamiento del juego.

El funcionamiento y fases del juego de ruleta americana con un solo cero se regirán por las reglas contenidas para la ruleta francesa en el epígrafe I.1.1.A) del presente Anexo.

I.1.3. VEINTIUNO O «BLACK JACK»

I. Definición.

El Veintiuno o «Black Jack» es un juego de azar de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, practicado con naipes de baraja tipo francesa, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar con la suma del valor representado en los naipes veintiún puntos o acercarse a ellos sin sobrepasar de este límite.

II. Elementos del Juego.

1. Naipes.

El Veintiuno o «Black-Jack» se jugará con seis barajas francesas de cincuenta y dos naipes cada una, tres con un color de dorso distinto al de las otras tres barajas. Las figuras tendrán un valor de diez puntos, el as un punto, u once según convenga a la persona jugadora, y los restantes naipes tendrán su valor nominal. Los naipes podrán ser usados varias veces siempre y cuando se encuentren en buen estado.

2. Distribuidor o «sabot».

Es el recipiente donde se introducen y depositan las seis barajas de naipes, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución posterior a las personas que

participen en el juego, deslizándolas una a una por la persona que ejerza de croupier en la mesa.

El distribuidor o «sabot» podrá ser manual o automático y, en ambos casos, deberá ser de un modelo debidamente autorizado para este juego por el órgano competente en materia de homologación y autorización de elementos de juego de la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

Todos los distribuidores manuales deberán encontrarse numerados en cada establecimiento y serán guardados en el armario de los naipes o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. En el caso de que sean automáticos podrán quedar en las mesas de juego, siempre que el establecimiento disponga de medidas de seguridad suficientes.

Al comienzo de cada sesión de juego, se repartirán por la dirección de juego del casino a las diferentes mesas o bien por el personal empleado del mismo al que se le haya asignado tales funciones. En cualquier caso, se deberá evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

3. Mesa.

Las mesas de Veintiuno o «Black Jack» tendrán la forma de un semicírculo, colocándose las personas jugadoras en la parte curva de la misma, enfrentadas a la persona que desempeñe las funciones de «croupier», que se situará en el lado recto de la mesa. Sobre la superficie de la mesa se dispondrá un paño o tapete en el que deberá estar señalado el número de plazas de apostantes sentados que, en ningún caso, podrá ser superior a siete, conforme a la siguiente figura:

Paño de la mesa de Veintiuno o «Black Jack»

III. Personal de juego.

El personal mínimo de cada mesa del juego de Veintiuno o «Black Jack» estará conformado por las siguientes personas:

1. Jefatura de mesa.

Corresponderá a las personas que ejerzan la jefatura de la mesa controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Habrá un jefe o jefa de mesa que ejerza dicha función para un máximo de dos mesas de naipes de contrapartida.

2. Croupier.

Es la persona empleada que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de los naipes, su distribución a las personas jugadoras, el pago a las que resulten ganadoras y retirar las posturas perdedoras.

IV. Personas jugadoras.

En el juego de Veintiuno o «Black Jack» podrán participar tanto las personas que se encuentren sentadas en la mesa y como las personas que se encuentren de pie, detrás de aquellas, cumpliendo las siguientes reglas y condiciones:

a) El número de personas jugadoras sentadas a las que se permite participar en el juego deberá coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete. Si algunas de las plazas no estuvieran ocupadas, podrán las personas jugadoras apostar sobre las vacantes. Asimismo podrán apostar sobre la mano de cualquier otra persona jugadora dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, la persona situada en primera línea delante de cada casilla será la que ordene en la misma. Cada «mano» de una persona jugadora será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de naipes.

b) Podrán también participar en el juego las personas que encuentren de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador o jugadora, dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. No obstante, se abstendrán de impartir al jugador o jugadora consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

c) El número máximo de personas jugadoras por casilla estará limitado a tres. Cuando dos o más apuesten en una casilla vacante tendrá prioridad en la toma de decisiones la que tenga la apuesta de mayor valor. En el caso de que las posturas o apuestas sean iguales decidirá la que se encuentre más cercana a la derecha del sabot. Esta regla también se aplicará a las personas jugadoras que se encuentren de pie.

d) Estará permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida.

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas, la persona que ejerza como «croupier» distribuirá un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose ella misma otro naipe.

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

Distribuido el segundo naipe, se preguntará a las personas jugadores que tengan la »mano» si desean naipes adicionales. Cada persona jugadora podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ya hubiere obtenido una puntuación de veintiuno o más. Se perderá cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a veintiuno. En tal caso, la persona que ejerza de «croupier» recogerá inmediatamente esa apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando las personas jugadoras hayan hecho su juego, la persona del «croupier» se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que queden manos en juego. Al llegar a diecisiete puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance diecisiete o más. Cuando tenga un as entre sus naipes, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza diecisiete o más y siempre que no cuente con él más de veintiún puntos, en cuyo caso se tomará el valor de un punto.

La persona que ejerza de «croupier», después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Procederá a continuación a recoger los naipes colocándolos con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para tal fin apartando los suyos en último lugar.

Cuando la persona que ejerza de banquero se hubiera pasado de veintiún puntos, pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete. Cuando no tuviera veintiún puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un Black-Jack o alcanzar veintiún puntos con sólo dos naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El Black-Jack ganará siempre a la puntuación de veintiún obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe que le corresponda a la persona que ejerza de «croupier» fuese un as, las personas jugadoras podrán asegurarse contra el posible black-jack de la banca. La persona que ejerza de «croupier» propondrá este seguro al conjunto de las personas participantes antes de dar el tercer naipe a la primera persona jugadora que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

La persona participante que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada frente a su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si la persona que ejerza de «croupier» obtuviese a continuación un diez haciendo un black-jack, recogerá las apuestas que hayan perdido y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no realizara black-jack recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

Como variante de esta posibilidad de juego, en el supuesto de que la persona jugadora tuviese black-jack y la de la persona que ejerza como «croupier» un as, podrá la persona jugadora protegerse contra la posibilidad de que aquélla consiga también un Black-Jack, solicitando el pago a la par, antes de que la siguiente persona jugadora pida un tercer naipe.

c) Los pares.

Cuando una persona jugadora reciba los dos primeros naipes del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en el otro naipe. Estos dos naipes y estas dos apuestas serán consideradas como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propio. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de naipes de igual valor que reciba.

La persona jugadora se plantará, pedirá naipes y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase

un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando una persona jugadora separara un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que haya formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o un par de naipes que valgan diez puntos cada uno y con la siguiente totalizara veintiún puntos, esta jugada no será considerada como Black-Jack, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

La persona jugadora con los dos primeros naipes, podrá doblar su apuesta. En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las »manos», incluidos los pares.

e) Jugada de bolsa o Veintiuno Progresivo.

La empresa titular del casino de juego podrá instalar en alguna o en todas las mesas de Veintiuno una apuesta adicional denominada Bolsa, así como carruseles entre varias mesas de este juego. Su objeto es conseguir un premio especial dependiendo sólo de la jugada que obtenga la persona jugadora. Para jugar a Bolsa se deberá apostar una cantidad única estipulada, previamente al reparto de los naipes en la casilla o ranura destinada a tal fin, o en el espacio existente entre las casillas. En el caso de obtener una de las combinaciones propuestas, la persona jugadora obtendrá el premio especial correspondiente. A tal fin, la relación de las combinaciones y premios correspondientes a Bolsa deberán exponerse en un sitio visible de la mesa.

Las combinaciones posibles de Bolsa o veintiuno progresivo son las siguientes:

- Si el primer naipe es cualquier 7 se pagará 2 a 1 el valor de la apuesta de Bolsa.

- Si los dos primeros naipes son dos 7 de distinto palo, se pagará 10 a 1 el valor de la apuesta de Bolsa.

- Si los dos primeros naipes son dos 7 del mismo palo, se pagará 100 a 1 el valor de la apuesta de Bolsa.

- Si los tres primeros naipes son tres 7 de distinto palo, se pagará 200 a 1 el valor de la apuesta de Bolsa.

- Si los tres primeros naipes son tres 7 del mismo palo, se pagará el valor total de la Bolsa que en ningún caso podrá ser inferior a 3.000 veces el valor de la apuesta de Bolsa.

En esta modalidad de Veintiuno solo se pagará la combinación o jugada mayor.

La dirección de juego del casino podrá variar las combinaciones posibles y su respectiva escala de premios, previa autorización de la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

2. Límites máximo y mínimo de las apuestas.

Las apuestas de las personas jugadoras estarán exclusivamente representadas mediante fichas y deberán realizarse, dentro de los límites del mínimo y máximo de apuestas, antes de distribuir los naipes:

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por el órgano competente de la Consejería de Gobernación. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en la autorización entre 10 y 200 veces el valor mínimo de la postura. A tal fin, el máximo se entiende por «mano» y podrá ser sobrepasado en el supuesto de una persona jugadora sentada, titular de varias «manos» de otras participantes.

3. Funcionamiento de juego.

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

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

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y cortarán, y finalmente la media docena se presentará a una persona jugadora para un nuevo y último corte. Después del mismo, la persona que ejerza de «croupier» colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de naipes equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán los naipes en el distribuidor o «sabot».

c) Antes de distribuir los naipes, la persona que ejerza de «croupier» apartará los cinco primeros

del distribuidor y comenzará después la partida. Los naipes se distribuirán siempre con el anverso hacia arriba. Cuando aparezca el separador, la persona que ejerza de «croupier» deberá enseñarlo al público y anunciar que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera un naipe con el anverso hacia arriba en el distribuidor será eliminado.

d) El casino de juego podrá utilizar aparatos mecánicos para la mezcla automática de los naipes, eximiendo el cumplimiento de los requisitos que no sean compatibles con el funcionamiento mecanizado del barajador.

I.1.4. BOLA o «BOULE»

I. Definición.

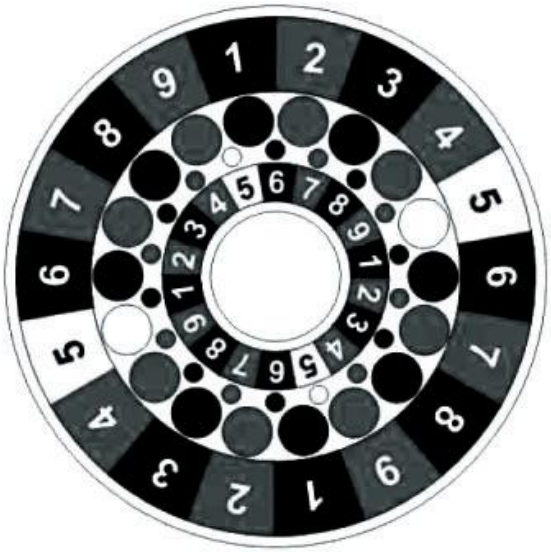
La bola o «boule» es un juego de azar, exclusivo de casinos de juego, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, al igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular con un determinado número de hendiduras u orificios distribuidos en dos filas.

II. Elementos del Juego.

El juego de la bola o «boule» se practicará en una mesa, en cuyo centro se ubicará la plataforma circular y, a sus lados, uno o dos paños destinados a recibir las apuestas.

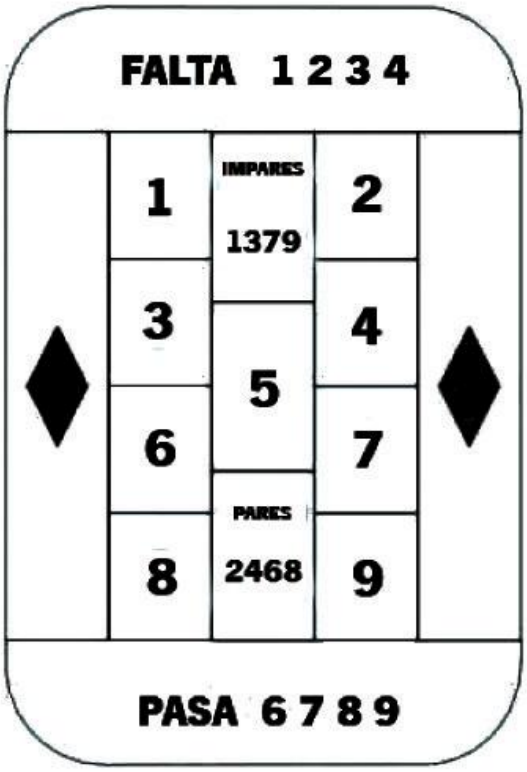
La plataforma circular consistirá en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros de lado. En el centro presentará un saliente alrededor del cual se distribuirán dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer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

Los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 serán del color negro y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9. El número 5 será de color amarillo o de otro color, pero nunca rojo o negro.



Plataforma circular de la Bola o “Boule”Q

Los paños de juego serán idénticos y estarán divididos en un determinado número de casillas que corresponderán a las diversas combinaciones posibles. La persona jugadora podrá elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consistirán en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). Este número 5 indicado no figurará en ninguna de tales combinaciones, ocupará la casilla central del tablero y podrá ser jugado como cualquier otro número y estará excluido de la serie impar, pasa o falta.



Paño de la Bola o «Boule»

III. Personal de juego.

El personal empleado en la mesa estará compuesto como mínimo de la siguiente forma:

a) Una persona que ejerza la jefatura de mesa cuya función será dirigir las operaciones en la misma.

b) Una persona «croupier» por cada paño de la mesa, encargadas de lanzar la bola dentro de la plataforma circular siguiendo en orden de rotación establecido por la jefatura de la mesa, sin que ninguna de ella pueda dedicarse exclusivamente a esta función.

IV. Personas jugadoras.

En cada partida podrán participar un número ilimitado de ellas.

V. Reglas del juego.

a) Combinaciones posibles.

Sólo podrán usarse dos combinaciones:

- Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso la persona ganadora recibirá siete veces el valor de su apuesta.

- Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta).

En todos estos casos, la persona ganadora recuperará su apuesta y recibirá un valor igual a ella. Sin embargo, cuando salga el número 5, se perderán todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

b) Máximo y mínimo de apuestas.

El mínimo de apuestas vendrá fijado en la autorización concedida por el órgano competente en materia de juego y apuestas de la Consejería de Gobernación. No obstante, la dirección de juego responsable del establecimiento podrá abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El límite máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, el máximo no podrá ser inferior a cuarenta veces ni superior a cien al mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número. Este máximo se aplica a cada persona jugadora por mesa considerada aisladamente. Por ello, el establecimiento no podrá fijar un límite máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a diferentes personas jugadoras y colocadas sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

c) Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizarán a partir del momento en que la persona que ejerza la jefatura de la partida anuncie «hagan sus apuestas». Estas serán colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por la persona jugadora.

A continuación la bola será lanzada por la persona que ejerza de «croupier» a lo largo del borde exterior de la plataforma circular, en la que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Será en ese momento cuando la persona del «croupier» preguntará si están hechas las apuestas. Seguidamente anunciará «no va más». A partir de dicho instante, toda apuesta depositada tras este aviso será rechazada y la persona que ejerza de «croupier» devolverá las fichas a la persona apostante con el rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola quede inmovilizada en un orificio, la persona lanzadora de la bola anunciará

el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

La persona que ejerza como «croupier» recogerá con su rastrillo o raqueta todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que añadirá la ganancia. La persona jugadora que gane recuperará, en todos los casos, su apuesta y podrá retirarla del juego.

I.1.5. TREINTA Y CUARENTA

I. Definición.

El treinta y cuarenta es un juego de azar exclusivo de casinos de juego, de los denominados de contrapartida, practicado con naipes de baraja francesa, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento y cuyo objetivo será acertar la apuesta sobre la combinación de los naipes expuesta por la persona que ejerza de croupier.

II. Elementos del Juego.

1. Naipes.

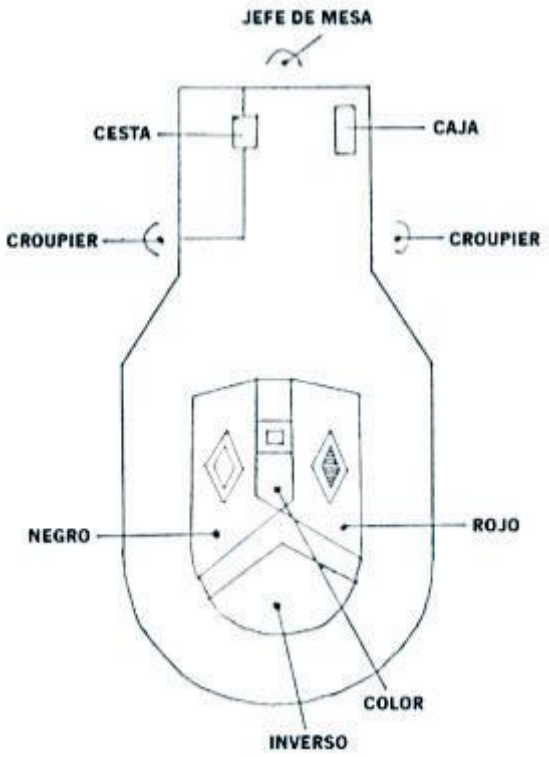
El juego de treinta y cuarenta se practicará con seis barajas francesas, de cincuenta y dos naipes cada una, cuyo dorso será del mismo color y sin índices representativos de su numeración.

En este juego de casino los naipes tendrán el valor en puntos en función del indicado por los signos gráficos que contengan los naipes, excepto el de las figuras que tendrán a todos los efectos un valor de diez puntos. El as en este juego tendrá el valor de un punto. El orden de los naipes y su palo no tendrán relevancia alguna salvo el color rojo o negro del palo de los naipes.

2. Mesas de juego.

El juego se desarrollará sobre una mesa de juego especial, del tipo denominado «de escudo». Su forma será ligeramente rectangular dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro». Ambas casillas estarán separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose en la parte inferior otra casilla en forma triangular para el «inverso».

En la parte opuesta se situará la persona que ejerza la de mesa, colocándose a ambos lados de ésta las dos personas que ejerzan de «croupiers». Delante y a la izquierda de la persona del «croupier» tallador existirá una ranura en la que se depositarán los naipes usados y, enfrente de las dos personas que ejerzan de «croupiers», la caja que contenga la banca de la mesa.



Paño de mesa de Treinta y Cuarenta

III. El personal de juego.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio una persona que ejerza la jefatura de mesa y otras dos que ejerzan como «croupiers». La persona que ejerza la jefatura de mesa será la responsable del correcto desarrollo del juego.

Las dos que ejerzan como «Croupiers» se situaran enfrentadas en la mesa. La persona del «croupier» denominado tallador tendrá como misión el reparto de los naipes y la otra tendrá encomendado el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas o apuestas perdedoras.

IV. Personas jugadoras.

En cada partida podrán apostar un número ilimitado de ellas.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Después de hacer las apuestas, la persona que ejerza de «croupier» tallador extraerá naipes y los colocará en hilera hasta que su valor total supere los treinta puntos y no alcance a cuarenta.

Efectuado lo anterior, continuará extrayendo naipes en otra hilera hasta que igualmente el valor total de los naipes supere los treinta puntos y no alcance cuarenta. La primera hilera corresponderá a «negro» y la segunda a «rojo», sin que estos colores tengan otro significado que el de distinguir las dos hileras de cartas.

Ganará la fila cuyo valor se acerque más a treinta puntos.

Las personas jugadoras solo podrán hacer uso de las combinaciones siguientes, por las que recibirán el equivalente de su apuesta:

a) Rojo o negro: Ganará la fila cuyos naipes tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: Hay color si la fila ganadora es del mismo color que el primer naipe de la fila negra. En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de naipes formen los mismos puntos, el juego es nulo, salvo que sea treinta y uno. En este último caso regirán las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta cobrando el casino la mitad de la apuesta y devolviendo la otra mitad a la persona jugadora, quien, si lo prefiere, podrá mantener la apuesta para la siguiente mano y recuperarla si resulta ganador.

En este juego existe un seguro contra el empate a treinta y uno que consistirá en hacer un depósito del 1 por 100 del importe de la apuesta. En este caso la persona jugadora podrá recuperar siempre su apuesta, menos el porcentaje indicado, en caso de empate incluso cuando éste sea a treinta y uno. A este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar esta.

1. Máximo y mínimo de las apuestas.

El mínimo de apuestas vendrá fijado en la autorización concedida por el órgano competente en materia de juego y apuestas de la Consejería de Gobernación.

El máximo de apuesta será igual a mil veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada la operación de la mezcla de naipes por la persona del «croupier», se procederá por parte de la persona jugadora más próxima a la derecha de aquélla al corte de los mismos.

Acto seguido, la persona del «croupier» colocará un naipe rojo delante de los cinco últimos del mazo. La aparición de este naipe rojo determinará la anulación del juego en curso, procediéndose a colocar en la mesa boca abajo los cinco últimos naipes, así como al recuento de los mismos.

Después de ser introducidos los naipes en el «sabot» se realizará, en forma descubierta, la colocación de éstos sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los treinta y un puntos, se iniciará la colocación de naipes en la fila roja. A continuación la persona del «croupier» anunciará en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras.

Terminada la anterior operación, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, proceso que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas de la persona del «croupier». Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras. Los naipes habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que las personas jugadoras puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

I.1.6. DADOS O CRAPS

I. Definición.

El juego de dados o «craps» es un juego de azar exclusivo de casinos de juego, de los denominados de contrapartida, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento mediante el lanzamiento por uno de ellas de dos dados sobre una mesa cuyos bordes perimetrales se encuentra elevados y acolchados, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Dados.

El juego de dados o «craps» se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 milímetros de lado. Deberán tener los bordes o aristas bien definidas, los ángulos vivos y los puntos marcados al ras de las caras. Estarán prohibidos los dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello pueda afectar en modo alguno a su adecuada calibración y equilibrio.

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada a este juego seis dados en perfecto estado conservación que no hubieran sido usados en la sesión anterior del establecimiento.

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

2. Mesa.

La mesa del juego de dados o craps tendrá unas dimensiones de 365 centímetros de largo por 165 centímetros de ancho. Los bordes perimetrales de la mesa estarán elevados sobre el paño o tapete de la misma, debiendo encontrarse revestidos de una goma especial para asegurar la aleatoriedad de cada lanzamiento de dados.

Las zonas especialmente marcadas para hacer las apuestas se encontrarán representadas sobre el paño o tapete de la mesa.

3. Disco marcador.

Este elemento consistirá en un disco de plástico con el que las personas que ejerzan de croupiers marcarán sobre la zona de apuestas del paño o tapete los puntos que debe intentar obtener la persona participante tiradora de los dados. El disco será de color blanco en un lado para indicar que la ronda de tirada de dados está en progreso y de color negro por el otro para indicar que el lanzador de los dados ha obtenido un siete o bien el punto para comenzar una nueva ronda.

4. Bastón de dados o «stick».

Tendrá una longitud de noventa y dos centímetros y dispondrá de una punta curvada para controlar los movimientos de los dados sobre la mesa y lo manejará una persona empleada del establecimiento que hará las funciones en la mesa de «stickman».

III. Personal de juego.

1. En cada mesa de dados prestará sus servicios una persona que ejerza la jefatura de mesa, dos personas que ejerzan de «croupiers» y otra de «stickman».

2. La persona que ejerza la jefatura de mesa será responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con las de «croupiers» en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

3. Las personas que ejerzan de «croupiers» se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar, en su casa, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que soliciten las personas jugadoras.

4. La persona que ejerza de «stickman» estará encargada de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a las personas jugadoras y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

IV. Reglas del Juego.

1. Combinaciones.

Las personas jugadoras sólo podrán hacer uso en el juego de dados o «craps» de las siguientes clases de apuestas o suertes:

a) Suertes sencillas. Se pagarán a la par.

