

RESOLUCIÓN DE 1 DE JUNIO DE 2011, DE LA CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA, JUSTICIA E IGUALDAD, POR LA QUE SE ESTABLECEN LAS REGLAS ESENCIALES PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO DEL PÓQUER DE CONTRAPARTIDA EN SUS DIFERENTES VARIEDADES

BOPA núm. 136, de 14 de junio de 2011

Primero.—El artículo 10.1.26 del Estatuto de Autonomía del Principado de Asturias, aprobado por Ley Orgánica 7/1981, atribuye a la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias competencias exclusivas en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. En el ejercicio de dichas competencias, la Comunidad Autónoma aprobó en su día la Ley 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

Dicha Ley ha sido objeto de su tercera modificación por la Ley 7/2010, de 29 de octubre, que introduce una nueva formulación en el artículo 5.2 de la misma, relativo a la ordenación de la actividad de juego y apuestas, en los siguientes términos:

En el Catálogo de juegos y apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, así como los elementos personales y materiales que como mínimo sean necesarios para su práctica. Por resolución de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas se establecerán las reglas esenciales para su desarrollo y los condicionantes, restricciones y prohibiciones que, en su caso, se considere necesario establecer para su práctica.

Segundo.—El Decreto 41/2011, de 17 de mayo, por el que se aprueba el Catálogo de juegos y apuestas del Principado de Asturias, regula en el capítulo XI de su título II la denominación, definición y elementos materiales y personales del juego del póquer de contrapartida en sus diferentes variedades, si bien no contempla las reglas que regirán su práctica.

Fundamentos jurídicos

Primero.—En virtud del Decreto 34/2008, de 26 de noviembre, de reestructuración de las Consejerías que integran la Administración de la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias, y del Decreto 120/2008, de 27 de noviembre, de estructura orgánica básica de la Consejería de Presidencia, Justicia e Igualdad, corresponde a dicha Consejería el ejercicio de las funciones que tiene atribuidas el Principado de Asturias en materia de casinos, juegos y apuestas, a excepción de la autorización de apuestas, rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como la organización de loterías.

Segundo.—El artículo 5.2 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, establece lo siguiente: En el Catálogo de juegos y apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, así como los elementos personales y materiales que como mínimo sean necesarios para su práctica. Por resolución de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas se establecerán las reglas esenciales para su desarrollo y los condicionantes, restricciones y prohibiciones que, en su caso, se considere necesario establecer para su práctica.

Tercero.—Dado que la regulación de la denominación, definición, elementos personales y materiales del juego del póquer de contrapartida se halla establecida en el Catálogo de juegos y apuestas, es necesario fijar las reglas para el desarrollo del mismo en virtud de resolución de la Consejería de Presidencia, Justicia e Igualdad.

Vistos los antecedentes concurrentes y los fundamentos de derecho de aplicación, y en su virtud,

RESUELVO

Primero.—Establecer las reglas esenciales para el desarrollo del juego del póquer de contrapartida en sus diferentes variedades, que se recogen como anexo a la presente resolución.

Segundo.—Ordenar la publicación de la presente resolución en el Boletín Oficial del Principado de Asturias.

Tercero.—Quedan derogadas a la entrada en vigor de la presente resolución cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo previsto en la misma.

Cuarto.—La presente resolución entrará en vigor al día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial del Principado de Asturias.

Oviedo, 1 de junio de 2011.—La Consejera de Presidencia, Justicia e Igualdad, M.^a José Ramos Rubiera.—Cód. 2011-11481.

Anexo**REGLAS DEL JUEGO DEL PÓQUER DE CONTRAPARTIDA EN SUS DIFERENTES VARIEDADES****A) Póquer sin descarte.****A.1) Combinaciones posibles.**

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

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

b) Escalera de color: Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo. Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póquer: Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor. Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full: Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor entre sí, pero distinto del anterior. Se paga 7 veces la apuesta.

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

f) Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo. Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío: Es la formada por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja. Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja: Es la formada por dos pares de cartas del mismo valor entre sí, pero distinto entre cada par. Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja: Es la formada por dos cartas de igual valor, sin que exista otra combinación de las descritas. Se paga una vez la apuesta.

j) Mínima (o As y Rey): Es la formada por un As y un Rey y las otras tres cartas diferentes. En esta jugada habrá de determinarse cuál de las "manos" es superior, si la del jugador o la de la banca, comparando para eso las tres cartas restantes y resultando ganadora la que tenga la carta mayor (Ej.: As, K, 2, 6, J). Se paga una vez la apuesta.

k) Carta mayor: Cuando una jugada no tenga ninguna de las combinaciones anteriores, ganará

el jugador que tenga la carta mayor. En este supuesto se paga una vez la apuesta.