- «Win». Se juega a la primera tirada. Se gana con 7 u 11 y se pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que haya salido es el punto, que se indica por la persona que ejerza como «croupier» mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas a ganar se cobrarán por las personas jugadoras apostantes a esta apuesta si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambiarán de participante tirador cuando salga el 7 que le hace perder.

- «Don't Win». Que se juega a la primera tirada. Se gana con 2 ó 3, se pierde con 7 y 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre «Don't Win» se cobrarán por las personas jugadoras si sale el 7 y perderán si el punto se repite.

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

- «Don't Come». Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 ó el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta. Las apuestas

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

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

- «Big 6». Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por la persona jugadora.

- «Big 8». Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla la persona apostante.

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

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

b) Suertes múltiples. Se pueden jugar en cualquier momento de la partida.

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

- «Juego de 7». Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale el 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

- «Juego de 11». Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

- «Any Craps». Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12, pierde si sale cualquier otro resultado.

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

- «Craps 3». Se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

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

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

c) Suertes asociadas. Sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de esta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

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

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

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

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

d) Las apuestas colocadas. Pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10, y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

- La suerte «Right Bet», en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo.

La apuesta se paga 7 por 6, si el punto es 5 u 8; 7 por 5, si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

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

2. Límites máximo y mínimos de apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del casino de juego.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a cien veces, ni superior a mil veces, del mínimo de la mesa.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociadas, de «Win» y «Come», la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

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

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

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

3. Funcionamiento.

No estará limitado el número de personas que pueden participar como jugadoras en cada mesa de dados.

Los dados serán ofrecidos a las personas participantes, comenzando, al iniciarse la partida, por aquélla que se encuentre a la izquierda de las personas que ejerzan de «croupiers» y así sucesivamente a las restantes siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si una persona participante rehusare, los dados pasarán a la siguiente, en el orden previsto anteriormente. La persona que ejerza de «stickman» pasará los dados a la persona participante por medio de un bastón, evitando tocarlos, salvo cuando tenga que examinarlos o recogerlos cuando caigan al suelo.

La persona participante que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano. Asimismo, podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos necesarios para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salga fuera de la mesa, cayendo en el suelo. En este caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrase, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dos dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto a la persona participante que los haya lanzado.

Para que la jugada resulte válida, los dados deberán rodar sobre si mismos y no deslizarse sobre un mismo lado. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, la persona que ejerza de «stickman» anunciará «tirada nula».

La persona empleada que ejerza de jefe de mesa podrá privar a una persona jugadora de su derecho a lanzar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento antes citadas.

Después de un número de tiradas, previamente determinado por la persona empleada que ejerza como jefe de mesa, ésta podrá acordar el cambio de dados. En tal caso, la persona empleada que ejerza como «stickman» anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá con el bastón delante de la persona participante en el juego los seis dados al servicio de la mesa. La persona participante cogerá dos para lanzarlos, siendo devueltos los cuatro restantes a la caja prevista a

estos efectos a la vista de las demás personas participantes.

No podrán hacerse apuestas después de anunciarse «ya no va más». La persona participante que tire los dados deberá apostar, antes de lanzarlos, sobre el espacio reservado para las suertes «Win» o sobre las de «Don't Win», pudiendo apostar, además, sobre todas las demás suertes posibles.

I.1.7. PUNTO Y BANCA

I. Definición.

El punto y banca es un juego de naipes exclusivo de casinos de juego que enfrenta a varias personas participantes entre sí, pudiendo el resto de aquéllas apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

II. Elementos del juego.

1. Naipes.

El punto y banca se practicará con seis barajas francesas, de cincuenta y dos naipes cada una. El color del dorso de tres barajas deberá ser distinto al de las otras tres y cada naipe deberá tener en su anverso el índice representativo de la numeración. Los naipes podrán ser usados varias veces siempre que se encuentren en perfecto estado de conservación.

2. Distribuidor o «sabot».

Es el recipiente en el que se introducirán y depositarán las seis barajas de naipes, una vez barajados convenientemente, para proceder a su distribución posterior a las personas que participen en el juego deslizándolos uno a uno por la persona que ejerza como croupier en la mesa.

El distribuidor o «sabot» podrá ser manual o automático y, en ambos casos, deberá ser de un modelo debidamente autorizado para este juego por el órgano competente en materia de homologación y autorización de elementos de juego de la Consejería de Gobernación.

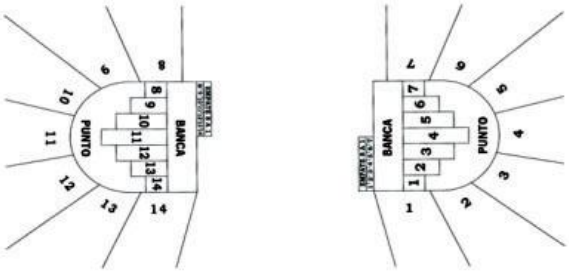
Todos los distribuidores deberán encontrarse numerados en cada establecimiento y deberán ser guardados en el armario de los naipes o en otro mobiliario distinto que cumpla las mismas exigencias de seguridad. Su distribución a las diferentes mesas las realizará la persona que ejerza la dirección de juego, u otra persona empleada responsable, al comienzo de cada sesión del establecimiento, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas. En el caso que el distribuidor o «sabot» sea automático podrá permanecer en las mesas de juego siempre que el casino disponga de las medidas de seguridad suficientes.

Asimismo, los casinos podrán utilizar aparatos mecánicos para la mezcla automática de los naipes, eximiendo del cumplimiento de los requisitos que no sean compatibles con el funcionamiento mecanizado del barajador.

3. Mesa de juego.

Las mesas de punto y banca tendrán forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una frente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger a la persona empleada del casino que ejerza la jefatura de mesa y las otras dos que ejerzan como «croupiers», respectivamente.

La mesa, para un mínimo de diez personas jugadoras, tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha de la persona empleada que ejerza como Jefe de Mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento podrá dar acogida a una persona jugadora sentada. Existirá asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca y opcionalmente otras destinadas a recibir las apuestas a favor de la igualdad. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de las personas participantes.



Mesa de Punto y Banca de 14 participantes

La superficie central de la mesa habrá de contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir los naipes usados, llamada cesta; otra u otras para las propinas que se den a las personas empleadas, y otra para introducir los billetes que se cambian por fichas o placas.

También podrá practicarse el juego de Punto y Banca en una mesa más reducida, de forma similar al del juego del Black Jack o Veintiuno, pudiéndose a estos efectos permitir una mesa que propicie el uso alternativo y reversible para ambos juegos, y para un número de jugadores

sentados igual o inferior a siete, denominándose la mesa, en tal caso, de Mini Punto y Banca. Asimismo, podrá contenerse en este tipo de mesa un número igual o inferior a nueve departamentos para alojar al mismo número de participantes, denominándose la mesa en tal caso de Midi Punto y Banca.

En estas dos últimas mesas se sustituirá la cesta para recibir los naipes usados por un recipiente destinado a tal fin situado a la derecha de la persona que ejerza como «croupier».

III. Personal de juego.

En las mesas de Punto y Banca para catorce personas participantes habrá una persona empleada que ejerza la jefatura de mesa y tres más que ejerzan como «croupiers». En las mesas de «Mini Punto y Banca» y de «Midi Punto y Banca», deberá haber, además de la persona que ejerza la jefatura de mesa, una o dos que ejerzan como «croupiers».

1. Jefatura de mesa.

A la persona empleada que ejerza la jefatura de mesa le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las restantes funciones que a lo largo del presente epígrafe se le atribuyen.

En las mesas de «Mini Punto y Banca» y «Midi Punto y Banca», esta persona empleada podrá tener a su cargo hasta un máximo de dos mesas de naipes de contrapartida.

También llevará una lista en la que se determinará el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

2. Croupiers.

Las personas empleadas que ejerzan como «croupiers» serán las responsables de las apuestas en sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Además de las anteriores, tendrán las siguientes funciones:

a) La mezcla de los naipes, así como su introducción en el «sabot» y en la cesta, una vez usados.

b) La recepción de la deducción que en beneficio del casino haya que efectuar.

c) La recepción de las propinas y la introducción de éstas en la ranura de la mesa destinada al efecto.

d) Anunciar el comienzo de cada jugada y la mano ganadora.

e) Informar a las personas jugadoras sobre las reglas a seguir en cada caso.

f) Pasar el «sabot», recoger los naipes al final de cada jugada y comprobar el estado de los mismos.

Cuando el juego se desarrolle en la mesa reducida, la distribución de los naipes corresponderá a la persona que ejerza como croupier, de acuerdo con las reglas establecidas. Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, los naipes serán retirados con las caras hacia abajo y depositados en un recipiente o cajetín destinado para este fin.

IV. Personas jugadoras.

Podrán participar en el juego las personas que se encuentren sentadas frente a los departamentos numerados de la mesa y, opcionalmente de así decidirlo la dirección juego del establecimiento, aquellas otras personas que permanezcan de pie detrás de las que se encuentren sentadas en la mesa.

La distribución de los naipes por las personas participantes en el juego será siempre optativa para éstas. En tal caso, se hará mediante un turno rotatorio a partir de la que se encuentre situada frente al departamento número 1 de la mesa. Si alguna de ellas rehusare la distribución de los naipes mediante el sabot, éste pasará a la que esté situada a su derecha.

La persona que distribuya los naipes juega la «mano» de la banca. La «mano» del participante en el juego corresponderá a aquella persona que haya realizado la apuesta más elevada. De no haber apuestas a favor de ésta, tendrán los naipes la persona que ejerza como «croupier». Se perderá el derecho a distribuir los naipes cuando la banca pierda la jugada, pasando el «sabot» a la persona participante correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

La distribución de los naipes de «punto» y de «banca» en las mesas de Mini Punto y Banca y Midi Punto y Banca se efectuará por la persona que ejerza como croupier, sin que se permita a las personas jugadoras tocar los naipes.

V. Banca.

El establecimiento se constituirá en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la banca con una puntuación de 6, se

efectuará una deducción del 50 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento. Todas las demás combinaciones de manos ganadoras, bien sea para la Banca o el Punto, serán pagadas a la par. El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por el órgano competente de la Consejería de Gobernación. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa entre diez y doscientas veces el mínimo, pudiendo determinar la dirección de juego del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa, o fracciones enteras del mínimo.

VI. Reglas del juego.

1. Cada persona jugadora recibirá inicialmente dos naipes. El valor del juego dependerá de los puntos adjudicados a cada naipe, que serán los que lleve inscritos, salvo el 10 y las figuras que no tendrán ningún valor numérico. El as tendrá el valor de un punto. En la suma de los puntos se despreciarán las decenas y sólo tendrá valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próximo a dicha valor. En caso de empate, se pagarán ocho veces el valor de la postura todas las apuestas efectuadas a favor del empate. Las apuestas sobre «igualdad» no podrán ser superiores al 10 por 100 del límite máximo de la mesa.

Recibidas los dos primeros naipes por la «mano» del jugador o jugadora y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se dará por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar un tercer naipe.

2. Reglas aplicables al tercer naipe.

a) Para la «mano» del jugador o jugadora:

- Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5, habrá de pedir otro naipe.

- Cuando su puntuación es de 6 ó 7, habrá de plantarse.

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

		Tercera carta de la mano del jugador o jugadora										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación de las dos primeras cartas de la Banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	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: Significa pedir el tercer naipe
P: Significa plantarse

VII. Desarrollo del juego.

1. Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior un naipe-bloqueo o naipe de detención, que tendrá un color que permita diferenciarlo de los demás, cuidando que por debajo de él queden siete naipes. La aparición del naipe de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna otra jugada, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

2. A continuación, la persona que ejerza de «croupier» extraerá un primer naipe y lo descubrirá. El valor de aquél determinará el número de naipes que serán inutilizados e introducidos en la cesta. Para este único caso el valor de las figuras y de los diez será de diez puntos.

3. La orden de «no va más» y a continuación «naipes» estará dirigida al jugador o jugadora que tenga el «sabot» para que reparta dos naipes boca abajo a cada «mano». El primer y tercer naipe que correspondan a la «mano» del jugador o jugadora serán trasladados a la persona que ejerza como «croupier», quedándose el segundo y cuarto naipe, que correspondan a la banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot».

4. Acto seguido, serán trasladados los naipes de la «mano» del jugador o jugadora, se entregarán

a quien realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien los mostrará devolviéndolos, a continuación, a la persona que ejerza como «croupier», que anunciará la puntuación total y los colocará a su derecha. Asimismo, el jugador o jugadora que distribuya los naipes los descubrirá y los trasladará al «croupier» quien anunciará el punto total para los dos naipes y los colocará a su izquierda.

5. Cuando, de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador o jugadora haya de plantarse, la persona que ejerza de «croupier» anunciará: «El jugador o jugadora se planta... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «Naipe para el jugador o jugadora». Iguales reglas serán aplicables a la «mano» de la banca.

6. Finalizada la jugada, la persona que ejerza de «croupier» anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento. En caso de empate, procederán al pago de las apuestas a favor de la igualdad.

I.1.8. BACARRÁ

I.1.8.A) FERROCARRIL O CHEMIN DE FER

I. Definición.

El «bacarrá» ferrocarril, conocido también como «Chemin de Fer», es un juego de naipes exclusivo de casinos de juego y de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores o jugadoras entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todas las demás personas participantes que se hallen sentadas y las que se encuentren de pie detrás de estas últimas.

II. Elementos del juego.

1. Naipes.

En el juego de ferrocarril o «chemin de fer» se utilizarán seis barajas de las denominadas francesas de cincuenta y dos naipes cada una de ellas, sin índices de numeración de las cuales, tres barajas tendrán un color de dorso distinto al de las otras tres restantes.

2. Distribuidor o «sabot».

Las características de este elemento de juego serán idénticas a las establecidas en el epígrafe I.1.3, apartado II.2 del presente Anexo, para el juego de veintiuno o «black jack».

3. Mesa de juego.

La mesa tendrá forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores que indicará la posición en la mesa de la persona que ejerza como «croupier». La mesa igualmente tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha de la persona que ejerza como «croupier». Cada departamento podrá acoger a una sola persona jugadora.

La superficie central de la mesa dispondrá de las siguientes aberturas o ranuras:

a) Una en el centro, en la que se introducirán los naipes usados, llamada cesta.

b) Una en la derecha de la persona que ejerza como «croupier» para las deducciones en beneficio del casino de juego, llamada pozo o «cagnotte».

c) Una, o dos en su caso, para alojar en su interior las propinas que eventualmente se dejen.

La cantidad que constituya la banca estará situada frente a la persona que ejerza de «croupier» a su izquierda, situándose a la derecha de la misma las ganancias de la persona que ejerza como banquero que no constituyan la banca o que no hayan sido puestas en juego por ésta.

III. Personal de juego.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio, como mínimo, un inspector o inspectora, una persona empleada que desempeñe funciones de «croupier» y otra que desempeñe las funciones de cambista para cambios de dinero por fichas.

1. Personal de inspección.

Será la persona responsable del desarrollo correcto del juego. Actuará como persona delegada de la dirección del establecimiento y le corresponderá resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de jugadores y jugadoras que deseen ocupar las plazas de la mesa que puedan quedarse vacantes.

2. Croupier.

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes:

a) Recuento, mezcla e introducción de los naipes en el «sabot».

b) Traslado de los naipes a los jugadores y jugadoras por medio de la pala.

c) Anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y acciones en éste de las personas jugadoras.

d) Cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente.

e) Introducción de los naipes usados y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

f) La custodia y control de la suma que constituye la banca

g) El pago de las ganancias a las personas jugadoras.

h) Información a las personas jugadoras o jugadoras que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.

Se situará de pie, enfrente o detrás de la persona que desempeñe las funciones de «croupier», y tendrá la función de efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores o jugadoras que lo soliciten, así como a la persona del «croupier».

Además existirán varias personas empleadas con labores auxiliares en número no superior a una por cada cuatro mesas o fracción. Éstas no podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, los naipes o las fichas.

IV. Personas jugadoras.

1. Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, solo podrá sentarse una persona participante en el juego. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, los naipes. También podrán participar en el juego cuantas personas lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de las que se hallen sentadas.

2. A todos los efectos se establecerá el siguiente orden de prioridades entre las personas que jueguen:

a) Las personas sentadas tendrán prioridad sobre las que estén de pie.

b) Entre las personas sentadas en la mesa se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir de la que se halle situada a la derecha de la que ejerza de banquero.

c) Entre las que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que el establecido para las que se encuentren las sentadas.

d) El jugador o jugadora sentada que cambie de sitio durante una talla estará obligada a dejar pasar la «mano» o «saludar». Además, no podrá ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada o coger la banca, o hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador o jugadora ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

e) Si el cambio de asiento o la llegada de una nueva persona jugadora se hiciera al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso podrá un jugador o una jugadora ocupar una plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

3. La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente:

a) Tendrán prioridad, durante la talla, las personas inscritas en la lista de espera en poder de la persona empleada que desempeñe las funciones de inspección.

b) Una vez concluida la anterior, tendrán prioridad los jugadores o jugadoras sentadas que hayan solicitado cambio de plaza.

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

5. Está prohibido a las personas jugadoras de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». En tal caso, será cobrado el primero o pagado el último, en su caso. El jugador o jugadora que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera. En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca.

1. La banca se adjudicará inicialmente al jugador o jugadora situada a la derecha de la persona que ejerza como «croupier» ante el departamento número 1 y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los demás departamentos de la mesa.

2. Cualquier jugador o jugadora, con asiento o de pie, podrá en cualquier pase de la banca asociarse con la persona que tenga la banca si ésta lo acepta, poniendo a su disposición una

cantidad determinada. La persona asociada no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que la que tenga a su cargo la banca.

3. La banca podrá ser retenida por el jugador o jugadora mientras gane, debiendo, en caso de perder, ser cedida al jugador o jugadora situada a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente.

4. Si alguno de los jugadores o jugadora rehusare coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso el jugador o jugadora que acepte la banca habrá de hacerlo, al menos, con la misma cantidad de la persona participante que la abandonó voluntariamente.

5. Si ningún jugador o jugadora con asiento deseara adquirir la banca, se ofrecerá a las personas que se encuentren de pie, y si nadie la adquiriese, la persona que cedió la banca o pasó la «mano» podrá volver a tomarla por la misma cantidad.

6. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador o jugadora tendrá preferencia sobre la tomada en asociación. La persona que ejerza de banquero que pasó la «mano» podrá asociarse con el jugador o jugadora que la haya adquirido posteriormente.

7. Cuando la banca no haya sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores o jugadoras con asiento y las que permanezcan de pie, a excepción de la que la ostentase hasta ese momento. Los jugadores o jugadoras sentadas sólo tendrán prioridad sobre los que se hallen de pie en caso de pujas iguales.

8. Cuando algún jugador o jugadora que esté de pie adquiera la banca o tome la «mano» y la vuelve a pasar, aquélla se ofrecerá primero al jugador o jugadora sentada a la derecha del último jugador o jugadora con asiento que tuviese la banca. Cuando el jugador o jugadora que adquiere la banca esté sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador o jugadora con asiento a su derecha.

9. Una vez adjudicada la banca, la cantidad que la integre podrá ser incrementada por el jugador o jugadora en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca aminorarla.

10. Si la banca adjudicada fuera superior a la banca anterior, el jugador o jugadora que haya hecho de banca antes de pasar la «mano» tendrá derecho, solo por una jugada, a tomar los naipes aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores o jugadoras.

11. El jugador o jugadora que detentando la banca pasara la «mano», así como en su caso su persona asociada, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaben de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo jugador o jugadora que adquiera la banca pase posteriormente la «mano», y así sucesivamente.

12. Cuando ningún jugador o jugadora hubiera adquirido la banca, esta volverá a la persona situada a la derecha del jugador o jugadora que ostentando la banca hubiera pasado la «mano», debiendo aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. En caso de no hacerlo, cederá su plaza.

13. Cuando el jugador o jugadora que hubiera adquirido una «mano» pasada pierda, el «sabot» volverá al jugador o jugadora con asiento que se encuentre a la derecha de la persona que ostentando la banca hubiera pasado la «mano».

14. El jugador o jugadora que adquiera la banca estará obligado a distribuir naipes al menos una vez. Si se negara, la banca se subastará, pero no podrán pujar por ella ni este jugador o jugadora ni la anterior persona que habiendo ostentado la banca hubiera pasado la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la banca podrá ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

15. El mínimo del punto o mínimo de las posturas, o la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por el órgano competente de la Consejería de Gobernación, debiendo aparecer indicado en la mesa de forma fácilmente visible.

16. El máximo del punto o cantidad máxima que podrá exponer una persona jugadora será la cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llegue a dicha cantidad máxima se dirá que «hace banco». El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto. El mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de la empresa titular del establecimiento se podrá autorizar por el órgano competente de la Consejería de Gobernación que la banca juegue sin máximo limitado.

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

18. Se entiende por «Garaje» la cantidad o conjunto de cantidades que la persona que detente la banca excluya del juego en los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garaje» voluntario. Las ganancias obtenidas por la persona que detente la banca pasarán a formar parte de la banca, pero aquélla podrá optar excluirlas del juego siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto. En tal supuesto pasará a constituir o formar parte del «garaje».

b) «Garaje» obligatorio. Será la cantidad que la persona que detente la banca debe excluir del juego en la medida en que el importe de la banca exceda de la suma de valores de los puntos.

c) «Garaje» impropio. Será aquella parte de la banca que la persona que la detente no puede poner en juego porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla o que excede de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garaje». En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, la persona que la detente podrá renunciar al «garaje» anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego.

1. El valor del juego dependerá de los puntos adjudicados a cada naipe, que serán los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras que no tienen ningún valor numérico, y el as, que valdrá un punto. Se sumará la puntuación de los naipes y se despreciarán las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades.

2. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próximo a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula.

3. La persona que detente la banca repartirá inicialmente y de forma alternativa dos naipes tapados al jugador o jugadora que se enfrente con ella y se dará a sí mismo dos naipes tapados. Si recibidas los dos primeros naipes, la puntuación es de ocho o nueve, estos serán descubiertos y se abatirá el juego, debiendo la persona contraria mostrar igualmente su juego. En los demás casos, el jugador o jugadora que se enfrente a la banca podrá solicitar un tercer naipe o considerarse servida, lo que anunciará utilizando los términos «naipe» y «no», respectivamente. La actuación del jugador o jugadora se atendrá a las reglas siguientes:

a) Cuando tenga 0, 1, 2, 3 ó 4, deberá de pedir un naipe.

b) Cuando tenga 5, podrá optar entre pedir un naipe o plantarse.

c) Cuando tenga 6 ó 7, habrá de plantarse.

4. En el supuesto de que el jugador o jugadora haga banco, no se le aplicarán las reglas anteriores y tendrá libertad para pedir un naipe o quedarse servido, siempre que lo autorice la dirección de juego del establecimiento antes de comenzar la partida.

5. A continuación, la persona que detente la banca podrá optar entre pedir un naipe o no hacerlo, excepto cuando tenga cero o «bacarrá», en cuyo supuesto será obligatorio solicitar un tercer naipe. A diferencia de los anteriores, el tercer naipe se dará siempre descubriéndolo.

6. El juego finalizará con el anuncio de la puntuación de cada jugador o jugadora, el descubrimiento de los naipes y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

7. Todo jugador o jugadora podrá solicitar aclaraciones sobre las reglas del juego a la persona que ejerza de «croupier», quien estará obligada a dárselas. Si el jugador o jugadora tuviese puntuación de 5 y solicitase consejo a la persona del «croupier», ésta le hará plantarse.

8. La persona que detente la banca podrá, si lo desea, solicitar de la persona que ejerza como «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo establecido en dicho cuadro.

VII. Desarrollo del juego.

1. Será necesario para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores o jugadoras que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

2. Al comienzo de cada partida, la persona que ejerza como «croupier», después de mezclar los naipes, los ofrecerá a los jugadores y jugadoras diciendo «Señoras o Señores, los naipes pasan». Cualquier jugador o jugadora podrá mezclar los naipes, que a su vez cuando le sean devueltos habrán de mezclarse por última vez por la persona que ejerza como «croupier». Efectuada la anterior operación, ofrecerá los naipes al jugador o jugadora situada a su izquierda y así sucesivamente hasta que alguna de las personas participantes en el juego corte el mazo de naipes.

3. Se colocará a continuación en el interior del «sabot», antes de los siete naipes finales del mazo, una naipe-bloqueo o naipe de detención,

de un color que permita diferenciarlo de los demás. La aparición de este naipe determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna otra jugada, salvo la que se esté llevando a cabo en el momento.

4. Adjudicada la banca, la persona que la detente anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al «croupier», quien las colocará sobre la mesa a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a las personas jugadoras que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión: «hay... euros en la banca».

5. Si hay, varios jugadores o jugadoras que quieran hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado V del presente epígrafe.

6. El banco hecho por un solo jugador o jugadora, incluso si está de pie, tendrá preferencia sobre el banco en asociación.

7. Si ninguna de las personas jugadoras, sentadas o de pie, está dispuesta a hacer banco, podrá anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, la persona que ejerza como «croupier» invitará al resto de las personas jugadoras a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

8. El jugador o jugadora que haya anunciado «banco con la mesa» tendrá derecho a coger los naipes, incluso si está de pie, excepto cuando alguien diga la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El «banco con la mesa» será considerado un acto aislado y no dará prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

9. Cuando nadie haga banco ni «banco con la mesa», los naipes se darán al jugador o jugadora sentada cuya apuesta fuera la más alta. En caso de igualdad de apuestas se estará al orden general de prioridades entre las personas jugadoras. Estará prohibido que un jugador o jugadora sentada una su apuesta a la de otros que participen en el juego, estén de pie o sentados.

10. La petición de banco no tendrá preferencia cuando los naipes hayan sido ya distribuidos, excepto cuando el jugador o jugadora repite el «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de los naipes, siempre que otro jugador o jugadora no las tenga ya en la mano. Tendrá derecho a pedir «banco seguido» el jugador que hizo banco y perdió.

11. Cuando en el caso de «banco seguido» la persona que ejerza como «croupier» diera por error los naipes a otro jugador o jugadora, éstos podrán ser reclamados si aún no han sido vistos. No obstante, el naipe se considerará visto cuando haya sido levantado del paño o tapete de la mesa.

12. Si la petición de «banco seguido» se produce después de la distribución y entrega de los naipes a otro jugador o jugadora, esta última tendrá preferencia si ha tomado los naipes y los ha visto.

13. Cuando habiéndose anunciado correctamente «banco seguido» un jugador o jugadora tomase los naipes antes de que la persona que ejerza como «croupier» los entregue al jugador o jugadora que hubiere anunciado «banco seguido», aquéllos le serán retirados, aunque hayan sido vistos, y se entregarán al jugador o jugadora que corresponda.

14. Todo «banco seguido» abandonado podrá ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre la persona que haga de banquero y otra u otras personas jugadoras.

15. Cuando nadie haga banco y sólo un jugador o jugadora apueste contra la banca, ésta tendrá derecho al «banco seguido».

16. Una vez realizadas las apuestas y tras el anuncio de «no van más apuestas» efectuado por la persona que ejerza de «croupier», la persona que haga de banquero extraerá los naipes del «sabot» y los distribuirá de uno en uno alternativamente, empezando por el jugador o jugadora contraria. Los naipes serán trasladados hasta él mediante la pala por la persona que ejerza como «croupier». Queda prohibido al banquero distribuir los naipes antes de que la persona que ejerza como «croupier» haya anunciado «no van más apuestas». No obstante, podrá instarle a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

17. Examinados los naipes y solicitado, en su caso, un tercero, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando la persona que ejerza como «croupier» al ganador. Si el triunfo ha correspondido a la persona que haga de banquero, se efectuará la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte» por la persona que ejerza como «croupier» y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto.

18. Las ganancias de la persona que haga de banquero pasarán a formar parte de la banca,

salvo si ésta decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso la persona que ejerza como «croupier» las colocará sobre la mesa a su derecha.

19. Cuando se hayan terminado los naipes de un «sabot», la persona que ejerza como «croupier» procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabot». La persona que haga de banquero que ganase la última jugada de una talla tendrá derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía hasta ese momento la banca.

20. Ante la petición de algún jugador o jugadora, los naipes serán controlados al final de la talla.

		Tercera carta de la mano del jugador o jugadora										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación total de las dos primeras cartas de la Banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	1
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	1
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	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: Significa pedir la tercera carta
P: Significa plantarse
O: Significa que puede optar

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Supuestos generales.

a) Estará prohibido extraer naipes del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Los naipes extraídos no podrán en ningún caso ser reintegrados al «sabot», y el jugador o jugadora que los hubiese extraído irregularmente estará obligado a seguir la jugada. Cuando en un caso excepcional la persona que ejerza la inspección de la mesa estimare que no debe aplicarse esta regla en todo su rigor, el naipe o naipes extraídos habrán de ser obligatoriamente desechados y no podrán ser utilizados por el jugador o jugadora que tome la «mano» pasada.

b) Todo naipe que aparezca descubierto al ser extraído del «sabot», se considerará inservible y será retirado, sin que por ello puedan las personas jugadoras disminuir o retirar sus apuestas.

c) Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más naipes pegados entre sí, la jugada será anulada.

d) Cuando algún naipe cayese al suelo, sólo podrá ser recogido por la persona que ejerza como «croupier» o por cualquier otro empleado del establecimiento y, conservándose su valor, se reanudará a continuación la jugada.

2. Errores de la persona que ejerza como «croupier».

a) Cuando la persona que ejerza como «croupier» descubriera accidentalmente algún naipe durante la distribución, las personas jugadoras habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y del punto. En el caso de que los dos naipes del punto fueran descubiertos, la persona que haga de banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir naipe en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por la persona que ejerza como «croupier» durante el reparto de los naipes anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquél rectificado sin causar perjuicio para la persona que haga de banquero y para el jugador o jugadora.

b) En caso de que la persona que ejerza como «croupier» anuncie por error «naipe» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablecerá conforme al cuadro. Cuando la persona que haga de banquero tuviera 0, 1, 2, 3, 4 ó 5, y ya hubiera extraído un naipe, este le será adjudicado. Cuando hubiese extraído dos naipes, el primero de ellos se le adjudicará y el segundo se

desechará. Cuando tuviera 6 ó 7, cualquier naipe extraído será desechado.

3. Errores de la persona que ejerza de banquero.

a) La extracción por parte de la persona que haga de banquero de un quinto naipe, después de haber dado dos al punto y haberse dado ella misma dos, le obligará a aceptarlo para sí en el supuesto de que el punto no solicite un tercer naipe.

b) Si la persona que ejerza de banquero, en la distribución inicial, se diera más de dos naipes, se considerará que tiene una puntuación de cero («bacarrá»), aunque conserve su derecho a pedir otro tercer naipe.

c) Cuando al repartir el tercer naipe la persona que ejerza de banquero diera por error dos naipes al jugador o jugadora contraria, se le adjudicará aquél de los dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando la persona que ejerza de banquero se diera a sí mismo dos naipes en lugar de uno.

d) Cuando durante la distribución de los dos primeros naipes del punto la persona que haga de banquero dejara caer alguno en la cesta, se considerará que el punto abate con 9. Cuando esto ocurra con el tercer naipe del punto, se considerará que su puntuación es de 9. La persona que ejerza de banquero tendrá en este caso derecho a una tercer naipe, salvo si tuviera un 7.

e) Si durante el reparto la persona que ejerza de banquero descubre el primer o el tercer naipe al ir ambos dirigidos al punto, aquélla deberá descubrir su naipe respectivo. Cuando el banquero descubra por error los dos naipes dirigidos al jugador o jugadora contraria, además de descubrir sus dos naipes, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

f) La persona que ejerza de banquero deberá hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que ésta se hubiera pronunciado, las personas jugadoras podrán retirar sus apuestas. Cuando la persona que haga de banquero, teniendo 8 ó 9, diera u ofreciera naipes, perderá su derecho a abatir.

g) La introducción por la persona que haga de banquero de algún naipe en la cesta antes de que haya sido visto de forma inequívoca por el resto de las personas jugadoras llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

h) No podrá efectuarse ninguna reclamación contra la persona que haga de banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de las personas jugadoras.

a) Está prohibido ver los naipes recibidos de forma lenta y tenerlos en la mano durante un tiempo dilatado. Cualquier jugador o jugadora que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo los naipes.

b) Excepto la persona que ejerza como «croupier», nadie podrá dar consejo a las personas jugadoras. Cuando se infrinja esta regla se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

c) Si por error el punto dijera «naipe» en lugar de «no», o viceversa, la persona que haga de banquero tendrá derecho a darle o negarle el naipe, a menos que aquél tenga «bacarrá». En todo caso, la persona del banquero habrá de pronunciarse antes de sacar el naipe.

d) En el caso de que el punto se olvidara de abatir en su momento, perderá este derecho; si ha pedido otro naipe, la decisión la tomará la persona que haga de banquero. El punto que teniendo un 9 se olvidara de abatir, perderá la jugada si la persona del banquero abatiera con un 8.

e) Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procediera, los naipes puestos en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador o jugadora que hiciera banco, en cuyo caso habrá de soportar las consecuencias de su error, salvo si tiene cero «bacarrá» con sus dos primeros naipes, pudiendo entonces solicitar siempre un tercero.

f) Si el jugador o jugadora arrojara los naipes en la cesta antes de que hayan sido vistos, la jugada se le dará por perdida.

g) Las apuestas de los puntos deberán estar situadas a descubierto encima de la mesa y deberán ser vigiladas por los jugadores o jugadoras. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, jugarán la mitad; cualquier otro anuncio por parte de la persona jugadora obliga a la que ejerza como «croupier» a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador o jugadora pueda oponerse.

h) Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del la persona que ejerza la

inspección de la mesa, quien resolverá lo que proceda.

I.1.8.B. «BACARRÁ» A DOS PAÑOS

I. Definición.

1. El «bacarrá» a dos paños es un juego de naipes exclusivo de casinos de juego, de los denominados de circulo, que enfrenta a un jugador o jugadora que hace banca con otros jugadores o jugadoras, pudiendo apostar contra aquélla, tanto las personas jugadoras que se hallan sentadas alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllas.

2. La banca de esta modalidad, denominada banca francesa, podrá revestir dos modalidades:

a) Banca limitada, en la que la persona que ejerza de banquero sólo responderá por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituya la banca en cada momento. En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego la persona que ejerza de banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

b) Banca libre o banca abierta, en la que su titular habrá de responder frente a todas las posturas sin límite.

II. Elementos del juego.

1. Naipes.

En esta modalidad de juego se utilizarán barajas sin índices de cincuenta y dos cartas, de las denominadas francesas, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre como en la limitada.

2. Distribuidor o «sabot».

Respecto de este elemento de juego se estará a lo dispuesto en el apartado II.2 del epígrafe I.1.3 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

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

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

En la parte libre de la mesa deberá existir una primera ranura para los naipes usados, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha de la persona que ejerza como «croupier», para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias de la persona que ejerza de banquero, que recibirá el nombre de pozo o «cagnotte», y una tercera o, en su caso, cuarta ranura para recoger las propinas.

III. Personal de juego.

El personal mínimo necesario estará compuesto por una persona que ejerza la inspección de la mesa, una que ejerza de «croupier», una que ejerza de cambista y una que ejerza de auxiliar. Será aplicable a las tres primeras personas, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado III del epígrafe I.1.8.A) del presente Catálogo.

IV. Personas jugadoras.

1. En esta modalidad de juego los jugadores o jugadoras, también llamados puntos, podrán ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Igualmente, podrán sentarse más jugadores o jugadoras, que se situarán detrás de aquellos entre los distintos departamentos.

2. Las personas participantes en el juego podrán realizar apuestas en los distintos paños, así como cuantos jugadores o jugadoras se encuentren situados de pie detrás de aquellas personas que ocupen los asientos en la mesa.

3. A efectos de las apuestas, el orden de prioridad entre las personas jugadoras será el siguiente:

a) Dentro de un mismo paño, las personas jugadoras sentadas en los departamentos numerados más cercanos a la que haga de banquero y a continuación, el resto de las personas jugadoras, por el mismo orden que las que ocupen asiento en la mesa.

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

4. Los naipes sólo podrán ser manejados por las personas jugadoras que ocupen asientos en los departamentos numerados de la mesa, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño.

5. Los naipes habrán de ser cedidos por la persona jugadora, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador o jugadora que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar los naipes.

6. Las personas jugadoras que quieran ocupar una plaza de asiento en la mesa deberán hacerse inscribir en la lista de espera que llevará la persona que ejerza la inspección en cada mesa.

V. Banca.

1. En el momento de la apertura, la persona que ejerza la inspección de la mesa anunciará el nombre de la que vaya a ejercer de banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, la persona que ejerza la inspección de la mesa subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos las personas jugadoras. En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

2. La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio de la dirección de juego del casino, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del establecimiento, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

3. La persona que ejerza de banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si esta persona ganara y se retirara durante el mismo «sabot», no podrá volver a ejercer de banquero.

4. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos en la misma. En este caso, la persona que ejerza de banquero tendrá derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. En caso de que continuara con la banca, podrá cambiar de «sabot».

5. En cualquiera de los casos, abandonada la banca por quien la ejerza, volverá la persona encargada de la inspección de la mesa a ofrecerla a otro jugador o jugadora, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

6. El mínimo y el máximo de las posturas vendrán establecidos en la autorización de funcionamiento del casino de juego, pudiendo variarse los límites mínimos para las distintas mesas de juego.

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

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

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

10. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por la persona que ejerza de banquero en la modalidad de banca limitada, y en 1,25 por 100 para la modalidad de banca libre.

VI. Reglas del juego.

Serán aplicables, con carácter general a esta modalidad de juego, las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe I.1.8.A) del presente Catálogo. Sin perjuicio de ello, se estará a las adaptaciones regladas que se detallan a continuación:

a) Se enfrentarán dos personas jugadoras, una por cada paño, contra la persona que ejerza de banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

b) Si la puntuación de los dos primeros naipes es de 0, 1, 2, 3 y 4, las personas jugadoras habrán de pedir un tercero; si dicha puntuación fuera de 5, tendrán libertad para pedir naipe o quedarse servidos, y, por último, si es de 3 ó 9, habrán de descubrir sus naipes. Queda exceptuada de esta

regla la persona jugadora que al principio de la partida haga banco.

c) La persona que ejerza de banquero podrá pedir naipe o plantarse, salvo si solicita de la persona que ejerza como «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo, siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe I.1.8.A) del presente Catálogo.

d) La obtención de un 8 con los dos primeros naipes ganará siempre a un 8 ó 9 utilizando un tercer naipe.

e) Se puede pedir banco por cualquier persona jugadora, esté sentada o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores o jugadoras, de tal forma que no se podrán ver los naipes del segundo paño por el jugador o jugadora hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

f) Estará prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.

1. Será condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos personas jugadoras por cada paño, mínimo de personas participantes que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

2. Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior un naipe-bloqueo o naipe de detención, de un color que permita diferenciarlo de las demás, cuidando que por debajo de éste queden un mínimo de diez naipes. La aparición del naipe de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizarse ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

3. Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, la persona que ejerza de banquero entregará a la que ejerza de «croupier» la cantidad puesta en juego en fichas para su custodia. A continuación se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que la persona que ejerza como «croupier» anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar.

4. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda de la persona que haga de banquero ni de la persona que ejerza como «croupier».

5. Las apuestas colocadas sobre la raya que separe la zona de la persona jugadora de la zona de apuestas jugarán la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo represente un número impar de unidades de apuestas, se considerará que la fracción más fuerte juega al primer paño.

6. La persona que ejerza de banquero extraerá en ese momento los naipes del «sabot» y los repartirá de uno en uno por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca.

7. Los naipes serán trasladadas hasta las personas jugadoras por la persona que ejerza como «croupier» mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán los naipes las personas jugadoras a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

8. El jugador que tenga la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, deberá dejar los naipes sobre la mesa. Examinados los naipes, las personas jugadoras que sean mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes de la que ejerza como banquero. Finalizada la jugada, la persona que ejerza como «croupier» separará los naipes y anunciará el punto. La persona que ejerza de banquero deberá enseñar su punto en los dos paños.

9. Efectuado lo anterior, se procederá por la persona que ejerza como «croupier» al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras.

10. En el caso de que la persona que ejerza de banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, la persona que ejerza como «croupier» ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte», en la ranura destinada al efecto.

11. Las ganancias de la persona que ejerza de banquero pasarán a formar parte de la banca.

12. Ante la petición de algún jugador, los naipes serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones del juego.

1. Supuestos generales.

a) Estará prohibido extraer naipes del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Los naipes extraídos no podrán, en ningún caso, ser reintegrados al «sabot» y la persona jugadora que los extrajera irregularmente estará obligada a seguir la jugada. Si en un caso excepcional la dirección de juego del establecimiento estimara que no debe aplicarse esta regla, el naipe o naipes extraídos deberán ser obligatoriamente desechados y no podrán ser utilizados por la persona jugadora que hubiera tomado la mano.

b) Todo naipe que aparezca descubierto al ser extraído del «sabot» se considerará inservible y será retirado, sin que por ello las personas jugadoras puedan disminuir a retirar sus apuestas.

c) Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más naipes pegados entre sí, la jugada será nula.

d) Cuando algún naipe caiga al suelo sólo podrá ser recogido por la persona que ejerza como «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento conservando su valor y reanudándose a continuación la jugada.

e) Si los naipes son dados o tomados por error por un jugador o jugadora distinta de la que tiene la mano, y si aquél o aquélla ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose los naipes en la jugada siguiente a la persona jugadora a la que le correspondía.

2. Errores del banquero.

a) Con carácter general, en los casos de distribución irregular de naipes la jugada será rectificada, si ello pudiera hacerse de forma transparente y evidente; en caso contrario, la jugada será anulada.

b) Cuando la persona que ejerza de banquero dé naipe a un paño que haya anunciado «no» o no dé un naipe a un paño que lo solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas aplicables a los errores de las personas jugadoras.

c) Cuando los dos naipes de un paño fueran descubiertos durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado, y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

d) Cuando durante la distribución algunos naipes cayeran en la cesta sin haber sido vistos, la jugada será anulada para el paño que perdió los naipes o para los dos paños, si correspondían a la persona que ejerza banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si hubiere sido vista, será recuperada por la persona que ejerza como «croupier» y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

a) Cuando un paño abate a la persona que ejerza de banquero estará obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, debiendo pedir un tercer naipe en los dos supuestos opcionales del referido cuadro.

b) Cuando el cuadro de jugadas de la banca indique lo mismo para los dos paños, la persona que ejerza de banquero deberá seguirlo.

c) Cuando el cuadro indique pedir naipe en un paño y plantarse en el otro, la persona que ejerza de banquero podrá optar por plantarse o pedir, si el error hubiera sido cometido por una persona jugadora o por la persona que ejerza como «croupier».

d) Cuando el error hubiera sido cometido por la persona que ejerza de banquero, ésta deberá pedir naipe obligatoriamente, si tiene un 5 o menos de este valor, debiendo plantarse en caso contrario.

e) Cuando se diera un naipe a un paño que no lo hubiere solicitado, o se diere a un paño el naipe destinado a otro, no constituirá una falta del banquero por lo que no perderá su derecho a solicitar un tercer naipe.

4. Errores de las personas jugadoras.

a) Cuando el primer paño anuncie «no» teniendo menos de un 5, y el segundo paño haya recibido naipe, éste volverá al primer paño; a continuación el segundo paño recibirá el naipe carta siguiente, haya sido recogido o no por la persona que ejerza de banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

b) Cuando el primer paño pida naipe, teniendo un 6 o más, el naipe recibido de destinará al segundo paño si pidió naipe, o a la persona que ejerza de banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

c) Cuando el primer paño anuncie «naipe» y después anuncie «no», o viceversa, la persona que ejerza como «croupier» deberá pedir

aclaración al jugador o jugadora sobre lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de un 5, la primera palabra se considerará como la correcta y sí tuviera otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

d) Cuando la persona jugadora anuncie «no» teniendo un 8 o un 9 perderá su derecho a abatir. Si pidiera naipe, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores. Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y la persona que ejerza de banquero en caso de error de aquel paño.

e) Está prohibido ver los naipes recibidos de forma lenta y tenerlos en la mano durante demasiado tiempo. Cualquier jugador o jugadora que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo los naipes.

f) Excepto la persona que ejerza como «croupier», nadie podrá dar consejo a las personas jugadoras. Cuando se infrinja esta regla se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

g) Cuando los naipes del banquero o de alguno de los paños fueran arrojados a la cesta sin haber sido mostradas, se considerará a todos los efectos que su puntuación era de cero («bacarrá»). Si esta falta es cometida por la persona que ejerza como «croupier», los naipes serán recogidos y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio de la persona jugadora cuyos naipes fueron arrojados a la cesta así como de los otras personas jugadores que los hubieran visto.

h) Cuando la persona que ejerza de banquero que anuncie un punto que no fuera el suyo podrá solicitar un tercer naipe, siempre que las otras personas jugadoras no hubieran mostrado sus puntos. En caso contrario se estará a lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado.

i) Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada las jugadas correspondientes y se hubieran pagado o cobrado las apuestas.

j) Los casos no previstos en las presentes normas serán resueltos, en última instancia, por la persona que ejerza la inspección de la mesa.

I.1.9. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA

I.1.9.A. PÓQUER SIN DESCARTE

I. Definición.

El póquer sin descarte es un juego de azar de contrapartida, practicado con naipes y exclusivo de Casinos de Juego, en el que los jugadores o jugadoras, mediante la utilización de cinco naipes y jugando contra la persona representante del establecimiento (croupier), tienen por objetivo el lograr una combinación de superior valor a la que obtenga ésta última.

II. Elementos del Juego.

1. Naipes.

El póquer sin descarte se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes de similares características a los utilizados en el juego de Veintiuno o Black Jack. El valor de aquellos, ordenados de mayor a menor, será el siguiente: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As podrá utilizarse como la carta más pequeña delante del dos o como la mayor detrás del Rey (K).

2. Mesa de juego.

La mesa sobre la que se practicará el juego deberá tener las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego de Veintiuno o Black Jack. No obstante, estará permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida

Las casillas de apuestas estarán divididas en dos espacios, uno para la postura inicial de la persona jugadora y otro para la segunda apuesta que, en su caso, efectúe. Opcionalmente podrá existir una tercera casilla, ranura o mecanismo digital para la apuesta en la modalidad de progresivo.

III. Personal de juego.

El personal mínimo en las mesas del juego de Póquer sin Descarte estará compuesto por las siguientes personas:

1. Jefatura de mesa.

La persona encargada de la jefatura de mesa tendrá encomendado el control del juego y la resolución de cualquier problema o circunstancia que se suscite durante el desarrollo del juego. Habrá una persona que ejerza dicha función hasta un máximo de dos mesas de naipes de contrapartida

2. Croupier.

Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar los naipes de la baraja, la distribución de éstos a las

personas jugadoras, el abono del premio de las combinaciones ganadoras y retirada de las apuestas perdedoras.