A.2) Posibilidades.

a) En cualquier caso, el jugador o jugadora sólo ganará la apuesta cuando su combinación sea superior a la del o la crupier, perdiendo en caso contrario y conservando su apuesta, pero sin ganar premio alguno en caso de empate.

b) Cuando el crupier y el jugador o jugadora tengan la misma jugada, ganará la apuesta quién tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

1.^ª Cuando ambos tengan póquer, ganará el superior, atendiendo a la escala de valor ya definida.

2.^ª Cuando ambos tengan full, ganará quien tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

3.^ª Cuando ambos tengan color, ganará quien tenga carta de mayor valor.

4.^ª Cuando ambos tengan escalera de cualquier tipo, ganará quien la complete con la carta de mayor valor.

5.^ª Cuando ambos tengan trío, ganará quien lo haya formado por cartas de mayor valor.

6.^ª Cuando ambos tengan doble pareja, ganará quien tenga la pareja formada por cartas de mayor valor. Si coincidiese, se estará a la segunda pareja y en último caso a la carta restante de mayor valor.

7.^ª Cuando ambos tengan pareja, ganará quien la tenga de mayor valor, y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor.

A.3) Máximos y mínimos de las apuestas.

a) Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos en cada mesa. Estos límites podrán quedar sujetos a la autorización de banda de fluctuación.

b) Bandas de fluctuación para la apuesta inicial. Autorizada por la Administración la banda de fluctuación en cuanto a mínimos los máximos vendrán determinados por 10, 20 o 25 veces el valor de mínimo efectivo de la mesa. Las bandas de fluctuación autorizadas deberán estar expuestas en las mesas en las que se desarrolle el juego.

A.4) Desarrollo del juego.

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

El resto de las operaciones será determinado por el jefe o jefa de mesa según las instrucciones de la dirección de juego sin que éstas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones deberá necesariamente establecerse el sistema de control de seguridad de los naipes.

Antes de la distribución de las cartas, las personas jugadoras deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimo y máximo de cada mesa. Seguidamente el crupier cerrará las apuestas con el “no va más” y comenzará la distribución de naipes de uno en uno, boca abajo a cada mano, comenzando por su izquierda y siguiendo en sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada mano y para la banca, con la salvedad de la última carta para la banca que será descubierta.

En caso de que los naipes se mezclen y se distribuyan mediante “sabot” o distribuidor automático, el o la crupier las repartirá de cinco en cinco para cada una de las “manos” que estén en juego, dándose para sí mismo las últimas cinco, descubriendo la última de éstas.

Las personas jugadoras mirarán sus cartas y tendrán la opción de continuar el juego (“ir”) diciendo “voy”, o retirarse del mismo (“pasar”), con la fórmula “paso”. Las que opten por “ir” deberán doblar la apuesta inicial añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta, las que opten por “pasar” perderán la apuesta inicial que será retirada en ese momento por el crupier.

Después de que las personas jugadoras se hayan decidido por “ir” o “pasar”, el crupier descubrirá las cuatro cartas tapadas de la banca. A partir de este momento, si las personas jugadoras han optado por “ir” no podrán volver a tocar sus cartas, y si han optado por “pasar” no podrán descubrirlas.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe como mínimo un As y un Rey o una combinación superior, de no ser así, abonará a cada jugador que permanezca en juego una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 a 1).

Si la banca juega el crupier comparará sus cartas con las de las personas jugadoras y pagará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con lo establecido en la presente resolución para la segunda apuesta, abonando a la par la postura inicial.

Las personas jugadoras cuya combinación sea inferior a la del crupier perderán sus apuestas que serán retiradas en su totalidad por éste. En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado A.2 de esta resolución.

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

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas por cualquier medio o descubrirlas antes de tiempo, suponiendo cualquier violación de esta prohibición la pérdida total de la apuesta.

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

A.5) Opciones de juego adicionales.

Opcionalmente, el casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

a) Seguro. La persona jugadora deberá depositar en la casilla destinada para tal fin, y antes de comenzar a distribuir las cartas, una cantidad única estipulada, que no será superior a la mitad del mínimo de la mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del Póquer sin descarte y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador o jugadora tendrá opción a la siguiente tabla de pago independientemente que la banca obtenga o no jugada mínima o que la jugada de la banca sea superior.

Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

Póquer: 300 veces la cantidad única estipulada.

Escalera de Color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

Escalera Real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

b) Progresivo. Es una apuesta adicional independiente para los jugadores o jugadoras, con el objetivo de conseguir un premio especial, que depende solamente de la jugada que obtenga la persona jugadora con sus cinco primeras cartas

y del importe acumulado por el progresivo en aquél momento, previa deducción autorizada a favor del establecimiento.