IV. Personas jugadoras.

1. El número de personas jugadoras a las que se permitirá participar en este juego será el mismo, o inferior, al de las plazas de apuestas marcadas en el tapete o paño de la mesa hasta un límite máximo de siete plazas. Opcionalmente la dirección de juego del establecimiento podrá autorizar la participación de otros jugadores o jugadoras, con el límite máximo de hasta tres apuestas por cada casilla o plaza marcada de la mesa.

2. En todos los casos, el jugador o jugadora sentada frente a la casilla dirigirá la realización de apuestas en ella, debiendo las demás personas jugadoras aceptar sus decisiones y someterse a ellas.

3. En ningún caso el jugador o jugadora con asiento ante su casilla podrá mostrar sus naipes a las demás personas jugadoras ni pedir asesoramiento así como tampoco podrán hacerse comentarios sobre el desarrollo de la partida.

4. Cuando una persona jugadora con asiento en la mesa decida jugar sobre una casilla vacante podrá hacerlo a ciegas sin poder ver ni tocar los naipes de la casilla vacante utilizada para sus apuestas. En este supuesto solo la persona que ejerza de croupier podrá descubrir los naipes de las otras casillas vacantes en las que apueste la persona jugadora sentada. Igualmente en esta modalidad de apuesta el jugador o jugadora quedará exenta de poder comprar una carta adicional.

V. Reglas del juego.

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

a) Escalera real de color. Es la combinación formada por los cinco naipes de mayor valor de un mismo palo de la baraja con el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y Diez. Se pagará cien veces el valor de la apuesta.

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

c) Póquer. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor. Se pagará veinte veces el valor de la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor. Se pagará siete veces el valor de la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo de la baraja. Se pagará cinco veces el valor de la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas en orden correlativo de distinto palo de la baraja. Se pagará cuatro veces el valor de la apuesta.

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

h) Doble pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto al de las anteriores. Se pagará dos veces el valor de la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor. Se pagará una vez el valor de la apuesta.

j) Cartas mayores. Esta combinación se dará cuando no se produzca ninguna de las combinaciones anteriores y los naipes de la persona jugadora sean de mayor valor que las de la persona que ejerza como «croupier». Se entenderán que los naipes son mayores atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor. Si fueran iguales a la del siguiente valor y así sucesivamente en orden decreciente. Se pagará una vez el valor de la apuesta.

2. En cualquier caso, el jugador o jugadora sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea de superior valor a la de la persona que ejerza como «croupier», perdiendo en caso contrario. En caso de empate, conservará su apuesta pero sin ganar premio alguno.

3. Cuando la persona que ejerza de croupier y el jugador o jugadora tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por naipes de mayor valor conforme a las siguientes reglas:

a) Cuando ambas personas obtengan Póquer, ganará la apuesta aquella que lo tenga de superior valor.

b) Cuando ambas personas obtengan Full , ganará aquella que tenga el trío de mayor valor.

c) Cuando ambas personas obtengan Color, ganará aquella que tenga el naipe de mayor valor.

d) Cuando ambas personas obtengan Escalera de cualquier tipo, ganará aquella que tenga el naipe de mayor valor.

e) Cuando ambas personas tengan Trío, ganará aquella que lo tenga formado por naipes de mayor valor.

f) Cuando ambas personas obtengan Doble Pareja, ganará aquella que tenga la pareja formada por naipes de mayor valor. Cuando coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, al naipe restante de mayor valor.

g) Cuando ambas personas obtengan Pareja, ganará aquella que la tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá al naipe de mayor valor de los restantes.

VI. Límites máximo y mínimo de apuestas.

1. Normas generales.

Las apuestas de las personas jugadoras estarán representadas exclusivamente por fichas del Casino de Juego, a excepción de la apuesta en la modalidad de progresivo que se efectuarán a través de un mecanismo que registre los créditos. Las apuestas deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada casino de juego.

La dirección de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano competente de la Consejería de Gobernación.

La apuesta máxima se entenderá por casilla de la mesa. En cualquier caso, cuando varias personas jugadoras apuesten en una misma casilla, la suma total de las apuestas no podrá superar la apuesta máxima autorizada.

2. Banda de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite entre diez a treinta veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VII. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

a) El desempaquetado, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se atendrán a las reglas contenidas en la normativa aplicable para los casinos de juego de Andalucía.

b) Una vez barajados los naipes, la persona que ejerza de croupier los ofrecerá a las personas jugadoras para su corte, haciéndolo sucesivamente y empezando por el de su izquierda. La persona jugadora que lo haga deberá cortar un mínimo de cinco naipes sin que se descubran, depositándolos a continuación sobre el naipe de corte, que se encontrará junto a la baraja. Si ninguna persona jugadora quisiera cortar lo efectuará la persona del croupier.

c) Se podrán utilizar aparatos mecánicos para la mezcla automática de los naipes, eximiendo del cumplimiento de los requisitos que no sean compatibles con el funcionamiento de los barajadores. En este caso los naipes serán distribuidos de cinco en cinco.

d) Con el barajador automático se podrán usar dos barajas con el dorso de distinto color, que se utilizarán alternativamente en cada jugada, estando una en juego, mientras el aparato automático esté mezclando la segunda. Los cambios de barajas quedarán a criterio de la dirección de juego del casino.

e) Antes de la distribución de los naipes, las personas jugadoras deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego.

f) Efectuadas las apuestas, la persona que ejerza de croupier las cerrará mediante el anuncio de «No va más» y comenzará a distribuir los naipes del reverso, de uno en uno a cada persona jugadora hasta reunir cinco cartas, comenzando por su izquierda, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, hasta acabar dotándose a la banca igualmente de cinco naipes. El último naipe que le corresponda se lo distribuirá descubierto o por el anverso.

2. Proceso de apuestas.

Una vez distribuidos los naipes, tanto a las personas jugadoras como a la banca, tras su examen por cada uno de aquéllos, éstos podrán optar entre proseguir con su participación en la partida, mediante la expresión «Voy», o por el contrario, retirarse de la misma mediante la expresión «Paso».

Los que opten por participar en la partida deberán doblar su apuesta inicial, añadiendo una cantidad que represente el doble de aquella y depositarla en la segunda casilla destinada a apuesta. Los

que hayan optado por retirarse de la partida, perderán el importe de la apuesta inicial, que será retirada de la mesa por la persona que ejerza de croupier en el momento de anunciarlo el jugador o jugadora.

3. Desenlace de la partida.

Después de que las personas jugadoras hayan decidido participar o retirarse de la partida, la persona que ejerza de croupier descubrirá por el anverso sus cuatro naipes tapados de la banca, tras lo cual solo jugará si entre sus naipes existen, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, de acuerdo con las reseñadas normas del juego. En caso contrario deberá abonar en fichas a cada jugador o jugadora un cantidad idéntica a la apostada inicialmente.

Si por el contrario la banca tuviera naipes con valor suficiente para jugar, la persona del croupier comparará sus cartas con la de las personas jugadoras y abonará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con las reglas establecidas en el apartado V.1. Las apuestas iniciales las abonarán a la par a las personas jugadoras con combinaciones ganadoras.

Las personas jugadoras con combinaciones de naipes de valor inferior a los de la banca, perderán sus apuestas depositadas en la casilla correspondiente, siendo retiradas en su totalidad por la persona del croupier; en caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado V.1 del presente epígrafe.

Una vez retiradas por la persona que ejerza de croupier las apuestas perdedoras, y abonadas las ganadoras, se dará por finalizada la partida iniciándose en su caso, otra nueva.

4. Opciones de juego adicionales.

«Seguro».

Antes de procederse a la distribución de los naipes la persona jugadora podrá depositar en la casilla destinada a tal fin una apuesta fija establecida por la dirección de juego del establecimiento que no podrá ser superior a la mitad del mínimo de cada mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del póquer sin descarte, en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tendrá opción a la siguiente tabla de pago:

a) Full: cien veces la cantidad única estipulada.

b) Póquer: trescientas veces la cantidad única estipulada.

c) Escalera de color: mil veces la cantidad única estipulada.

d) Escalera real: dos mil veces la cantidad única estipulada.

5. Compra de un naipe adicional.

La dirección de juego del establecimiento podrá decidir la admisión de compra de una naipe adicional por la que la persona jugadora que quiera descartarse de un solo naipe pueda hacerlo comprando ese naipe a la banca por el importe de la apuesta inicial. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego a la persona jugadora, ésta depositará el naipe descartado con la misma suma de la apuesta inicial, lo que le dará derecho a recibir el naipe adicional en sustitución del descartado.

6. Carrusel.

1. Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, las personas jugadoras podrán participar en un carrusel conformado por todas o algunas de las mesas dedicadas en la sala de juego del casino al Póquer sin Descarte. A tal fin las personas jugadoras en las mesas que lo deseen podrán introducir monedas o fichas en una hendidura destinada al efecto y situada delante de su casilla de apuestas. Para poder efectuar la apuesta al Carrusel o «Jackpot», será condición indispensable haber efectuado la apuesta inicial de la mesa. El objeto del Carrusel o «Jackpot» es conseguir un premio dependiente solamente de los naipes que tenga el jugador o jugadora e independiente de los naipes que tenga la persona que ejerza de croupier. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador o jugadora obtendrá un premio especial. Opcionalmente se podrá disponer de mecanismos digitales que registren la apuesta al premio progresivo.

2. El desarrollo y funcionamiento del Carrusel será similar al desarrollado en las interconexiones de las máquinas tipo «C» o de azar, de modo que la cantidad inicial con la que comenzará el Carrusel o «Jackpot» no podrá ser inferior al resultado de multiplicar por 5.000 la apuesta que el jugador o jugadora deba realizar para optar al premio. Esa cantidad inicial irá incrementándose progresivamente en función de las cantidades jugadas en cada mano. La cantidad acumulada se mostrará en un visor destinado al efecto.

3. La relación de los premios deberá estar expuesta en un lugar visible de la mesa y sus pago, serán descontados de la suma acumulada en el visor en la medida que se vayan

produciendo. En función de las combinaciones de naipes el abono de premios del carrusel se efectuará de conformidad con la relación siguiente:

Combinación	Premios
a) Escalera Real de Color	100 por 100 del Carrusel o «Jackpot»
b) Escalera de Color	10 por 100 del Carrusel o «Jackpot»
c) Póquer	300 veces la apuesta a Carrusel o «Jackpot»
d) Full	100 veces la apuesta a Carrusel o «Jackpot»
e) Color	50 veces la apuesta a Carrusel o «Jackpot»
f) Escalera	30 veces la apuesta a Carrusel o «Jackpot»

No obstante, la dirección de juego del establecimiento podrá variar las combinaciones posibles y su respectiva escala de premios, previa autorización de la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

4. En el supuesto de que dos o más personas jugadoras obtuviesen Escalera Real de color en la misma jugada, el importe del acumulado se distribuirá entre ellos a partes iguales.

En el supuesto que dos o más personas jugadoras obtuviesen Escalera de Color en la misma jugada, se abonará el premio correspondiente a la persona que la tuviese de mayor valor y tras haberse descontado del visor el importe pagado, se procederá a entregar el 10% de la cantidad restante al otro jugador y así sucesivamente. Si las Escaleras de color fuesen de igual valor, se repartirá a partes iguales entre cada jugador el 10% de la cantidad del Carrusel o Jackpot acumulada en esa jugada.

7. Reglas comunes.

1. Cualquier error que se produjese durante la distribución de los naipes, bien en el número de los mismos o bien en la aparición indebida de algún naipe descubierto, supondrá la anulación de toda la jugada.

2. Queda prohibido a las personas jugadoras intercambiar información sobre sus naipes, descubrirlos antes de tiempo o pedir consejo sobre la jugada a otros participantes del juego. Cualquier violación de esta prohibición dará lugar a la pérdida de la totalidad de la apuesta a favor de la banca.

I.1.9.B. «TRIJOKER»

I. Definición.

El «Trijoker» es un juego de azar, exclusivo de casinos de juego, practicado con naipes de los utilizados en juegos de contrapartida en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar en conseguir unas determinadas combinaciones de naipes, estableciéndose como jugada mínima para poder ganar en el juego la de pareja de «J».

II. Elementos del juego.

1. Naipes.

Al «Trijoker» se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes similares características a las utilizadas en el juego del Veintiuno o Black Jack. El valor de los naipes, ordenados de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor de naipes o sabot.

En el juego de «Trijoker» se deberá utilizar un distribuidor de naipes o sabot, pudiendo ser manual o mecánico, debiendo encontrarse homologado, en este último caso, por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego utilizada en el juego de «Trijoker» deberá ser de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Veintiuno o Black Jack, con siete espacios separados para las personas jugadoras. Cada espacio tendrá tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales al menos dos estarán numeradas con las referencias 1 y 2. Además dispondrá de dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos las personas jugadoras, y una abertura para introducir las propinas.

Estará permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida.

III. Personal de juego.

El personal mínimo de cada mesa del juego de Trijóker estará compuesto por las siguientes personas:

1. Jefatura de mesa.

La persona que desempeñe la inspección o jefatura de mesa será la encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo.

Habrá una persona que ejerza dicha función hasta un máximo de dos mesas de naipes de contrapartida

2. Croupier

La persona que ejerza las funciones de croupier tendrá la banca y dirigirá la partida. Además, tendrá encomendada la función de barajar los naipes, la distribución de éstos a las personas jugadoras, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. También anunciará las distintas, fases del juego y efectuará el cambio de dinero en efectivo por fichas a las personas jugadoras.

IV. Personas jugadoras.

1. En el juego de «Trijoker» podrán participar un máximo de siete jugadores o jugadoras y cada uno de ellos sólo podrá jugar en una casilla.

2. Está prohibido mostrar los naipes a las demás personas jugadoras, o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admitirá la participación de personas que se encuentren de pie entorno a la mesa.

V. Reglas del juego.

1. Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, serán las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por los cinco naipes de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, K, Q, J y 10.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco naipes del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con los naipes de mayor valor.

c) Póquer. Es la combinación de cinco naipes que contiene cuatro de ellos de un mismo valor.

d) Full. Es la combinación de cinco naipes que contiene tres de ellos de un mismo valor otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco naipes no correlativos del mismo palo.

f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco naipes, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trío. Es la combinación formada por tres naipes del mismo valor y los otras dos sin formar pareja.

h) Doble pareja. Es la combinación de cinco naipes que contiene dos de ellos del mismo valor y otros dos de igual valor, pero distinto del de los anteriores.

i) Pareja. Es la combinación de cinco naipes que contiene dos de ellos de igual valor y que deberán ser como mínimo J.

2. En función de las combinaciones de naipes el abono de premios se efectuará de conformidad con la relación siguiente:

a) Pareja de J o superior: Una vez el valor de la apuesta.

b) Doble Pareja: Dos veces el valor de la apuesta.

c) Trío: Tres veces el valor de la apuesta.

d) Escalera simple: Cinco veces el valor de la apuesta.

e) Color: Ocho veces el valor de la apuesta.

f) Full: Once veces el valor de la apuesta.

g) Póquer: Cincuenta veces el valor de la apuesta.

h) Escalera de color: Doscientas veces el valor de la apuesta.

i) Escalera real de color: Quinientas veces el valor de la apuesta.

VI. Límites máximo y mínimo de las apuestas.

1. Normas generales

1. Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, a excepción del mecanismo que registre las apuestas para el sistema progresivo, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. A tales efectos, se entenderá que el mínimo y máximo lo serán para cada una de las tres casillas de cada jugador o jugadora.

2. La dirección de juego del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada el establecimiento por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

3. Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán, como límite máximo, el de diez, veinte ó treinta veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VII. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos se atendrán a las reglas contenidas en la normativa aplicable en el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

El casino de juego podrá utilizar aparatos o barajadores mecánicos para la mezcla automática de los naipes, eximiendo el cumplimiento de los requisitos que no sean compatibles con el funcionamiento mecanizado del barajador.

2. Intervalo de apuestas

Una vez que hayan sido mezclados los naipes, la persona que ejerza de croupier propondrá a las personas jugadoras que hagan sus apuestas.

Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, cada una de ellas en una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y la persona que ejerza de croupier haya anunciado «no va más», ésta comenzará a repartir de forma cubierta los naipes, uno por uno alternativamente a las personas jugadoras comenzando por su izquierda.

Una vez efectuada la operación anterior, la persona del croupier colocará un naipe cubierto en la casilla situada enfrente de ella a su izquierda, tras lo cual, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador o jugadora y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha, repartiendo a continuación un tercer naipe cubierto a cada persona jugadora.

Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todas las personas jugadoras y los situados delante de la persona que ejerza como «croupier», se continuará el juego normalmente, salvo cuando se descubriera una J o un naipe de superior valor, en cuyo caso, se anulará la mano completa de la partida.

Tras la comprobación por cada persona jugadora de sus naipes, y en su turno correspondiente, tendrán la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos las personas jugadoras hayan decidido el destino de su apuesta número 1, la persona que ejerza de croupier descubrirá el naipe situado en la casilla de su izquierda. Este será común para todos los jugadores o jugadoras y formará parte de la mano de cada uno de ellos.

Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador o jugadora podrá retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, la persona del croupier descubrirá el segundo naipe situado en la casilla de su derecha. Este será también común para todas las personas jugadoras y formará parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, las personas jugadoras deberán tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

3. Desenlace de la jugada.

De conformidad con la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, la persona del croupier procederá a abonar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador o jugadora que aún tuviera tres apuestas en juego y ganase la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no fuere ganadora, perderá las apuestas en juego. Al finalizar, la persona del croupier retirará los naipes, comprobando los mismos.

Al finalizar la jornada del establecimiento, la persona que ejerza la jefatura de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

VIII. Reglas comunes.

1. Errores.

Cualquier error que se produjera durante la distribución de los naipes, en el número de los mismos o bien en la aparición indebida de alguno descubierto, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado VII.2 de este epígrafe.

Los naipes deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Prohibiciones

Queda prohibido a las personas jugadoras intercambiar información sobre los naipes, descubrirlos antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

I.1.9.C. TRIPÓQUER

I. Definición.

El Tripóquer es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida y exclusivo de casinos de juego, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento organizador, consistiendo la posibilidad de ganar en tener una jugada mínima o bien tener una jugada superior a la de la persona que ejerza como croupier. Estas dos posibilidades se dará con los mismos tres naipes iniciales para cada jugador o jugadora.

II. Elementos del juego.

1. Naipes.

El juego del tripóquer se practicará con una baraja de cincuenta y dos naipes de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black jack».

El valor de los naipes, ordenado de mayor a menor será el de As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. No obstante lo anterior, en la combinación de escalera se podrá utilizar el As como la carta de inferior valor al 2 o como máximo valor y superior al K.

2. Distribuidor o sabot.

La distribución de los naipes se podrá llevar a cabo de forma manual o mediante un barajador automático debidamente homologado por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego tendrá una dimensiones similares a la utilizada para el juego de Veintiuno o «Black jack», con un máximo de nueve espacios separados para las personas jugadoras.

Asimismo, tendrá tres casillas por cada uno de los nueve puestos, destinadas a recibir las apuestas que se crucen. En dos de ellas, denominadas «Fortuna» y «Ante», se podrá jugar antes de recibir los naipes y en la tercera, denominada «Bet» se podrá jugar una vez que el jugador o jugadora haya visto sus naipes.

III. Personal de juego.

1. Inspección o jefatura de mesa.

La persona que desempeñe la inspección o jefatura de mesa será la encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo. Habrá una persona que ejerza dicha función hasta un máximo de dos mesas de naipes de contrapartida.

2. Croupier.

La persona que ejerza las funciones de croupier tendrá encomendada la banca, dirigirá el desarrollo de las partidas anunciando las distintas fases del mismo y efectuará el cambio de dinero en efectivo por fichas. Igualmente tendrá encomendado la distribución de los naipes a las personas jugadoras, la retirada de las apuestas perdedoras y el abono de las combinaciones ganadoras.

IV. Personas jugadoras.

En el juego de tripóquer podrán participar hasta un máximo de nueve personas jugadoras y sin que se pueda jugar sobre la mano de uno de ellas.

V. Reglas y desarrollo del juego.

El juego del tripóquer es una variedad del juego del póquer y sus combinaciones serán idénticas a las de éste. No obstante, en el juego del tripóquer las posibilidades de obtención de jugadas se hará con la utilización de solo tres naipes en lugar de con cinco como en el juego del póquer.

VI. Extracción, distribución de naipes y proceso de apuestas.

1. El desempaquetado, extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se realizará conforme a las reglas establecidas en la reglamentación aplicable a los casinos de juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

2. Una vez hayan sido mezclados los naipes, la persona que ejerza de croupier los ofrecerá a las personas jugadoras para efectuar el correspondiente corte, haciéndolo sucesivamente empezando por el jugador o jugadora que se encuentre a su izquierda. El corte deberá hacerse sin descubrir los naipes y con un mínimo de cinco, depositándolos a continuación sobre el naipe de corte que se deberá encontrar junto con la baraja. En el caso que ninguna persona jugadora se ofreciera a efectuar el corte de los naipes, deberá efectuarlo la persona que ejerza las funciones de croupier.

3. Cuando la mezcla de los naipes se efectúe mediante un barajador automático homologado, se eximirá del cumplimiento de los requisitos o formalidades que sean incompatibles con el funcionamiento automatizado de dicho elemento. En tal caso, se distribuirán los naipes a las personas jugadoras de tres en tres.

4. En el juego de tripóquer practicado con barajador automático se podrán utilizar, de forma alternativa en cada jugada, dos barajas de naipes con el dorso de distinto color cada una de ellas. En tal supuesto, mientras una de ellas se utilice en el juego la otra deberá estar mezclándose en el barajador automático.

5. Antes de la distribución de los naipes, las personas jugadoras deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de la mesa de juego colocándolas en las casillas «Fortuna» o «Ante». En su caso, la apuesta colocada a «Bet» deberá ser igual a la colocada en «Ante».

6. Efectuadas todas las apuestas, la persona que ejerza de croupier anunciará «no va más» y procederá a distribuir los naipes del reverso de uno en uno, por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, a cada persona jugadora hasta que cada una de éstas reúnan tres naipes. Igualmente la banca o la persona que ejerza de croupier reunirá tres naipes.

VII. Desenlace de la partida.

1. La apuesta «Fortuna» tendrá como finalidad el conseguir una jugada determinada con los tres naipes para ganar independientemente de los que posea la persona que ejerza de croupier. En este caso la jugada mínima será la de un par o pareja y se abonará conforme a la siguiente tabla de combinaciones y pagos:

COMBINACIÓN	PAGO
a) Escalera de color	Cuarenta veces el valor de la apuesta.
b) Trío	Treinta veces el valor de la apuesta.
c) Escalera	Cinco veces el valor de la apuesta.
d) Color	Cuatro veces el valor de la apuesta.
e) Pareja o par	Una vez el valor de la apuesta.

2. La apuesta «Ante» se resolverá comparando las jugadas de los jugadores o jugadoras con la de la persona que ejerza de croupier, para lo cual aquéllos tras comprobar sus naipes, deberán efectuar una apuesta a «Bet» con la misma cantidad que hayan apostado a «Ante». Asimismo, podrá rendir o perder la apuesta si no se considera suficiente su jugada.

3. La persona que ejerza de croupier, una vez descubra sus naipes, deberá obtener una jugada mínima de «Q» o superior a ésta para calificar. En caso contrario se abonará por su valor a los jugadores o jugadoras la apuesta que hayan colocado de «Ante», pudiendo retirar éstos las apuestas de «Bet» que hayan colocado. Cuando la persona del croupier califique ganará la partida quien tenga la jugada superior.

4. Cuando un jugador o jugadora gane, se le abonará el valor de lo que haya apostado en «Ante» y en «Bet». En el caso de que ganase la persona que ejerza de croupier retirará a favor de la banca las apuestas que hayan colocado las personas jugadoras en ambos tipos. En casos de empate, los jugadores podrán mantener sus apuestas en «Ante» y «Bet» o bien recuperarlas retirándolas de sus casillas.

5. En función de la importancia de la combinación que el jugador o jugadora obtenga la apuesta «Ante» tendrá un pago adicional o extra, independientemente de la combinación que consiga la persona que ejerza de croupier. Para ello, la persona jugadora deberá obtener como mínimo una combinación de escalera, aun cuando la persona del croupier no califique o bien obtenga una jugada superior a la de aquélla. Sin perjuicio de la retirada a favor de la banca en este último supuesto de las apuestas de «Ante» y de «Bet», el pago adicional o extra se abonará en función de la siguiente tabla:

EXTRA-ANTE	PAGO
a) Escalera de color	Cuatro veces el valor de la apuesta de «Ante».
b) Trío	Tres veces el valor de la apuesta de «Ante».
c) Escalera	Una vez el valor de la apuesta de «Ante».

VIII. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

1. Las apuestas de las personas jugadoras solo podrán efectuarse mediante fichas del casino de juego y dentro de los límites mínimo y máximo establecidos para la mesa de juego y serán aplicables para cada una de las tres casillas de los puestos de los jugadores en la mesa.

2. Dentro de las bandas de fluctuación que tenga autorizado el casino de juego la dirección del mismo podrá establecer los límites mínimos y máximos. No obstante para la apuesta inicial se deberá fijar el límite máximo entre diez y cincuenta veces la cantidad fijada como límite mínimo.

IX. Carrusel.

1. Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, las personas jugadoras podrán participar en un carrusel o progresivo conformado por todas o alguna de las mesas dedicadas en la sala de juego del casino al tripóquer.

2. El funcionamiento del carrusel o progresivo será similar al establecido para el póquer sin descarte debiendo garantizarse a las personas jugadoras un retorno o porcentaje mínimo de devolución en premios del 70 por 100.

3. La dirección del casino de juego podrá optar, igualmente, por la interconexión de todas las mesas destinadas en el establecimiento a las diferentes modalidades de póquer. En tal caso, en las mesas de tripóquer, se deberán extraer dos naipes adicionales comunes a todos los jugadores o jugadoras de la mesa para conformar una necesaria mano de cinco naipes. Los dos naipes adicionales comunes se extraerán en último lugar y serán colocados de forma visible en un lugar de la mesa para garantía de todas las personas jugadoras.

X. Reglas comunes.

1. Cualquier error que se produzca durante la distribución de los naipes, tanto en el número de éstos como en el descubrimiento de los mismos, dará lugar a la anulación de toda la jugada. Los naipes deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Está prohibido a todos los jugadores y jugadoras intercambiar información sobre los naipes, descubrirlos antes de tiempo o solicitar consejo a otros participantes de la mesa durante el juego. El incumplimiento de tales prohibiciones dará lugar a la pérdida a favor de la banca de la totalidad de las apuestas de la persona o personas infractoras.

I.1.9.D). PAI GOW PÓQUER

I. Definición.

1. El pai gow póquer es un juego de azar exclusivo de casinos de juego practicado con naipes de los denominados de contrapartida en el que se combinan elementos de juego chino de pai gow y del póquer americano.

2. A cada persona jugadora que se encuentre sentada en la mesa de juego se le repartirán siete naipes con los que tendrá que conformar una mano pequeña de dos naipes y otra mano grande con cinco de ellos.

3. El juego tendrá como objetivo superar con las dos manos de naipes establecidas por cada jugador o jugadora a las dos manos que haya obtenido la banca.

4. En el caso de que un jugador o jugadora obtuviese en una de sus manos la misma puntuación que la obtenida por la banca se considerará «igualdad» y ganará la banca todas las apuestas en las que concurra tal circunstancia. En el caso de que el jugador o jugadora ganara en una de sus manos pero perdiese en la otra con respecto a las de la banca, se considerará empate manteniéndose las apuestas como estaban o bien podrán ser retiradas por la persona jugadora.

5. La combinación máxima que se podrá obtener con la mano pequeña será la de pareja o dos ases y la máxima respecto de la mano grado será la de cinco ases.

6. Las manos ganadoras se abonaran a la par deduciéndose el porcentaje de la comisión que establezca el casino de juego. A las manos perdedoras se les retirará en favor de la banca las apuestas colocadas.

II. Elementos de juego.

1. Naipes.

Al Pai Gow Póquer se jugará con una baraja francesa de cincuenta y dos cartas mas un «Joker» o comodín. Este naipe solo se podrá utilizar como un as para completar una escalera, color, póquer de cinco ases o escalera de color.

2. Mesa de Juego.

La mesa de juego deberá reunir similares medidas y características a las utilizadas para el

juego de Veintiuno o Black jack. No obstante, el tapete o paño deberá contener cinco o seis casillas delimitadas para cada persona jugadora con el fin de colocar las apuestas y otros tantos espacios, divididos en dos, para depositar en uno de ellos la mano pequeña y en el otro la mano grande.

Asimismo, la mesa de juego dispondrá de una bandeja, similar a la utilizada en el juego de Veintiuno o Black jack, para facilitar las operaciones de los cambios de fichas y recogida de la comisión establecida en beneficio por el casino de juego.

3. Cubilete y dados.

En el juego del Pai Gow Póquer se utilizarán tres dados de idéntico color, con superficies pulimentadas y arista de 20 a 25 centímetros. Igualmente se utilizará un cubilete en el que serán alojados los dados para voltearlos en su interior antes de lanzarlos sobre el tapete de la mesa de juego en la fase del juego en la que se requiera dicha operación.

III. Personal de juego.

1. Cada mesa de juego tendrá a su servicio una persona que ejerza las funciones de croupier y otra que ejercerá, simultáneamente, la jefatura de un máximo de dos mesas de naipes de contrapartida.

2. La persona que ejerza la jefatura de mesa tendrá encomendada la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que por la dirección de juego del establecimiento se le pudiera encomendar. Igualmente, deberá llevar un listado en el que se determine el orden de prioridad de las personas jugadoras que se incluyan en el mismo para cubrir las posibles plazas vacantes de la mesa de jugo.

3. La persona que ejerza como croupier será la responsable de la mezcla y distribución de los naipes, el cobro de las apuestas perdedoras y el abono de las ganadoras, así como la recogida y control de los naipes una vez que haya finalizado el juego y la partida. Igualmente, deberá anunciar a las personas jugadoras todas las fases del juego, cambiará el dinero en efectivo y, cuando proceda, deducirá la comisión que se hubiera establecido en beneficio del establecimiento.

IV. Personas jugadoras.

1. En el juego del Pai Gow Póquer podrán participar un máximo de seis jugadores o jugadoras sentados en los puestos determinados y marcados sobre el tapete de la mesa de juego.

2. Cada «mano» del jugador o jugadora será individualmente considerada y seguirá el orden normal de distribución y petición de naipes. La persona jugadora sentada delante de cada casilla será la que mande en la misma y no podrá mostrar sus naipes a las otras personas participantes en el juego.

V. Reglas del juego.

1. Las combinaciones posibles en el juego del Pai Gow Póquer, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Cinco ases: es la combinación formada por cuatro ases más el comodín o Joker.

b) Escalera Real: es la combinación formada por los cinco naipes correlativos de mayor valor de un mismo palo de la baraja (As, K, Q, J y 10).

c) Escalera de Color: es la combinación formada por cinco naipes correlativos de un mismo palo de la baraja. La escalera de color de mayor valor será la formada por 8, 9, 10, J y Q. La segunda escalera de mayor valor será la formada por As, 2, 3, 4 y 5.

d) Póquer: es la combinación formada por cuatro naipes del mismo valor gráficamente representado.

e) Full: es la combinación formada por tres naipes del mismo valor y otros dos de igual valor pero distinto de los tres anteriores.

f) Color: es la combinación formada por cinco naipes del mismo palo de la baraja.

g) Escalera: es la combinación formada por cinco naipes correlativos de la baraja pero de distinto palo. La escalera de mayor valor será la formada por 8, 9, 10, J y Q. La siguiente de mayor valor será la formada por As, 2, 3, 4 y 5.

h) Trío: es la combinación formada por tres naipes del mismo valor gráficamente representado y otros dos de distinto valor entre sí.

i) Doble Pareja: es la combinación formada por dos parejas de naipes de distinto valor cada una de ellas y un quinto naipe distinto a ambas.

j) Pareja: es la combinación formada por dos naipes de igual valor gráficamente representado y otros tres de distinto valor entre sí y con la pareja.

k) Carta más alta: cuando una «mano» no haya obtenido alguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador o jugadora que

detente el naipe o naipes de mayor valor gráficamente representado.

VI. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

1. Las apuestas de las personas jugadoras estarán exclusivamente representadas por as fichas o placas del establecimiento destinadas a tal fin. Las apuestas deberán encontrarse tanto dentro de los límites establecidos para cada mesa por la dirección de juego del establecimiento, como de los fijados en la autorización de funcionamiento del casino de juego.

2. La dirección de juego del establecimiento podrá modificar los límites mínimos de apuesta de conformidad con la banda de fluctuación que tenga autorizada el casino de juego. El límite máximo de apuestas será en todo caso veinticinco veces el valor de la apuesta mínima de la mesa de juego.

3. La ganancia de los jugadores o jugadoras consistirá en el pago a la par de la apuesta efectuada, deducida y retenida por la banca la comisión a favor del establecimiento. La comisión en ningún caso podrá exceder del 5 por 100 del premio y deberá ser anunciada a las personas jugadoras antes del inicio de la partida.

VII. Desarrollo del juego.

1. La extracción de las barajas de naipes del depósito, su desempaquetamiento, mezcla y barajado en la mesa se atendrá a las normas aplicables a tales operaciones para los casinos de juego.

2. Finalizadas las operaciones de barajado de naipes, la persona que ejerza como croupier tomará la baraja y la pasará a una persona jugadora para que proceda al corte de la misma.

3. Antes de procederse a la distribución de los naipes, las personas jugadoras deberán efectuar sus apuestas iniciales, dentro de los límites mínimos y máximos, en las casillas señaladas al efecto en la mesa de juego.

4. Finalizada la anterior operación, la persona que ejerza como croupier cerrará la fase de apuestas mediante el anuncio de «no va más», tomará el cubilete que contenga los dados y tras agitarlo lanzará los dados sobre el tapete de la mesa para que, mediante el anuncio de la suma de éstos, se determine la persona jugadora que recibirá la primera mano.

5. Las sumas de los dados que corresponderá a la persona que ejerza la banca serán para las mesas de seis jugadores o jugadoras las de 1, 8, ó 15. En todo caso, la persona que ejerza de croupier computará desde la posición que ocupe en la mesa la persona que ejerza la banca. Asimismo, distribuirá los naipes delante de cada uno de los jugadores o jugadoras, incluyéndose a sí misma, en el sentido de las agujas del reloj desde el punto de inicio indicado por los dados.

6. La persona del croupier mezclará los naipes y confeccionará tantas manos de siete naipes como personas jugadoras se encuentren en la mesa. Los naipes deberán ser colocados boca abajo enfrente de la bandeja de la mesa que contenga el anticipo. Asimismo, comprobará los naipes sobrantes y los colocará en el contenedor de naipes usados.

7. La banca podrá ejercerla cualquier persona integrante de la mesa de juego incluida la del croupier. En este último caso, la persona del croupier siempre estará obligada a ejercer la banca cuando por turno se le asigne, a diferencia de los demás jugadores o jugadoras que podrán rechazarla ofreciéndose, en tal caso, al siguiente jugador o jugadora. La persona que detente la banca estará identificada en la mesa mediante un cilindro blanco de plástico.

8. Cada persona jugadora compondrá sus naipes en las dos manos descritas anteriormente, teniendo en cuenta que la combinación de la «mano grande» deberá tener siempre mayor valor que la «mano pequeña».

9. La persona que ejerza de croupier no comprobará sus naipes hasta que todas las demás personas jugadoras, incluida la que ejerza la banca, hayan establecido sus manos con los naipes boca abajo en los espacios señalados en el tapete de la mesa. Efectuado lo anterior, la persona del croupier descubrirá sus naipes y confeccionará a la vista de todos sus dos mas efectuándolo enfrente de la bandeja de fichas de la mesa.

10. La mano de la persona que ejerza la banca se comparará, en primer lugar, con la de la persona del croupier de conformidad con el cuadro comparativo de manos y de distintas posibilidades que se describe a continuación:

CASO	MANO GRANDE	MANO PEQUEÑA	RESULTADO	PAGO-COBROS
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos comisión
2	Superior	Inferior	Partida nula	Recuperación total de la apuesta
2 bis	Inferior	Superior	Partida nula	Recuperación total de la apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida nula	Recuperación total de la apuesta
3 bis	Igualdad	Superior	Partida nula	Recuperación total de la apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
4 bis	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta

11. Cuando la persona que ejerza de croupier haya resuelto el caso que concurra en el primer jugador o jugadora, parará a resolver el caso del segundo y así sucesivamente con todas las personas jugadoras de la mesa. En cada turno, los naipes inservibles serán recogidos y depositados en el contenedor de naipes usados. Las manos ganadoras se dejarán descubiertas debajo del círculo o espacio destinado a las apuestas y a las perdedoras se les retirará la apuesta y se depositarán los naipes en el indicado contenedor.

VIII. Observaciones.

1. Cuando la persona que ejerza la banca haya descubierto sus naipes los restantes jugadores o jugadoras no podrán tocar los suyos.

2. Está prohibido a las personas jugadoras mostrar a las otras sus naipes o su confección de manos, así como hablar entre ellas antes de que todas las manos hayan sido expuestas.

3. Cualquier mano incorrectamente confeccionada será considerada perdedora de forma automática.

I.1.10. PÓQUER EN CÍRCULO

Sección primera. Normas generales comunes a las variedades de póquer en círculo

I. Definición.

El póquer de círculo es un juego de naipes exclusivo de casinos de juego en el que se enfrentan varios jugadores o jugadoras entre sí, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible con un número determinado de naipes, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Naipes.

El póquer en círculo se juega con una baraja inglesa de cincuenta y dos naipes, de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Black Jack. El valor de los mismos ordenados de mayor a menor es el de As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As podrá ser utilizado como el naipe más pequeño delante del menor con que se juegue o como el naipe mayor detrás del Rey (K).

2. Mesa de juego.

Las mesas de juego podrán ser circulares o de forma ovalada. En este caso, deberá tener un ligero entrante en uno de sus lados mayores destinado a la persona que ejerza las funciones de croupier. El tapete de la mesa deberá tener una línea que separe la zona de bote o apuestas del espacio reservado para que las personas jugadoras coloquen sus fichas. Los puestos de éstas podrán o no estar numerados correlativamente, hasta un máximo de diez y a partir de la derecha de la persona que ejerza como croupier que llevará el número uno.

Asimismo, las mesas deberán disponer de las siguientes aberturas o ranuras:

a) Una a la derecha de la persona que ejerza como croupier para las deducciones en beneficio del Casino de Juego, llamada pozo o «cagnotte».

b) Otra, a la izquierda, para introducir las propinas que se satisfagan libremente por las personas jugadoras.

3. Marca.

La marca consiste en un disco que indica la posición del jugador o jugadora que hace de «postre» en una partida y que irá avanzando en el sentido de las agujas del reloj con cada nuevo reparto, excepto en el póquer sintético donde indica el jugador o jugadora que lleva la mano y avanzará en la dirección contraria a las agujas del reloj.

4. Beneficio.

El beneficio del Casino de Juego se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Un porcentaje de hasta del 5 por 100 sobre el dinero aportado en cada «mano» que se introducirá en el pozo o «cagnotte» de la mesa, deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador o jugadora que gane en cada «mano». Dicho beneficio se fijará, a criterio del establecimiento, dentro del límite mencionado y se anunciará a las personas jugadoras antes del inicio de la partida.

b) Un porcentaje que oscilará por jugador y sesión entre el 10 y 20 por 100 de la apuesta máxima de la mesa o del resto inicial según decida la dirección de juego del Casino. Se entiende por sesión, el período de tiempo marcado previamente al inicio de la partida por la dirección del casino para la duración de la misma, más el de dos últimas manos. El tiempo de la sesión nunca podrá ser inferior al necesario para que cada jugador o jugadora haga al menos dos veces de «postre».

c) Una cantidad fija por jugador y sesión, ateniéndose en cuanto a la duración de la sesión a lo dispuesto en la letra b) precedente.

III. Personal de juego.

1. El personal al servicio del casino de juego estará integrado como mínimo en las distintas variedades del póquer de círculo por una persona que ejerza la jefatura de la Mesa y otra que ejerza como croupier.

2. Corresponde a la persona que ejerza la jefatura de Mesa controlar el desarrollo correcto del juego, actuando como delegada de la dirección del establecimiento, resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevar una relación de jugadores y jugadoras que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes en la mesa. Sus decisiones serán inmediatamente ejecutivas, previa consulta a la dirección de juego del establecimiento.

3. Sin perjuicio de las demás funciones que más adelante se detallan, la persona que ejerza como croupier tendrá encomendado la realización de las siguientes:

a) Realizar el recuento, mezcla y reparto de los naipes a las personas jugadoras.

b) Anunciar en voz alta las distintas fases del juego y actuaciones de las personas jugadoras.

c) Calcular e ingresar el beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin debe existir en la mesa.

d) Introducir las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto.

e) Controla el juego y vigilar para que ningún jugador o jugadora apueste fuera de su turno.

f) Custodiar, controlar y abonar el bote de apuestas.

g) Resolver a las personas jugadoras las dudas que se les susciten sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida.

h) Comunicar a la persona que ejerza la jefatura de sector los problemas que se produzcan con algún jugador o jugadora.

4. En el caso de que la dirección de juego del establecimiento lo considere necesario, podrá haber un cambista que atenderá a las distintas mesas y cuya función principal será cambiar dinero por fichas.

IV. Personas jugadoras.

1. Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador o jugadora. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, los naipes.

2. Los puestos se sortearán al inicio de la partida. Si comenzada la partida quedaran plazas libres corresponderá a la persona que ejerza la jefatura de sector la asignación de los puestos.

3. Durante el transcurso de la una sesión y a petición del jugador o jugadora que ocupe un departamento en la mesa podrá descansar durante dos jugadas o manos, sin perder su puesto en la mesa. Transcurridas dichas manos, si no reiniciare su participación en la partida, se considerará que el asiento queda libre pudiendo la persona que ejerza la jefatura de sector disponer de él.

V. Prohibiciones.

Con carácter general, en el póquer de círculo estarán prohibidas las siguientes acciones:

a) Jugar por parejas de jugadores o jugadoras, siquiera temporalmente.

b) Jugarse el bote de apuestas conjuntamente.

c) Repartirse el bote voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se haya iniciado la jugada. A tales efectos, se considera que la jugada ha comenzado cuando la persona que ejerza de croupier haya servido la primera carta al jugador o jugadora que lleve la mano.

f) El préstamo de dinero entre las personas jugadoras del propio resto.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar los naipes de la mesa o alejarlos de la vista de la persona que ejerza como croupier y de los demás que participen en el juego.

i) Comentar las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como examinar los naipes de otras personas jugadoras, aunque no estén jugando esa mano.

j) El intercambio de sus puestos entre jugadores o jugadoras o abandonar la mesa de juego dejando encargada a otra persona para que ésta pueda realizar o igualar las demás apuestas, así como o encargárselo a otro jugador o jugadora de la mesa.

k) Influir o criticar el juego que realice en la mesa otro jugador o jugadora. En tal sentido estará prohibido la permanencia, como observadores, de otras personas ajenas al juego salvo el personal del casino de juego debidamente autorizado.

l) Mostrar alguno de los naipes cuando al jugador o jugadora le quede resto y esté activo en la jugada o bien, una vez restado, muestre su jugada a otro jugador o jugadora aunque ésta no intervenga en la mano.

m) Tapar u ocultar las fichas. En tal sentido, los restos deberán permanecer en todo momento a la vista tanto de la persona que ejerza como croupier como de las demás personas jugadoras.

n) Efectuar las apuestas en cascada. A tal fin, las apuestas se deberán realizar en un solo movimiento, salvo que se hubiera anunciado la cantidad que se desea apostar de forma verbal.

o) Jugar en más de una mesa al mismo tiempo u ocupar más de una plaza en la misma mesa.

VI. Reglas del juego.

1. Las posibles combinaciones, ordenadas de mayor a menor valor y pudiéndose utilizar el As de cada palo, bien como el naipe de máximo valor, delante del menor con que se juegue o bien como el de máximo valor detrás de la K, serán las siguientes:

a) Escalera real de color: Es la formada por los cinco naipes correlativos más altos de un mismo palo (As, K, Q, J y 10).

b) Escalera de color: Es la combinación formada por cinco naipes correlativos de un mismo palo, sin que ésta coincida con los naipes mas altos o de mayor valor.

c) Póquer: Es la combinación de cinco naipes que contiene cuatro de un mismo valor.

d) Full: Es la combinación de cinco naipes que contiene tres de un mismo valor y otros dos distintos a los anteriores de igual valor.

e) Color: Es la combinación formada por cinco naipes no correlativos de un mismo palo. No obstante, en las variantes de póquer de círculo que se jueguen con menos de cincuenta y dos naipes, la combinación de color tendrá mayor valor que el full.

f) Escalera: Es la combinación formada por cinco naipes correlativos de distintos palos de la baraja.

g) Trío: Es la combinación de cinco naipes que contiene tres del mismo valor y otros dos que no formen pareja.

h) Figuras: Es la combinación formada por cinco naipes que sean As, K, Q o J. Esta combinación sólo se utilizará en la variedad de póquer cubierto con cinco naipes.

i) Doble pareja: Es la combinación formada por cinco naipes que contiene dos parejas de naipes de distinto valor entre ellas.

j) Pareja: Es la combinación de cinco naipes que contiene dos del mismo valor y el resto de distintos valores.

k) Carta mayor: Esta combinación se producirá cuando en una jugada no exista ninguna de las combinaciones anteriores y la ganará el jugador o

jugadora que tenga el naipe o naipes de mayor valor.

2. Cuando dos o más personas jugadoras tengan la misma jugada, ganará quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando dos o más personas jugadoras tengan póquer, ganará la que lo obtenga de valor superior. Si dos o mas personas jugadoras tienen un póquer del mismo rango, ganará aquélla que tenga el quinto carta de mayor valor.

b) Cuando dos o más personas jugadoras tengan un full, ganará la que obtenga los tres naipes iguales de valor más alto, en caso de igualdad en el trío ganará el que obtenga la pareja más alta.

c) Cuando dos o más personas jugadoras tengan escalera de cualquier tipo, ganará aquélla que la complete con el naipe de mayor valor.

d) Cuando dos o más personas jugadoras tengan color, ganará la que obtenga el naipe de valor más alto dentro de su combinación y sea el naipe de mayor rango.

e) Cuando dos o más personas jugadoras tengan trío, ganará la que obtenga el formado por los naipes de valor más alto. En caso de igualdad en el rango de dicho trío ganará aquel que tenga el naipe más alto de los otros dos que completan la combinación.

f) Cuando dos o más personas jugadoras tengan figuras, ganará la que obtiene la pareja más alta. Si coincidieran, se considera el naipe de valor más alto.

g) Cuando dos o más personas jugadoras tengan doble pareja, ganará la que obtiene la pareja formada por los naipes de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja, y en último lugar, el naipe que completa la combinación de rango más alto.

h) Cuando dos o más personas jugadoras tengan pareja, ganará la que la obtiene de valor más alto y, si coincide, se considerará el naipe de valor más alto de los tres restantes.

VII. Límites mínimo y máximo de las apuestas.

1. Normas generales.

Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas, deberán realizarse dentro de los límites máximos y mínimos que tenga autorizados el Casino de Juego.

La apuesta mínima no podrá ser de una cuantía superior al 10% del resto inicial y la máxima de la mesa dependerá de la modalidad de póquer de círculo que se juegue. La cuantía del resto inicial y de las reposiciones será fijado por la dirección de juego del casino. La reposición mínima no podrá ser nunca de mayor cuantía que el resto inicial.

Se podrá jugar con tres límites diferentes:

a) Limitado o «Fixed»: El número de incrementos está limitado en cada ronda, no pudiéndose subir la apuesta en más de tres ocasiones, a excepción de cuando queden dos jugadores o jugadoras, en cuyo caso el número de incrementos será ilimitado. La cuantía de dichos incrementos vendrá marcada por la apuesta mínima de la mesa durante las dos primeras rondas de envites y por el doble de esta en las restantes. Por tanto la cantidad máxima que se podrá llegar a apostar en una ronda será la resultante de multiplicar por cuatro la apuesta mínima con el limite bajo y el doble de ésta con el limite alto.

b) Bote con límite o «Pot Limit»: El número de incrementos será ilimitado. La apuesta máxima que un jugador o jugadora podrá realizar dependerá del instante en que se produzca. Si fuese al iniciar una ronda de apuestas consistirá en el total de dinero que haya en el bote. Si lo hiciera una vez abierta una ronda de apuestas, consistirá en la cantidad resultante de igualar la apuesta anterior de mayor cuantía y una vez igualada se le añadirá la cuantía total del bote.

c) Bote sin límite: No existirá límite para la apuesta máxima, ni para el número de incrementos. El límite mínimo no podrá ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer visible de forma ostensible.

2. Normas especiales.

La persona que ejerza la dirección del casino de juego, dentro de los límites autorizados, podrá variar el límite de la apuesta de una mesa, una vez puesta en funcionamiento, previo anuncio a las personas jugadoras. Asimismo tendrá la potestad de organizar partidas por invitación.

Tanto en la modalidad de «Sin límite» como en la de «Bote limitado» todas los incrementos de apuestas tendrán que ser como mínimo por el doble de la postura anterior, a excepción de aquellas que sean realizadas por jugadores o jugadoras que fueran restados, en cuyo caso serán admitidas pero no generarán incremento. Por tanto, no darán posibilidad a otro jugador o jugadora que hubiera apostado de reabrir el envite.

VIII. Apuestas obligatorias.

1. Son aquellas apuestas que se realizan con carácter previo al reparto de los naipes.

2. La dirección de juego del establecimiento podrá optar entre las siguientes formulas:

a) Ante. Consiste en la apuesta obligada que harán todas las personas jugadoras que deseen recibir naipes. Su cuantía no podrá ser jamás superior a la mitad del mínimo de la mesa. A tales efectos, un jugador o jugadora no podrá estar más de dos manos, a lo largo de una sesión, sin realizar esta apuesta.

b) Ciegas. Consisten en las apuestas obligadas que se realizan antes de recibir naipes. Los encargados de hacerlas efectivas son la persona jugadoras que haga de mano, quien pondrá la mitad de la apuesta mínima, y el jugador o jugadora que se encuentre a su izquierda que pondrá una cuantía equivalente a la apuesta mínima. Una vez llegado su turno de actuación tendrán derecho a reabrir los envites aunque las restantes personas jugadoras tan solo hubieran igualado tales apuestas.

IX. Desarrollo del juego.

1. La persona que ejerza como «croupier» realizará al inicio de la partida un sorteo para otorgar la «marca» que indicará la posición del jugador o jugadora que ocupe el «postre» y colocará delante de esta persona una pieza redonda o disco («marca»). La marca irá avanzando en el sentido de las agujas del reloj cada vez que se proceda a un nuevo reparto de naipes.

2. La persona que ejerza como croupier, tras comprobar que están la totalidad de los naipes de la baraja, procederá a barajarlos al menos tres veces sin que su anverso sea visto por las personas jugadoras. La mezcla se efectuará al modo de «Chemin de fer» y a continuación se procederá, por este orden, a agrupar, barajar y a realizar el corte o talla de los naipes.

3. Al realizar el corte o talla se deberán observar las siguientes prescripciones:

a) Se cortará el mazo de naipes barajados con una sola mano.

b) La dirección del corte deberá ser recta y alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no podrá tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de naipes se hayan reunido otra vez.

d) La mano libre no deberá obstaculizar la visión de las personas jugadoras de forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

e) En el caso de que al cortar quedase al descubierto algún naipe del mazo deberá barajarse de nuevo.

4. Después de haberse realizado el corte o talla, las personas jugadoras deberán hacer la apuesta obligatoria fijada por el casino de juego. Cuando las hayan realizado, la persona que ejerza como croupier repartirá los naipes en el sentido de las agujas del reloj, evitando que el anverso de los naipes sea visto por los demás jugadores o jugadoras. A tal fin, al repartirse no podrán levantarlos sino deslizarlos sobre la mesa. Ningún jugador o jugadora podrá ver sus naipes hasta que el último de ellos en la mesa hubiera recibido todos los naipes que le correspondiesen.

5. Efectuada la anterior operación, se iniciará la fase de apuestas. La persona que ejerza como croupier irá indicando a quién le corresponde apostar según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reunirán en un lugar común de la mesa llamado bote o «pot».

6. En el turno de las apuestas las personas jugadoras tendrán las siguientes opciones:

a) «Retirarse» y salir del juego, para lo cual deberán dar a conocer su intención, cuando sea su turno, manifestándolo de palabra o poniendo los naipes encima de la mesa y traspasando con ellas la línea que delimita su puesto con la zona de bote. En este caso la persona que ejerza como croupier retirará sus naipes, los cuales no deben ser vistos por nadie. A continuación anunciara claramente «el señor o la señora no va». Cuando un jugador o jugadora se retire no podrá participar en el bote, renunciará a todas las apuestas que haya realizado y no podrá expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar los naipes de los otros jugadores o jugadoras.

b) «Pasar» el jugador o jugadora a la que le llegue su turno de apostar podrá no hacerlo, diciendo «paso», siempre y cuando ninguna anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas.

c) «Cubrir» o «ver» la apuesta introduciendo en el bote o «pot» el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas sea igual a la apuesta mayor realizada por otro jugador o jugadora, pero nunca superior.

d) «Subir» la apuesta introduciendo en el bote o «pot» el número de fichas suficientes para como mínimo doblar la postura más alta que se hubiera hecho hasta el momento. Ello dará lugar a que por las personas jugadoras situadas a su izquierda puedan realizar alguna de las acciones anteriormente descritas.

7. Dependiendo de la variedad de póquer de círculo que se juegue y de cada intervalo o fase de apuestas, las ocasiones en que un jugador o jugadora podrá realizar una subida de aquéllas estará o no limitado. En el caso de que sólo existan dos personas jugadoras no habrá límite de incrementos.

8. Finalizada la fase de las apuestas todas las personas jugadoras «activas» o que permanezcan en la «mano» deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el bote, excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces por la parte proporcional.

9. En el caso de que al finalizar el turno de las apuestas sólo un jugador o jugadora hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran abandonado, aquél o aquélla ganará automáticamente la mano y obtendrá el bote sin necesidad de mostrar sus naipes.

10. Antes de realizar la apuesta, cada jugador o jugadora podrá reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponda. Se considerará que ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio en un solo movimiento.

11. Las declaraciones verbales sobre la apuesta de los jugadores o jugadoras serán consideradas como apuesta efectuada. Si hubiera una discrepancia entre una apuesta verbal del jugador o jugadora y la cuantía introducida por éstos en la «zona de bote», la cantidad que se prevalecerá a todos los efectos será la anunciada de palabra.

12. Para evitar que accidentalmente los naipes del jugador o jugadora fuesen mezclados con otros o en su caso retirados erróneamente por la persona que ejerza de croupier, deberá protegerlos mediante la colocación de una ficha sobre ellos. En caso contrario no tendrá derecho a compensación alguna.

13. No se podrá subir la apuesta efectuada por el jugador o jugadora a tenor de la reacción ante ella de las demás personas jugadoras.

14. Las personas jugadoras deberán disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la «mano». En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

15. Las personas jugadoras que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario, no pudiendo realizar manifestaciones con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. En el caso de que alguna de las personas jugadoras actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por la persona que ejerza como croupier y, si persistiera en dicha actitud, la persona que ejerza la jefatura de Sector decidirá sobre su participación o continuación en la partida.

16. La persona que ejerza como croupier deberá mantener los naipes eliminados y los descartes bajo su control sin que ningún jugador se encuentre autorizado a verlos durante el desarrollo de la partida. Una vez finalizada la mano los naipes que queden en el mazo no deberán ser mostrados.

17. Los restantes naipes que tenga la persona que ejerza como croupier para repartir deberán estar juntos y ordenados durante todo el juego, salvo en el momento de su reparto.

18. La persona que ejerza como croupier deberá mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible y sin realizar desplazamientos con ella. La parte superior de la misma deberá estar siempre a la vista de las personas jugadoras. Cuando no tenga la baraja en la mano deberá protegerla poniendo una ficha del bote encima.

19. Una vez que las apuestas hayan sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador o jugadora que previamente no se haya retirado y que desee ganar el bote o una parte del mismo, tendrá que mostrar sus naipes de modo que pueda comprobarse la combinación que tenga para establecer la combinación ganadora.

20. El jugador o jugadora que haya efectuado la última apuesta mostrará sus naipes en primer lugar y a continuación, por turno, las restantes personas participantes. Si el jugador o jugadora que correspondiéndole enseñar los naipes renunciase al bote y los tirase sobre el tapete boca abajo no se le obligara a mostrarlos, salvo que las personas jugadoras que intervengan en la mano o la que ejerza la jefatura de sector pidieran verlos.

21. No será necesario que un jugador o jugadora anuncie la combinación que tenga al mostrar los naipes ni se tendrá en cuenta ese anuncio dado que únicamente será la persona que ejerza como

croupier quien establecerá el valor de las combinaciones descubiertas. Igualmente indicará cuál es el jugador o jugadora que haya obtenido la combinación más alta y, en su caso, corregirán las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por las personas jugadoras. Cualquiera de las personas jugadoras podrá ayudar a corregir una mano mal leída, siempre y cuando los naipes estén boca arriba y sobre la mesa.

22. Se considerará que un jugador ha renunciado a la jugada y por tanto al bote cuando deje sus naipes boca abajo y fuera de la línea que delimita su puesto. En ese momento, aunque la persona que ejerza de croupier no hubiera llegado aun a mezclarlos con el resto de descartes, la mano se considerará «muerta».

23. Una vez que la persona que ejerza como croupier haya constatado que todos los jugadores o jugadoras han podido ver los naipes de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote a la persona ganadora y retirará estos de la mesa. Una vez comenzado el nuevo reparto no se admitirán reclamaciones sobre la mano anterior.

24. Cuando existieran combinaciones del mismo valor, previas las deducciones reglamentarias, la persona que ejerza como croupier repartirá el bote entre los distintos jugadores o jugadoras que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos. Si del producto de la partición hubiera una ficha sobrante, esta correspondería al jugador o jugadora que hubiera realizado el último envite. Un mismo jugador o jugadora no podrá recibir más de una ficha sobrante producto de esta operación.

25. Los naipes que reparte la persona que ejerza como «croupier» durante la mano sólo se mostrarán cuando ésta lo indique al final de la jugada. Solamente las personas jugadoras podrán ver sus cartas cubiertas y son las responsables de que nadie más las pueda examinar.

26. La dirección de juego del Casino podrá fijar previamente la duración de la partida, siempre que lo anuncie a las personas jugadoras. En el caso de que el Casino de Juego no utilice esta facultad, la duración de la partida deberá ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador o jugadora que inicia la partida pueda ser postre en dos ocasiones.

X. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Los naipes será recogidos por la persona que ejerza de croupier cuando durante su distribución a las personas jugadoras se produzca alguna de las circunstancias siguientes:

a) Cuando las personas jugadoras no reciban sus naipes en el orden reglamentariamente señalado para el juego.

b) Cuando un jugador o jugadora reciba un numero de naipes indebido y no se pueda corregir el error antes de realizar las apuestas.

c) Cuando al comenzar la mano un jugador o jugadora reciba un naipe que no le corresponde y se tenga constancia de que lo ha visto.

d) Cuando la persona que ejerza de croupier gire total o parcialmente o aparezcan boca arriba en el mazo el primer o segundo naipe en el reparto.

e) Cuando más de un naipe se gire total o parcialmente o aparezcan boca arriba en el mazo durante el reparto o caigan fuera de la mesa.

f) Cuando se compruebe que faltan uno o más naipes en la baraja, o que ésta es defectuosa.

g) Cuando la «marca» se coloque en un puesto equivocado.

h) Cuando no se den naipes a un jugador o jugadora que haya puesto su ante o apuesta obligada.

i) Cuando en la baraja aparezca algún naipe con el reverso de distinto color al del resto.

j) Cuando dos naipes del mismo rango y palo se descubran sobre la mesa.

k) Si por la persona que ejerza de croupier se constatasen estas incidencias después de que se produzcan dos acciones, la mano se dará por buena, a excepción de los casos i) y j) en los cuales se anulara la jugada y se devolverá el dinero a todos las personas jugadoras que hubieran participado en dicha mano.

2. Errores cometidos por la persona que ejerza como «croupier»:

a) En el caso de que la persona que ejerza como «croupier» anuncie una mano equivocadamente, los naipes prevalecerán por sí mismos, y se tendrá en cuenta la combinación de éstos existente sobre la mesa.

b) No se considerará error en el reparto de los naipes cuando la persona que ejerza como «croupier» dé un naipe a un jugador o jugadora

que en ese momento se encuentre ausente. En el caso de que el jugador no ocupe su puesto cuando le toque su turno se retirará su mano y perderá sus opciones de jugar el bote.

c) No se considerará que se ha producido error en el reparto de los naipes, cuando la persona que ejerza como croupier reparta un naipe a un jugador o jugadora que no fuera a jugar la mano o a un puesto de la mesa que se encuentra vacío, debiendo recoger dichos naipes cuando finalice el reparto y se continuará con el desarrollo normal de la mano.

d) En el caso de que la persona que ejerza de croupier recogiera accidentalmente todos o alguno de los naipes de un jugador o jugadora, estando éstos protegidos y los mezclara con los descartes, la mano le será anulada y al jugador o jugadora objeto de este error se le devolverá todo el dinero que hubiera apostado en esa mano.

e) Si alguno de los naipes comunes fueran descubiertos por la persona que ejerza como croupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, los naipes mostrados no serán validos. El procedimiento a seguir cuando este error se produzca dependerá de la modalidad de póquer en circulo que se jugando.

3. Errores de la persona jugadora:

a) El jugador o jugadora que desee subir una apuesta y se equivoque al anunciar la cantidad o introdujera en el bote un número inferior de fichas al requerido, no podrá incrementar la apuesta teniendo tan solo la posibilidad de igualarla.

b) El jugador o jugadora que mezcle sus naipes con los descartes, al entender que no han ido más personas jugadoras a igualar su apuesta perderá el bote. En tales supuestos se deberá intentar siempre reconstruir la mano y en consecuencia jugar el bote.

c) El jugador o jugadora que para cubrir una apuesta introduzca en el bote un número insuficiente de fichas sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Cuando un jugador o jugadora introduzca en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considerará que cubre sólo la apuesta y se le devolverá la cantidad que haya puesto de más. No obstante si se si realizare esta operación sin existir una apuesta previa se entenderá que juega por la totalidad del valor de dicha ficha.

e) Cuando en la modalidad de Bote Limitado un jugador o jugadora introduzca una ficha de una cuantía superior al mismo sin anunciar la cantidad que desea apostar, se considerará que apuesta la cuantía máxima posible.

f) El juego seguirá siendo válido cuando un jugador o jugadora descubra por error sus naipes.

g) La apuesta realizada por un jugador o jugadora fuera de su turno se considera válida. No obstante, cuando llegue su turno de apuestas no podrá subir la misma y únicamente podrá retirarla en el caso de que algún jugador o jugadora intermedia la aumentase. En tales casos podrá tomar una nueva decisión sobre su apuesta.

h) En el supuesto de que una o varias personas jugadoras no hubieran realizado el «ante» al repartir los naipes se considerará la mano válida y deberán poner el «ante» si optaran por participar en la mano. Si no fuera posible determinar las personas jugadoras que no hayan realizado la apuesta inicial se jugará la mano con un bote reducido.

i) Cuando voluntaria o involuntariamente una persona jugadora ponga en contacto sus naipes con las de otra le será anulada su mano, así como la del otro jugador o jugadora.

j) Cuando a un jugador o jugadora se le pasa el turno para apostar no habiendo sido generada apuesta alguna, deberá ponerlo en conocimiento de forma inmediata a la persona que ejerza como croupier. En caso contrario, se considerará que el jugador o jugadora ha pasado.

k) Cuando un jugador o jugadora juegue a ciegas o sin examinar sus naipes asumirá la responsabilidad de tener un naipe irregular o impropio. En tal caso, su mano será anulada y perderá el dinero que hubiera apostado. De la misma manera si recibiera un número incorrecto de naipes y lo comunicare antes de que se produzcan dos eventos o acciones, será mano nula. Por el contrario si no lo comunicara y se hubieran dado dos eventos o acciones, advirtiendo el error la persona que ejerza de croupier o la propia persona jugadora, le será anulada la mano y perderá todo el dinero que hubiera apostado.

Sección segunda. Normas específica a las variedades del póquer de círculo

I.1.10.A). PÓQUER CUBIERTO DE CINCO CARTAS CON DESCARTE

I. Elementos del juego: naipes.

El póquer descubierto de cinco cartas con descarte es un juego exclusivo de Casinos de

Juego que se jugará con cincuenta y dos o treinta y dos naipes, en función del número de jugadores o jugadoras que participen en el mismo.

II. Desarrollo del juego.

1. Las personas jugadoras que participen en la jugada realizarán su apuesta inicial o «ante» previamente a la distribución de los naipes, tras lo cual recibirán cinco cubiertos y comenzará el primer intervalo de apuestas. La mano y los demás jugadores o jugadoras podrá actuar de las siguientes maneras:

a) «Abrir» el bote haciendo una apuesta, siempre que haya obtenido una pareja de J o una combinación de superior valor a ésta.

b) «Pasar» no haciendo ninguna apuesta en ese momento pero reservándose el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador o jugadora podrá pasar aun no teniendo una combinación de pareja de J.

2. En el supuesto que el jugador o jugadora pase con la combinación mayor, el siguiente al que le corresponda pronunciarse podrá abrir el bote o pasar, y así sucesivamente con los restantes. Una vez que alguna de las personas jugadoras que participen en la partida haya apostado, el bote estará abierto y cada jugador o jugadora, en su turno, podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

3. Cuando todas las personas jugadoras que participan en la jugada pasen, se producirá una «mano en blanco». En ese caso, el juego continuará pero habrá de realizarse otra apuesta inicial o «ante». En este supuesto será necesario, para abrir el bote, haber obtenido como mínimo una pareja de Q. Si a pesar de ello se produjeren sucesivamente dos manos en blanco y no se hubiere obtenido en cada una de ellas, respectivamente, una pareja de K o una de As, la persona que ejerza como «croupier» seguirá distribuyendo naipes hasta que alguna de las personas jugadoras pudiera abrir el juego con una pareja de As como mínimo.

4. Cuando hayan sido igualadas todas las apuestas, las personas jugadoras que continúen en la partida podrán descartarse, de uno o más naipes cubiertos, anunciando en voz alta el número de los que desee descartarse, comenzando por el primer jugador o jugadora que hubiera abierto el bote. La persona que ejerza como croupier tomará de la parte superior de la baraja un número de naipes equivalente al descarte anunciado y los entregará a la persona jugadora de manera que tenga cinco. Los naipes solicitados se recibirán por cada jugador o jugadora, en su turno, antes que el siguiente se descarte.

5. Cuando un jugador o jugadora no desee cambiar sus naipes anunciará en voz alta que «está servido o servida» o bien dar un golpe suave encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

6. La persona jugadora que hubiera abierto el bote podrá descartarse de uno o más naipes de los que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de tal manera que al finalizar la jugada pueda comprobarse que reunía la combinación mínima para abrir.

7. Cuando la persona que ejerza como croupier, al dar los naipes de los descartes, notase cuando haya dado la penúltima que no va a tener suficientes para completar los mismos, deberá barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente y pedir al jugador o jugadora anterior al que tiene que recibir el siguiente naipe que corte y continuará con el reparto con el nuevo montón. Los descartes de la persona jugadora que hubiera abierto el bote así como los de la persona jugadora que tuviera que recibir naipes, no se incluirán en la anterior operación si sus naipes descartados se han mantenido separados y pueden ser identificados.

8. Durante el descarte, y hasta el turno de las apuestas, cualquier jugador o jugadora podrá solicitar que cada uno de los restantes participantes comunique el número de naipes de los que se ha descartado.

9. Cuando haya finalizado el reparto, corresponderá al jugador o jugadora que hubiera abierto el bote pasar o apostar. Si dicha persona se hubiere retirado, será el jugador o jugadora que se encuentre a su derecha quien tendrá el turno. Cada una de las restantes personas jugadoras, en su turno, podrá retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se mostrarán por turno los naipes y la combinación más alta ganará el bote.

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) En el caso que algún jugador o jugadora recibiera demasiados naipes o menos de los debidos, y antes de examinarlos así se lo hiciera saber a la persona que ejerza de croupier, ésta deberá recoger los naipes adicionales y colocarlos encima de la baraja o completar su número respectivamente.

b) Si en el supuesto anterior el jugador o jugadora hubiera examinado alguno de los naipes se considerará error en el reparto y se volverá a iniciar la jugada.

c) Igualmente se considerará error de reparto cuando el primer naipe que reciba un jugador se diera descubierto, debiéndose iniciar de nuevo la jugada.

2. Errores cometidos por la persona que ejerza como croupier.

Cuando la persona que ejerza como croupier retirare la baraja antes de finalizar la jugada y aún tuviere que distribuir más naipes a las personas jugadoras, deberá si ello fuere posible tomar la parte superior de la baraja y repartir los naipes que falten. En caso contrario, deberá mezclar los naipes que aún no se hayan usado sin incluir los del descarte. La mano deberá proceder de nuevo al corte y la persona que ejerza como croupier deberá eliminar el primer naipe antes de empezar a repartir.

3. Errores cometidos por la persona jugadora.

La jugada será considerada como «falsa» cuando el jugador o jugadora que hubiera abierto el bote no pueda demostrar que hubiera obtenido la combinación mínima y necesaria para abrirlo. En tal caso no podrá ganar el bote y deberá retirarse cuando se conozca la irregularidad, permaneciendo cualquier ficha que haya apostado en el bote. Si se hubiere realizado la última apuesta y ésta no hubiese sido cubierta, las fichas apostadas se quedarán en el bote para la siguiente partida. En caso de duda corresponderá a la persona que ejerza la jefatura de Sector quien decidirá en última instancia de acuerdo con la situación producida.

I.1.10.B) PÓQUER DESCUBIERTO

I.1.10.B).1. SEVEN STUD PÓQUER

I. Definición.

El Seven Stud Póquer es un juego de póquer de círculo exclusivo de casinos de juego que enfrenta entre sí a un mínimo de cuatro jugadores o jugadoras y un máximo de ocho, cuyo objeto es alcanzar la combinación de mayor valor posible con siete naipes entregados por la persona que ejerza como croupier, de los que a efectos del juego sólo tendrán valor cinco de ellos al ser descubiertos por el jugador o jugadora.

II. Reglas del juego.

1. Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida por la dirección de juego del casino entre las siguientes modalidades:

a) Limitado o «Fixed». En los dos primeros intervalos de apuestas se jugará con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. En caso de que los dos primeros naipes descubiertos de cualquier jugador o jugadora fuese una pareja, se podrá jugar con el límite más alto. Si algún jugador o jugadora ejerciera este derecho todos los incrementos serán proporcionales a dicho nivel. En cada intervalo de apuestas cada jugador o jugadora podrá subir su apuesta tres veces como máximo y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

b) Bote limitado o «Pot Limit».

c) Sin Límite.

2. Todas las personas jugadoras que deseen recibir naipes tendrán que realizar su apuesta inicial o de «ante». El reparto de los tres naipes se hará, uno a uno por la persona que ejerza como croupier a cada jugador o jugadora, los dos primeros cubiertos y el tercero descubierto.

3. Efectuada la anterior operación se iniciará el primer intervalo de apuestas, anunciado por la persona que ejerza como croupier mediante la frase «hagan sus apuestas». El jugador o jugadora que haya obtenido la carta más baja de entre las destapadas hablará primero, sin que pueda pasar ni retirarse, debiendo efectuar como mínimo la apuesta mínima de la mesa. En caso de igualdad, el empate se romperá por palos por este orden de mayor a menor: Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles.

4. Una vez cerrado el envite anterior, la persona que ejerza de croupier separara («quemara») el primer naipe del mazo y repartirá el cuarto naipe a los jugadores y jugadoras, teniendo lugar el segundo intervalo de apuestas, debiendo tener cada uno de ellos dos naipes cubiertos y dos descubiertos. Este segundo intervalo de apuestas se abrirá por el jugador o jugadora que tenga la combinación de naipes más alta o, en su defecto, con el naipe más alta. En caso de empate, éste se romperá por la posición que ocupe el jugador o jugadora en la mesa, debiendo actuar primero la persona que se encuentre más cercana a la «mano». La persona que actúe primero podrá pasar pero permaneciendo en juego («check») o apostar («bet»). En ningún caso podrá retirarse del juego.

5. Cuando al terminar cualquiera de los intervalos de apuestas sólo hubiera un jugador o jugadora

que hubiese realizado una apuesta y todos los demás hayan pasado, ganará automáticamente la mano y se llevará el bote. Las personas jugadoras que no hayan pasado recibirán un naipe descubierto al finalizar el segundo intervalo de apuestas. Si algún jugador o jugadora renunciase a seguir activo en la mano no habiendo apuesta, ese sitio continuará recibiendo naipes hasta que, debido a una apuesta, sus naipes sean recogidos.

6. El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

7. La persona que ejerza como «croupier» anunciará el quinto y último intervalo de apuestas con la frase «última naipe». A tal fin separara («quemara») el primer naipe del mazo y dará uno cubierto a cada jugador o jugadora que permanezca en la partida. En caso de igualdad hablará la persona más cercana a la izquierda de la mano. Una mano con más o menos de siete cartas se considerará nula.

8. Durante el juego la persona que ejerza de croupier anunciará el naipe más bajo, la mano más alta, todos los incrementos y todas las parejas, pero absteniéndose de anunciar posibles escaleras ni colores.

9. Una vez que la persona que ejerza como croupier haya repartido los tres primeros naipes, así como en cada uno de los tres siguientes repartos, se separará un naipe, hasta un total de cuatro, considerándose éstos naipes muertos o quemados, debiendo quedar apartados de los de descarte. Estos naipes sólo se podrán utilizar al repartir el séptimo naipe y en los siguientes casos:

a) Cuando la persona que ejerza como croupier advierta que no tendrá suficientes naipes para terminar este intervalo. En tal supuesto, mezclará los «naipes muertos o quemados» con los que todavía no se hayan repartido cortará, y «quemara» o separará otro con el fin de completar la jugada. Si no existieran tantos naipes como jugadores o jugadoras en activo, la persona del croupier no «quemara» o separará naipe alguno de manera que cada persona participante pueda recibir un nuevo naipe.

b) Cuando la persona que ejerza como «croupier» se salta el turno de un jugador o jugadora, se le dará el primer «naipe muerto» después que haya terminado de distribuir los demás a las personas jugadoras y siempre que los naipes de los demás jugadores hayan sido vistos. El objetivo de esta regla será mantener la secuencia de los naipes de la baraja para los demás jugadores o jugadoras.

c) Cuando no haya naipes suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como los «naipes muertos o quemados», la persona que ejerza como «croupier», lo anunciara a la mesa y procederá a quemar un naipe, extraerá uno de los que queden por repartir, el cual lo colocará en el centro de la mesa y constituirá el séptimo naipe para todas las personas jugadoras (carta común), siendo el jugador o jugadora con la jugada mas alta utilizando dicha carta quien inicie la ultima ronda de apuestas.

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Cuando quede al descubierto alguno de los dos primeros naipes («hole cards») se podrán dar dos supuestos:

1. Que quede uno de ellos al descubierto. En este caso ese naipe descubierto y el jugador recibirán el tercer naipe que deberá ser cubierto.

2. Que queden los dos primeros naipes descubiertos, en cuyo caso se anulara la mano de la persona jugadora y se le devolverá la apuesta inicial.

b) Cuando al repartir el séptimo naipe éste es dado erróneamente, la persona que ejerza como croupier preguntará al jugador o jugadora si a pesar del error prefiere seguir jugando. En caso afirmativo el naipe se cubrirá siguiendo el juego normalmente. En el supuesto de que no desee seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores y jugadoras seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte («side pot») en el cual la persona que no quiso seguir jugando no tomará parte.

c) Un naipe repartido que cayese fuera de la mesa será tratado como naipe visto.

d) Una mano con más o menos de siete naipes será considerada nula.

2. Errores cometidos por la persona que ejerza como croupier:

a) Cuando en el reparto del séptimo naipe, la persona que ejerza como «croupier» lo diera por error descubierto, quedando sólo dos jugadores o jugadoras con naipes y dinero en la partida, recibirán ambos el último naipe boca arriba, continuando el proceso normal. Si hubiera más de dos jugadores o jugadoras, todas las personas

recibirán su último naipe boca abajo. El jugador o jugadora con la séptima carta descubierta tendrá la opción de envidar, sea cual sea el límite de la mesa, teniendo que manifestarlo antes de comenzar la ronda de apuestas, que será iniciada por el jugador o jugadora con la mano más alta utilizando todos los naipes destapados.

b) La distribución de los naipes por la persona que ejerza como «croupier», cuando las personas jugadoras aún no hayan finalizado las apuestas, dará lugar a que el naipe o naipes que se hayan distribuido erróneamente sean eliminados. Una vez cerrada dicha ronda se eliminaran tantos naipes como jugadores o jugadoras se mantengan en juego («burn't cards»), poniendo los mismos cubiertos en un lugar separado de los descartes. Estos naipes podrán ser utilizados en caso de no haber suficientes para completar la última ronda de apuestas. La persona del croupier quemará o separará un naipe y el juego se reanudará.

c) Cuando un jugador o jugadora restada recibiera el último naipe boca arriba, el naipe se dará por bueno y no alterará el proceso habitual.

d) Cuando la persona que ejerza de croupier se equivoque al designar al jugador o jugadora que deba hacer la apuesta obligada en la primera ronda y ésta actuara antes de que por aquella se detectase el error, la apuesta se dará por buena y la acción continuará.

e) Cuando la persona que ejerza de croupier queme dos naipes en una ronda o deje de quemar alguno, serán rectificados los naipes siempre que sea posible. Si error se produjera en el último naipe tapado y naipe servido se entremezclase con los otros tapados se dará por bueno, teniendo las personas jugadoras que aceptar los naipes.

3. Errores cometidos por las personas jugadoras.

a) Cuando un jugador o jugadora descubra sus naipes cubiertos por error («hole cards») deberá cubrirlos de nuevo. El juego seguirá siendo válido y el siguiente naipe se le distribuirá descubierto.

b) Cuando un jugador o jugadora descubra sus naipes tapados sin haber igualado una apuesta pretérita, renunciará a la jugada y se le anulará la mano.

c) Cuando un jugador o jugadora no se encuentre presente en la mesa en el momento de su turno, perderá su apuesta «ante» así como su apuesta obligada si le correspondiera.

I.1.10.B).2. FIVE STUD PÓQUER

I. Definición.

El juego exclusivo de casinos de juego Five Stud Póquer es una variante del Seven Stud Póquer y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre los cinco naipes de que dispone cada una de las personas jugadoras.

II. Elementos del juego: Naipes.

El juego Five Stud Póquer se practicará con una baraja inglesa de cincuenta y dos naipes.

III. Reglas del juego y desarrollo del juego.

1. Todas las personas jugadoras que deseen recibir naipes para participar en el juego tendrán que realizar sus apuestas de «ante».

2. La persona que ejerza como «croupier» repartirá un naipe cubierto y otro descubierto a cada jugador o jugadora que previamente haya colocado su apuesta de «ante», comenzando con ello el primer intervalo de apuestas.

3. En esta variante de juego, el jugador o jugadora que haya obtenido la combinación más baja es quien inicia las apuestas realizando una apuesta obligada por el límite mínimo establecido en la mesa.

4. Al finalizar cada intervalo de apuestas la persona que ejerza como «croupier» separará o «quemará» un naipe y repartirá otro nuevo descubierto a cada jugador o jugadora participante, comenzando con ello el siguiente intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta alcanzar el cuarto y último intervalo de apuestas.

5. Una vez cerrado el cuarto intervalo de apuestas, será el jugador o la jugadora con la combinación de naipes más alta quien deberá abrir el turno de envites.

IV. Límites máximos y mínimos de apuestas.

En el juego de Five Stud Póquer serán aplicables las mismas reglas establecidas para lo límites máximos y mínimos de apuestas previstos en el juego Seven Stud Póquer.

I.1.10.B).3. OMAHA

I. Definición.

El juego exclusivo de casinos de juego Omaha, también denominado Póquer Omaha, es una variante de póquer de círculo que se juega con una baraja inglesa de cincuenta y dos naipes cartas, cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de los cuatro

naipes cubiertos que tenga cada jugador o jugadora en la mano y tres de los cinco comunes a todos las personas jugadoras que se encuentren descubiertos en el centro de la mesa de juego.

II. Desarrollo del juego.

1. Previo al reparto de los naipes, las personas jugadoras tendrán que realizar sus apuestas obligatorias, «ante» o «ciegas», dependiendo de la modalidad que hubiera elegido la dirección de juego del casino para la mesa.

2. La persona que ejerza las funciones de croupier repartirá cuatro naipes cubiertos, distribuidos de uno en uno, a cada jugador o jugadora que participe.

3. Finalizado el proceso de distribución de naipes se iniciará la primera ronda o intervalo de apuestas. La persona jugadora que ostente la mano del juego será la primera en todas las rondas y en su defecto el jugador o jugadora en activo que se encuentre a su izquierda.

4. Cerrada la ronda de apuestas, la persona que ejerza como croupier separará («quemará») el primer naipe del mazo sin mezclarse con los descartes, y mostrará simultáneamente los tres naipes comunes a todas las personas participantes (Flop). Realizada la anterior operación se abrirá la segunda ronda o intervalo de apuestas.

5. Concluida la anterior ronda de apuestas, se procederá a volver a «quemar» el primer naipe del mazo y se mostrará el siguiente del mismo (Turn) que se colocará junto a los tres naipes comunes. La tercera y la última o cuarta ronda de apuestas se realizará del mismo modo que las anteriores.

III. Reglas del juego: límites máximos y mínimos de apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida para la mesa por la dirección de juego del Casino entre las siguientes:

a) Limitado o «Fixed».

b) Bote limitado o «Pot limit».

c) Sin Límite.

IV. Errores e infracciones cometidas en el juego.

1. Errores en el reparto de naipes:

a) Si durante el desarrollo del reparto de naipes, la persona que ejerza de croupier gira total o parcialmente el primer o segundo naipe, será anulada la mano.

b) Si se girarán total o parcialmente dos naipes o aparecen boca arriba en el mazo durante el reparto, la mano será anulada.

c) Si un jugador o jugadora recibiera un mayor o menor número de naipes de los debidos, y lo comunicase antes de que se produzcan dos eventos o acciones, será nula la mano.

2. Errores cometidos por la persona que ejerza como croupier:

a) Si la persona que ejerza como croupier se olvidara de «quemar» o separar del mazo un naipe antes de girar alguno de los comunes y se produjeran dos eventos o acciones, los naipes serán dados por buenos. Si por el contrario la persona que ejerza de croupier se percatase antes, se quemará o separará el primer naipe descubierto, procediéndose a girar el siguiente naipe del mazo.

b) Si el proceso de «Flop» fuera girado prematuramente por no estar cerrada la ronda de apuestas, los naipes comunes serán mezclados con el resto de la baraja, quedando el naipe quemado en la mesa. Tras ser barajados el croupier cortara el mazo y tirará un nuevo «Flop» sin quemar naipe alguno.

c) Si la persona que ejerza como «croupier» tira el «Turn» antes de completar la segunda ronda de apuestas, el naipe quedará invalidado para esa ronda. Realizado lo anterior, se completará la apuesta y se quemará un naipe ocupando el lugar del cuarto naipe el que iba a ser quinto. Al finalizar esta ronda de apuestas, el croupier barajara el mazo, incluyendo el naipe que fue girado prematuramente, pero sin incluir ni los naipes quemados ni los descartes. Para concluir la persona que ejerza de croupier cortará el mazo y sin quemar ningún naipe girará el quinto (River).

d) Si el «River» se girase prematuramente, el naipe no será valido y se volverá a incorporarlo al mazo. Realizado lo anterior, se mezclara y cortara la baraja por parte de la persona que ejerza como «croupier» y una vez cerrada la tercera ronda de envites se girará un quinto naipe nuevo.

e) Los puntos b), c) y d) se llevarán a cabo aunque el jugador o jugadora que se hubieran quedado sin hablar renunciasen a la jugada.

3. Errores cometidos por las personas jugadoras:

a) Si un jugador o jugadora enseñare alguno de sus naipes voluntaria o erróneamente y fueran vistos por el resto de las personas participantes, no le serán remplazados.

b) Si un jugador o jugadora recibiera erróneamente un mayor o menor número de naipes de los debidos sin que se hubiera comunicado y se hubieran dado dos eventos o acciones del juego, percatándose de ello la persona que ejerza como croupier o misma persona jugadora, le será anulada la mano y perderá todo el dinero que hubiera apostado.

I.1.10.B).4. OMAHA CINCO CARTAS

I. Definición.

El juego exclusivo de casinos de juego Omaha Cinco Cartas, también denominado Póquer Omaha Cinco Cartas, es una modalidad de póquer de círculo que se juega con una baraja inglesa de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible eligiendo dos de los cinco naipes tapados o cubiertos que tenga cada persona jugadora en la mano con otros tres de los cinco naipes, comunes a todas las personas participantes, que se encuentren descubiertos en el centro de la mesa de juego.

II. Reglas del juego.

1. En esta modalidad de juego regirán las mismas reglas que le son aplicables al juego Omaha con la salvedad que se repartirán cinco naipes cubiertos o tapados a cada jugador o jugadora participante.

2. En el juego Omaha Cinco Cartas podrán participar hasta un máximo de ocho personas jugadoras.

3. La dirección de juego del Casino tendrá la facultad discrecional de mostrar el primer naipe común en el momento de la distribución de los naipes a las personas jugadoras. En tal supuesto, la primera ronda o intervalo de apuestas se realizará con un naipe común descubierto.

III. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida para la mesa por la dirección de juego del Casino entre las siguientes:

d) Limitado o «Fixed».

e) Bote limitado o «Pot limit».

f) Sin Límite.

IV. Errores o infracciones cometidas en el juego.

A esta modalidad de juego le serán aplicables las mismas reglas previstas para errores e infracciones en el juego del juego Omaha.

I.1.10.B).5. OMAHA HIGH LOW

I. Definición.

El juego exclusivo de casinos de juego Omaha High Low, también denominado Póquer Omaha High Low, es una variante del póquer de círculo que se juega con una baraja inglesa de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible eligiendo dos de los cuatro naipes cubiertos o tapados que tenga cada persona jugadora en la mano con otros tres de los cinco comunes a todos los jugadores o jugadoras participantes que se encuentren descubiertos en el centro de la mesa de juego.

II. Reglas del juego.

1. A esta modalidad de póquer de círculo le serán aplicables las mismas reglas de juego previstas para la modalidad de Omaha, salvo que el bote o «pot» del Omaha High Low podrá ser ganado por las dos personas jugadoras que tengan la combinación de mayor valor y la de menor valor respectivamente.

2. Para que se pueda jugar a la combinación de menor valor deberán existir tres naipes comunes a todos las personas jugadoras de rango igual o inferior al 8. El As se podrá utilizar tanto para la combinación de mayor valor como para la de menor valor.

III. Límites máximos y mínimos de apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida para la mesa por la dirección de juego del Casino entre las siguientes:

g) Limitado o «Fixed».

h) Bote limitado o «Pot limit».

i) Sin Límite.

IV. Errores o infracciones cometidas en el juego.

A esta modalidad de juego le serán aplicables las mismas reglas previstas para errores e infracciones en el juego del juego Omaha.

I.1.10.B).6. HOLD'EM

I. Definición.

El juego exclusivo de casinos de juego Póquer Hold'em, también denominado Póquer Texas Hold'em, es una variante del póquer de círculo, que se juega con una baraja inglesa de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible eligiendo cualquiera de los siete naipes de que se dispone en cada jugada.

II. Reglas del juego.

En esta modalidad de juego regirán las mismas reglas que le son aplicables al juego Omaha con la salvedad que se repartirán dos naipes cubiertos o tapados a cada jugador o jugadora participante.

III. Límites máximos y mínimos de apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida para la mesa por la dirección de juego del Casino entre las siguientes:

a) Limitado o «Fixed».

b) Bote limitado o «Pot limit».

c) Sin Límite.

IV. Errores o infracciones cometidas en el juego.

A esta modalidad de juego le serán aplicables las mismas reglas previstas para errores e infracciones en el juego del juego Omaha.

I.1.10.B).7. DOBLE HOLD'EM

1. Definición.

El juego exclusivo de casinos de juego Póquer Doble Hold'em, también denominado Póquer Texas Doble Hold'em, es una variante del póquer de círculo, que se juega con una baraja inglesa de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible eligiendo cualquiera de los siete naipes de que se dispone en cada jugada en la doble línea de naipes comunes a todas las personas participantes.

II. Reglas del juego.

1. Antes de la distribución de los naipes las personas jugadoras tendrán que realizar sus apuestas obligatorias, «ante» o «ciegas», dependiendo de la modalidad que hubiera elegido la dirección de juego del casino para la mesa.

2. La persona que ejerza como croupier repartirá dos naipes tapados o cubiertos, distribuidos de uno en uno, a cada jugador o jugadora de la mesa.

3. Concluida la distribución de los naipes, se abrirá la primera ronda o intervalo de apuestas, debiendo hablar siempre en primer lugar en todas las rondas la persona que ostente la mano y, en su defecto, el jugador o jugadora en activo que se encuentre a la izquierda de la mano.

4. Una vez cerrada la ronda o intervalo de apuestas la persona que ejerza como croupier separará («quemará») el primer naipe del mazo sin mezclarlo con los descartes, y mostrará simultáneamente dos filas de tres naipes comunes (Flop) a todos las personas jugadoras, abriéndose la segunda ronda o intervalo de apuestas.

5. Concluida la anterior ronda o intervalo de apuestas, se procederá a volver a separar o «quemar» el primer naipe del mazo y se mostrarán dos naipes una para cada línea (Turn) que se colocarán junto a los tres anteriores, abriéndose la tercera ronda o intervalo de envites. La cuarta y última ronda (River) se realizará del mismo modo.

6. Las personas jugadoras tendrán que realizar la combinación de mayor valor posible en ambas líneas. El bote o «pot» se dividirá en dos optando las personas jugadoras a ganar ambos.

III. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida para la mesa por la dirección de juego del Casino entre las siguientes:

a) Limitado o «Fixed».

b) Bote limitado o «Pot limit».

c) Sin Límite.

IV. Errores o infracciones cometidas en el juego.

A esta modalidad de juego le serán aplicables las mismas reglas previstas para errores e infracciones en el juego del juego Omaha.

I.1.10.B).8. PÓQUER SINTÉTICO

I. Definición.

1. El juego exclusivo de casinos de juego Póquer Sintético es una variante de póquer de círculo

cuyo objetivo es conseguir la combinación de mayor valor posible, mediante la utilización de cinco naipes, dos repartidos, de uno en uno por la persona que ejerza como «croupier», y tres de los cinco comunes alineados sobre la mesa de juego.

2. Los naipes comunes a todos las personas jugadoras deberán ser extraídos por la persona que ejerza como croupier de uno en uno.

II. Elementos de juego.

1. Naipes.

El póquer sintético se jugará con veintiocho naipes de la baraja inglesa de cincuenta y dos naipes. En esta modalidad de juego solo se utilizaran el As, la K, la Q, la J, el 10, el 9 y el 8 de cada palo de la baraja, según su valor y orden de importancia.

El As se podrá utilizar como el naipe de menor valor, delante del 8 o como el naipe de mayor valor después de la K.

2. Marca.

La marca es un disco que indica la posición de la mano y que deberá avanzar con cada nuevo reparto en el sentido contrario de las agujas del reloj.

III. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

1. El póquer sintético se jugará siempre sin limite. La dirección del casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de conformidad con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano competente en materia de juegos y apuestas.

2. La reposición mínima estará comprendida entre un 20 y un 40 por 100 del resto inicial y la apuesta «ante» tendrá como límite máximo un 50 por 100 del mínimo de la mesa.

IV. Reglas del juego.

Las combinaciones posibles del póquer sintético serán las previstas en las reglas comunes establecidas para el juego del póquer de círculo en la Sección Primera de éste epígrafe, salvo el valor de la combinación de «color» que en esta modalidad será superior a la de «full».

V. Desarrollo del juego.

1. La persona que ejerza de croupier deberá colocar la «marca» en el primer puesto que estuviera ocupado a su derecha.

2. Todas las personas jugadoras que desearan recibir naipes tendrán que realizar su apuesta de «ante», tras lo cual se le repartirán dos de ellos cubiertos o tapados.

3. Los naipes se distribuirán de uno en uno por la persona que ejerza como croupier a cada jugador o jugadora participante siguiendo el sentido contrario al de las agujas del reloj.

4. Finalizada la distribución de naipes a los jugadores o jugadoras, se descubrirá por la persona que ejerza de croupier el primer naipe del mazo y lo situara en el centro de la mesa debiendo hablar el jugador o jugadora que tuviese la mano.

5. Finalizado el turno anterior de envites, la persona que ejerza de croupier descubrirá el segundo naipe del mazo que colocara a la izquierda de la anterior, ahora el encargado de actuar primero en esta segunda ronda del primero que se haya descubierto en la mesa, debiendo hablar en primer lugar en este turno de envite el jugador o jugadora que en el anterior hubiera realizado la apuesta más alta. En el caso de que esta última persona estuviera restado, deberá hablar el primer jugador o jugadora en activo que estuviera en la mesa a su derecha.

6. La tercera, cuarta y quinta ronda de apuestas o envites se efectuará del mismo modo.

IV. Errores e infracciones cometidas en el juego.

1. Errores cometidos en el reparto de naipes:

a) Cuando la persona que ejerza como croupier, durante el proceso del reparto de naipes, girase o voltease total o parcialmente uno de ellos se tendrá la mano por nula.

b) Cuando la persona que ejerza como croupier, durante el proceso del reparto de naipes, lanzase fuera de la mesa de juego uno de ellos dirigidos a un jugador o jugadora, se tendrá la mano por nula.

2. Errores cometidos por la persona que ejerza de croupier:

a) Cuando por la persona que ejerza de croupier se descubriera más de un naipe de los comunes durante el intervalo de apuestas, se considerará válido el primero apartando el otro. Por la persona que ejerza de croupier se colocará el resto de los naipes comunes que faltaran por salir boca abajo junto con los otros que hayan sido descubiertos. Realizada la anterior operación, deberá realizar la mezcla del naipe apartado, junto con los que se

hubieren quedado en el mazo, al modo de «chemin de fer», los agrupará sin levantarlos del tapete o paño de la mesa y colocará el naipe boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

b) Cuando por la persona que ejerza de croupier se hubiere girado o volteado prematuramente alguno de los naipes comunes, no habiéndose cerrado la ronda o intervalo de apuestas, el mismo no tendrá validez. Se apartará y se colocarán el resto de los naipes que quedaran por salir boca abajo junto a los ya descubiertos. Efectuada la anterior operación, se realizará una mezcla a modo de «chemin de fer» del naipe apartado junto con los que hubieren quedado en el mazo sin salir, agrupándolos sin levantarlos del tapete o paño de la mesa. Por último, se procederá a la operación de corte del mazo y colocará boca abajo el naipe en el lugar que correspondiese sin alterar el orden.

I.1.11. RUEDA DE LA FORTUNA

1. Definición.

La Rueda de la Fortuna es un juego de azar de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que la posibilidad de ganarle al establecimiento por parte de las personas participantes dependerá del movimiento de una rueda giratoria.

2. Elementos del juego.

1. Mesa de juego.

a) La mesa de juego tendrá una forma similar a la mesa del Veintiuno o Black Jack, aunque de dimensiones más reducidas, en la que estarán marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponderán a los nombres de las diferentes jugadas que la persona participante podrá escoger para apostar: 24, 15, 7, 4, 2 y dos figura así como sus premios correspondientes.

b) La mesa deberá tener una caja para el anticipo, el pago de las apuestas ganadoras y la recogida de las apuestas perdedoras así como otra caja para proveer el cambio a las personas jugadoras.

2. Rueda giratoria

a) La rueda giratoria deberá tener un diámetro no inferior a 150 centímetros y deberá situarse detrás de la mesa a una altura que sea claramente visible para las personas jugadoras.

b) Contendrá dos círculos concéntricos compuestos por cincuenta y cuatro casillas separadas entre ellas por dos pivotes rígidos, en los que estarán representados, en el orden, número y la frecuencia correspondientes, los símbolos de las diferentes combinaciones posibles y sus respectivos premios.

c) La rueda giratoria deberá estar fijada en un punto vertical sobre el centro de la rueda, y contará una pieza de cuero, plástico u otro material flexible que tropiece y llegue hasta el espacio situado entre los pivotes rígidos de forma que, al hacer girar la rueda, la fricción con dichos pivotes aminore progresivamente el movimiento giratorio de la rueda hasta hacerla detener entre los dos pivotes rígidos de una determinada casilla, indicando así la combinación ganadora.

III. Personal de juego.

1. El juego de la «Rueda de la Fortuna» contará con una persona que ejerza las funciones de croupier y estará bajo la supervisión general del personal de control de la sala de juego.

2. Tendrá como funciones anunciar la partida y el período de apuestas de las personas jugadoras, así como hacer girar la rueda, efectuar los pagos de las apuestas ganadoras y retirar las perdedoras.

IV. Personas jugadoras.

En cada partida de la Rueda de la Fortuna podrán participar un número ilimitado de personas jugadoras sin limitación alguna.

V. Reglas del juego.

1. Al juego de la Rueda de la Fortuna se podrá apostar de acuerdo con la siguiente tabla de combinaciones y premios:

Combinaciones	Pago de premios
a) Veinticuatro posiciones	Una vez el valor de la apuesta.
b) Quince posiciones	Dos veces el valor de la apuesta.
c) Siete posiciones	Cinco veces el valor de la apuesta.
d) Cuatro posiciones	Diez veces el valor de la apuesta.
e) Dos posiciones	Veinte veces el valor de la apuesta.
f) Cada una de las dos figuras	Cuarenta y cinco veces el valor de la apuesta.

2. Los límites máximo y mínimo de las apuestas estará fijado por la dirección de juego del casino dentro de la banda de fluctuación autorizada por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

3. Desarrollo del juego.

a) La persona que ejerza de croupier pondrá en movimiento la rueda giratoria impulsándola en el sentido de las agujas del reloj al tiempo que anunciará a las personas jugadoras «hagan sus apuestas».

b) Antes de que la rueda se detenga, la persona que ejerza de croupier le dará un nuevo impulso a la rueda giratoria, al tiempo que anunciará de forma bien audible a las personas jugadoras «no va más». A partir de este momento no se admitirán nuevas apuestas ni se podrán tocar ni retirar las que hayan sido realizadas.

c) Tras efectuar el segundo impulso a la rueda giratoria, ésta deberá completar al menos cuatro giros de las cincuenta y cuatro casillas integrantes de la misma. En caso contrario, la jugada será considerada nula a todos los efectos.

d) Una vez que la rueda se haya detenido entre dos pivotes, la pieza que la retenga señalará una determinada casilla de la rueda y la combinación ganadora.

e) La jugada será considerada nula a todos los efectos cuando la pieza que señale las combinaciones ganadoras se sitúe sobre un pivote entre dos casillas o bien cuando alguna persona u objeto obstaculice el libre movimiento giratorio de la rueda.

f) En los casos que determinen la nulidad de la jugada se procederá a detener el juego y se retornará el ciclo completo a una nueva jugada.

g) Las apuestas ganadoras se pagarán por orden de menor a mayor. Las personas que resulten ganadoras recuperarán su apuesta inicial y la persona que ejerza como croupier procederá a retira las apuestas perdedoras.

h) En ningún caso se admitirá la colocación de apuestas durante se esté procediendo al pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las perdedoras correspondientes a la jugada previa.

I.1.12. CASINO MONTE

I. Definición.

El «Casino Monte» es un juego de azar, exclusivo de casinos de juego, practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento, dependiendo la posibilidad de ganar en recibir un naipe de mayor valor que el que reciba la persona que ejerza como croupier.

II. Elementos del juego.

1. Naipes.

El juego se practicará con seis barajas de cincuenta y dos naipes, de similares características a los utilizados en el juego de Veintiuno o Black Jack.

La mitad de los naipes que conformen las seis barajas deberán tener el dorso de distinto color al de los restantes.

El valor de los naipes en el juego, ordenados de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. En la combinación de Escalera el As puede ser utilizado delante del 2, como la carta más pequeña, o como un As detrás de la K siendo la carta más alta.

2. Distribuidor o sabot.

El distribuidor de naipes podrá ser manual o automático. En este último caso, el modelo deberá encontrarse previamente homologado por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego tendrá unas dimensiones similares a la utilizada en el juego del Veintiuno o Black Jack, con un máximo de nueve espacios separados para las personas jugadoras.

Igualmente, deberá disponer de dos casillas por cada jugador o jugadora, destinadas a recibir sus apuestas. Una de ellas, estará destinada a recibir las apuestas iniciales, que deberán ser realizadas antes de recibir el primer jugador o jugadora de la mesa su naipe. La segunda, denominada «Revancha», destinada a las recibir apuestas en los casos de empate entre el naipe de la persona jugadora en cuestión y el de la Banca.

Por último, la mesa de juego deberá disponer de una zona para la apuesta del empate o «Tie» de similares característica a la zona utilizada para el seguro en el juego de Veintiuno o Black Jack. Solo podrá utilizarse la zona de la apuestas del empate o «Tie», cuando las personas jugadoras hayan hecho previamente su apuesta inicial.

III. Personal de juego.

1. Inspección o jefatura de mesa

La persona que ejerza las funciones de jefatura de mesa será la encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se puedan originar durante su desarrollo. Podrá haber una persona que ejerza dicha función hasta un máximo de dos mesas de naipes de contrapartida.

2. Croupier.

La persona que ejerza las funciones de croupier será la encargada de llevar la banca y dirigir la partida. Igualmente, tendrá encomendada las siguientes funciones:

a) Mezclar y distribuir los naipes a las personas jugadoras.

b) Pagar las apuestas ganadoras y retirar las perdedoras.

c) Anunciar las distintas fases del juego.

d) Efectuar los cambios de dinero por fichas a las personas jugadoras.

IV. Personas jugadoras.

En el juego de Casino Monte podrán participar hasta un máximo de nueve personas jugadoras. No obstante, la dirección de juego del casino podrá autorizar la participación de otras personas hasta el límite de tres por cada jugador o jugadora que tuviera uno de los nueve puestos de la mesa. En este supuesto y en caso de empate, cada jugador podrá decidir sobre la posibilidad de ir a la «Revancha» con el naipe que se encuentre en la casilla sobre el que esté jugando aun cuando no lo haga la persona que esté ocupando el puesto de la mesa.

V. Reglas y desarrollo del juego

1. La persona que ejerza de croupier, una vez que hayan sido barajados los naipes, los ofrecerá a las personas jugadoras para que efectúen su corte. El corte se realizará sucesivamente por los jugadores o jugadoras de la mesa y empezando por la que se encuentre a la izquierda de la persona que ejerza de croupier. La persona que realice el corte deberá hacerlo con un mínimo de quince naipes sin que puedan descubrirse y los deberá depositar a continuación sobre el naipe de corte que se encontrará junto a la baraja. En el caso que ningún jugador o jugadora quisiera efectuar el corte se realizará por la persona que ejerza de croupier.

2. La persona que ejerza como croupier colocará el naipe de corte o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de naipes equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán los naipes en el distribuidor o «sabot».

3. Antes de distribuir los naipes tras el proceso de barajado, la persona que ejerza como croupier apartará los cinco primeros naipes del distribuidor y comenzará después la partida.

4. Los naipes se distribuirán siempre descubiertos. Cuando aparezca el separador, la persona que ejerza como «croupier» deberá mostrarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando será la última de la talla. Si apareciera un naipe con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará.

5. En los casos que se utilicen barajadores automáticos homologados se eximirá a la persona que ejerza como croupier la realización de las operaciones que sean incompatibles con el funcionamiento de este tipo de barajadores.

6. Los jugadores o jugadoras deberán efectuar sus apuestas iniciales, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego, antes de la distribución de los naipes. Igualmente podrán efectuar sus apuestas al empate o «Tie». No obstante lo anterior, no se podrá apostar sobre la casilla «Revancha» hasta que no se hayan repartido los naipes y se haya comprobado que existe una igualdad entre el naipe de la persona que ejerza como croupier.

7. Terminado el proceso de apuestas mediante el anuncio «no va más», se procederá a distribuir, en el sentido de las agujas del reloj, un naipe descubierto a cada jugador o jugadora, comenzando por quien se encuentre situado a la izquierda de la persona que ejerza de croupier. Finalizada la distribución, ésta misma se dará un naipe también descubierto.

8. Finalizada la operación anterior, se procederá a comparar los naipes de los jugadores y jugadoras, uno a uno de derecha a izquierda, con los de la persona que ejerza como croupier. Cuando el naipe del jugador o jugadora fuera de menor valor que el de la persona que ejerza como croupier, le retirará la apuesta y luego el naipe. Por el contrario, cuando el naipe del jugador o jugadora fuese de mayor valor que el de la persona que ejerza como croupier, se le pagará el valor de la apuesta o a la par y se le retirará la carta igualmente.

9. Cuando el naipe de ambos tuvieren igual valor se producirá empate o «Tie». En tal supuesto, si el jugador o jugadora hubiera realizado esta apuesta se le abonará, además de su apuesta

inicial, diez veces el valor de la apuesta realizada a empate o «Tie».

10. Hasta que no sean comparadas todas las casillas en las que no concurran e empate o «Tie» y, en cada caso, abonadas o retiradas las apuestas, no se resolverá el supuesto previsto en el párrafo anterior.

11. Realizada la operación anterior, la persona que ejerza de croupier, comenzando por su derecha, solicitará a cada jugador o jugadora que tuviera su apuesta activa empatada si se opta por apostar a «Revancha», en cuyo caso el jugador o jugadora deberá depositar una cantidad igual a la apostada inicialmente. En caso contrario, el jugador o jugadora perderá la mitad de la apuesta inicial y se le retirará posteriormente el naipe. Cuando la persona jugadora opte por jugar a la casilla de «Revancha, deberá realizar otra apuesta por la misma cantidad de su apuesta inicial.

12. Una vez que todas las casillas se encuentren definidas en el supuesto de empate o «Tie», la persona que ejerza de croupier deberá separar o «quemar» de la talla de uno a tres naipes, a criterio de la dirección de juego del casino, extrayéndolos del sabot sin descubrir o boca abajo y colocándolos directamente en el descartador de la mesa.

13. Realizada la anterior operación, se procederá a distribuir de izquierda a derecha una naipe a cada uno de los jugadores o jugadoras que estén en «revancha». Cuando todos las personas jugadoras que han ido a la «revancha» tengan su nuevo naipe, la persona del croupier se proveerá de otro naipe y procederá de nuevo a la comparación de jugadas en la forma prevista en el numero 8 del presente sub epígrafe. La apuesta a «Revancha» ganadora se abonará a la par o por la misma cantidad que se colocó por el jugador o jugadora en la casilla de «Revancha». La apuesta inicial permanecerá como estuviere y podrá ser recuperada por el jugador o jugadora.

14. Si en el supuesto anterior, se produjeren nuevas jugadas de empate, se abonarán las apuestas ganadoras dos veces el valor de la apuesta inicial, permaneciendo la apuesta a «Revancha» como estuviere en la mesa y se dará por finalizada la mano.

VI. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

1. Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa por la dirección de juego del casino. A tales efectos, se entiende que el límite máximo de la mesa lo será por cada casilla, en el caso de que existan varios jugadores o jugadoras jugando sobre la misma mano.

2. La dirección de juego del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada. Sin perjuicio de lo anterior la apuesta inicial tendrá como límite máximo entre diez y cincuenta veces el mínimo establecido para la mesa.

VII. Reglas comunes.

1. Cuando durante la distribución de los naipes apareciera uno descubierto en el distribuidor o «sabot» se procederá a su eliminación o separación.

2. Queda prohibido a las personas jugadoras tocar los naipes.

I.1.13. MONTE O BANCA

I. Definición.

El monte o banca es un juego de azar exclusivo de casinos de juego, practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Naipes.

El juego de Monte o Banca se jugará con dos barajas españolas de cuarenta naipes cada una de ellas. Los naipes que conforman cada barajas deberán tener el dorso de distinto color a los de la otra. Los palos de la baraja son Oros, Copas, Espadas y Bastos. El rango de cada palo, ordenado de menor a mayor valor es el 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo y Rey.

2. Distribuidor o «sabot».

En el juego de Monte o Banca se utilizarán los mismos distribuidores, manuales o automáticos, previstos para el juego de Veintiuno o Black Jack.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego deberá tener las dimensiones mínimas y forma que las utilizadas en el juego de Punto y Banca.

III. El personal de juego.

1. Inspección o jefatura de mesa.

Deberá existir una persona que ejerza las funciones de jefatura de mesa que tendrá encomendada la responsabilidad máxima del desarrollo del juego, actuando por delegación de la dirección de juego del casino, correspondiéndole resolver cualquier incidencia o conflicto que se genere en la mesa de juego. Podrá haber una persona que ejerza dicha función hasta un máximo de dos mesas de naipes de contrapartida

2. Croupier.

La persona que ejerza las funciones como croupier dirigirá la partida y le corresponderá efectuar la mezcla de los naipes, su distribución a los jugadores o jugadoras así como retirar las apuestas perdedoras y abonar las ganadoras. Para la mezcla de naipes podrá estar asistido por una persona del establecimiento que le auxilie en esta función.

IV. Personas jugadoras.

Podrán participar en el juego tanto las personas jugadoras sentadas frente a la mesa como las que permanezcan de pie.

V. Banca.

1. El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y el pago de las apuestas.

2. En el supuesto de que, una vez efectuadas las apuestas, el primer naipe descubierto correspondiese a alguno de los naipes emplazados, se deducirá a todas las apuestas ganadoras el 10 por 100 en beneficio del establecimiento, excepto en el caso de la Vista Hermosa.

VI. Combinaciones y pago de apuestas.

1. Combinaciones posibles:

a) Vista Hermosa. Con la naturaleza de suerte múltiple, consistirá en apostar a la posibilidad de que el primer naipe que se descubra sea del mismo valor y del palo siguiente al de aquél sobre el que se apuesta, siguiendo el orden circular de los palos siguientes: oros, copas, espadas y bastos. La casilla de esta apuesta en el paño será denominada VIS. Esta apuesta se pagará treinta y dos veces su valor siempre que no haya naipes doblados o quemados, en cuyo caso se descontará un punto por cada uno de ellos.

b) Camo. Esta suerte múltiple consistirá en jugar al naipe del mismo valor y del palo siguiente, según el orden circular establecido para la suerte Vista Hermosa», al naipe emplazado. Casilla de ésta apuesta estará identificada en el paño con la letra C. Esta apuesta se pagará once veces su valor en la fase de Primeras del juego, deduciéndose un punto por cada naipe doblado si los hubiere. En la fase de Segundas se abonará a las personas ganadoras cinco veces el valor de la apuesta.

c) Anti. Esta suerte múltiple consistirá en jugar al naipe del mismo valor y del palo posterior, según el orden circular establecido para la suerte Vista Hermosa», al naipe emplazado. La casilla de ésta apuesta estará identificada en el paño con la letra A. Esta apuesta se pagará once veces su valor en la fase de Primeras del juego, deduciéndose un punto por cada naipe doblado si los hubiere. En la fase de Segundas se abonará a las personas ganadoras cinco veces el valor de la apuesta.

d) Viudo. Esta suerte múltiple consistirá en jugar al naipe del mismo valor y a un palo distinto a los inmediatos, según el orden circular establecido para la suerte Vista Hermosa», al naipe emplazado. La casilla de ésta apuesta estará identificada en el paño con la letra V. Esta apuesta se pagará once veces su valor en la fase de Primeras del juego, deduciéndose un punto por cada naipe doblado si los hubiere. En la fase de Segundas se abonará a las personas ganadoras cinco veces el valor de la apuesta.

e) Salto. Esta suerte múltiple consistirá en jugar a un naipe, del mismo valor que el emplazado, de cualquiera de los palos de la baraja. La casilla de esta apuesta estará identificada en el paño con la letra S. Esta apuesta se pagará tres veces su valor y solo se podrá realizar el la fase del juego de Primeras.

f) Cartas. Esta suerte sencilla consistirá en jugar un naipe contra otro de los que se encuentre emplazado en sentido vertical u horizontal, o bien de dos naipes contra otros dos emplazados. Se ganará cuando se descubra un naipe del mismo valor que otro de los emplazados. Esta apuesta se pagará a la par o por el mismo valor de la que se cruzó.

2. Límites mínimos y máximos de las apuestas.

El límite mínimo de las apuestas en el juego del Monte se determina por la por la dirección de juego del casino dentro la banda de fluctuación establecida en la autorización de funcionamiento del establecimiento. El límite máximo de las apuestas se fijará teniendo en cuenta los valores siguientes:

SUERTES	PAGO DE APUESTAS
a) Suerte sencilla de Cartas:	Trescientas veces el valor del límite mínimo.
b) Suerte múltiple de Vista Hermosa:	Diez veces el valor del límite mínimo.
c) Suertes múltiples Camo, Anti y Viudo:	Treinta veces el valor del límite mínimo en la fase e primeras y sesenta veces en la fase de Segundas.
d) Suerte múltiple de Salto:	Cien veces el valor del límite mínimo

V. Reglas generales del juego.

1. El juego del Monte y Banca tendrá dos fases, denominadas fase de Primeras y fase de Segundas.

2. La persona que ejerza como croupier deberá efectuar la operación de corte del mazo y lo introducirá en el sabot para dar comienzo a la partida.

3. Finalizada la anterior operación extraerá un naipe anunciando «primera carta», y lo emplazará en la casilla superior izquierda del paño y seguidamente extraerá otro anunciando «segunda carta» que emplazará en la casilla superior derecha del paño.

4. Tras el emplazamiento de los anteriores naipes procederá a descubrir otros dos, anunciando «tercera carta», que emplazará en la casilla inferior izquierda del paño y «cuarta carta», que lo colocará en la casilla inferior derecha del paño.

5. Terminada la anterior operación, la persona que ejerza de croupier abrirá el turno de apuestas mediante el anuncio «hagan juego», confiriendo a los jugadores o jugadoras el tiempo suficiente para realizarlas. Finalizado dicho periodo de tiempo cerrará las apuestas con el anuncio «no va más», tras lo cual comenzará la fase del juego de Primeras.

6. Cuando salga algún naipe ganador en juego respecto de los emplazados anteriormente, el naipe perdedor se colocará boca abajo, retirando las apuestas perdedoras y pagando las ganadoras.

7. Cuando se hayan efectuado las anteriores operaciones se dará por finalizada la fase del juego de Primeras y se dará inicio a la de Segundas con los naipes horizontales que sigan emplazados. A tal fin, se anunciará de nuevo «hagan juego» y una vez efectuadas las apuestas se cerrarán con el anuncio de «no va más» para el juego de Segundas.

VI. Reglas especiales del juego.

1. Naipes doblados.

a) Cuando los dos primeros naipes que se descubran fueran del mismo valor se quemarán o separarán.

b) Cuando se descubran el tercer y cuarto naipe por la parte superior del mazo y alguno de ellos fueran del mismo valor que el primero o el segundo se considerará doblado colocándose encima y se procederá a descubrir otro naipe. Si este último también fuera nuevamente del mismo valor se considerará doblado o triplicado, según proceda. Finalmente, si antes de completar la extracción de los cuatro primeros naipes de alguna de las dos primeros, se descubrirán los cuatro del mismo valor y se anulará la jugada.

c) Todos los naipes doblados, triplicados o quemados restarán un punto por naipe en el pago de la apuesta VIS.

2. Suerte sencilla de Cartas.

a) Un naipe doblado anulará la apuesta Camo tanto del naipe enfrentado horizontalmente y como la del naipe colocado abajo o verticalmente. Sólo ganarán el juego con las combinaciones Anti y Viudo.

b) Dos naipes doblados anularán las combinaciones Camo de los naipes tercero y cuarto. Solo ganarán el juego con las combinaciones Anti y Viudo. En el juego de las diagonales no producirá ningún efecto sobre aquél.

c) Un naipe triplicado anulará la combinación Camo y la de Viudo del naipe enfrentado horizontalmente y las combinaciones Camo del tercer y cuarto naipe emplazado. Ganará el naipe enfrentado con la combinación Anti. Igualmente ganará los naipes colocados abajo con las combinaciones Anti y Viudo.

d) Si se triplica el primer naipe y se dobla el segundo, el naipe triplicado anula la combinación Camo, la combinación Viudo del segundo y tercer naipe y la combinación Camo del cuarto. Se ganará con la combinación Anti en el segundo y tercero así como con la combinación Viudo y la combinación Anti en el cuarto.

e) Si se triplican el primer y segundo naipe, se anulan la combinación Camo y Viudo del tercer y cuarto naipe. Solamente se ganará con la combinación Anti.

f) En la combinación Salto, un naipe doblado anula la apuesta Camo de los naipes contrarios. Sólo ganará con el Anti y el Viudo. Igualmente, un naipe triplicado anula la apuesta Camo y Viudo de los naipes contrarios. Sólo ganará con el Anti.

g) Los naipes para ser doblados siempre tendrá que ser con los naipes extraídos por arriba o con el naipe tercero o cuarto.

h) Los naipes de fase de Primeras pueden ser doblados al extraer los dos primeros por abajo. Cuando sean iguales se quemarán o anularán. Cada naipe quemado restará un punto para el pago de la apuesta Vista Hermosa.