Para jugar el progresivo, cada jugador o jugadora deberá depositar una cantidad estipulada en la ranura destinada a esta finalidad.

Podrá existir un progresivo común a varias mesas.

El desarrollo de esta modalidad de juego estará expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del progresivo son: Escalera Real que obtiene el acumulado total y Escalera de Color que obtiene un diez por ciento del acumulado. El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

c) Compra de una carta adicional. Es otra posibilidad de juego, que consiste en el descarte de un solo naípe. Se compra esta carta a la banca por la misma cantidad que la apuesta inicial del jugador o jugadora interesado en el descarte. Para eso, en el momento en que le corresponda el turno de juego al jugador o jugadora interesado, éste depositará el naípe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional

A.6) Jugadores y jugadoras.

1. Sentados: El número de personas jugadoras a los que se permitirá participar en el juego deberá coincidir, como máximo, con el número de plazas marcadas en el tapete hasta un máximo de siete. Asimismo podrán apostar sobre la "mano" de cualquier otro jugador o jugadora, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

2. De pie: Podrán también participar en el juego las personas jugadoras que estén de pie, apostando sobre la mano de un jugador o jugadora con plaza, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número de personas jugadoras o apuestas por casilla no será superior a tres.

3. En todos los casos, el jugador o jugadora que se encuentre sentado delante de cada casilla será quien mande en la misma y no podrá dar a conocer sus cartas a las demás personas apostantes para pedir consejo.

En ningún caso podrán hacerse comentarios sobre el desarrollo de la partida.

B) Póquer de contrapartida en la variedad de "trijoker".

B.1) Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de jotas.

B.2) Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las establecidas para el póquer sin descarte.

B.3) La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

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

b) Doble pareja: 2 a 1.

c) Trío: 3 a 1.

d) Escalera simple: 5 a 1.

e) Color: 8 a 1.

f) Full: 11 a 1.

g) Póquer: 50 a 1.

h) Escalera de color: 200 a 1.

i) Escalera real de color: 500 a 1.

B.4) Máximos y mínimos de las apuestas.

a) Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos en cada mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador o jugadora.

b) Bandas de fluctuación para la apuesta inicial. Autorizada por la Administración la banda de fluctuación en cuanto a mínimos, los máximos vendrán determinados por 10, 20 o 30 veces el valor de mínimo efectivo de la mesa. La banda de fluctuación autorizada deberá estar expuesta en las mesas en las que se desarrolle el juego.

B.5) Desarrollo del juego.

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

b) Intervalo de apuestas. Después de haber mezclado los naipes, el o la crupier propondrá a las personas jugadoras que hagan sus apuestas.

Cada jugador o jugadora deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres

casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el crupier haya anunciado "no va más", repartirá los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a las personas jugadoras, comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada a su izquierda. A continuación repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador o jugadora y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador o jugadora.

Si se descubriese por error uno de los dos naipes comunes para todas las personas jugadoras, situados delante del crupier, se continuará normalmente, a excepción de que sea una Jota o mayor, en cuyo caso se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador o jugadora haya visto sus cartas, y a medida que le corresponda su turno, tendrá la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego.

Cuando todas las personas jugadoras hayan decidido el destino de la apuesta número 1, el crupier descubrirá la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es 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 el crupier descubrirá la segunda carta situada en la casilla a su derecha. Esta carta será también común para todas las personas jugadoras y formará parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores o jugadoras deberán tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones.

c) Desenlace de la jugada. Según la tabla de pagos, que se encontrará expuesta en cada una de las mesas, el crupier procederá a pagar 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 tenga tres apuestas en juego y gane la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de las tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el o la crupier retirará las cartas, comprobando éstas.

Al terminar la jornada, el jefe o jefa de mesa anunciará las tres últimas jugadas.

B.6) Errores.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, en el número de ellas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado B.5.b) de la presente resolución.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

B.7) Prohibiciones.

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

B.8) Jugadores y jugadoras.

Podrán participar un máximo de siete personas jugadoras. Cada jugador o jugadora sólo podrá jugar en una casilla. Está prohibido enseñar las cartas a las demás personas jugadoras o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admitirá la participación de jugadores o jugadoras que se encuentren de pie en torno a la mesa.

C) Póquer de contrapartida en la variedad de "pai gow póquer".

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

C.1) Combinaciones posibles.

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

a) Cinco ases: Es la formada por cinco ases (cuatro ases más el joker).

- b) Escalera real: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo: As (A), Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.
- c) Escalera de color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo.
- d) Póquer: Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor.
- e) Full: Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor.
- f) Color: Es la formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.
- g) Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.
- h) Trío: Es la formada por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.
- i) Doble pareja: Es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor.
- j) Pareja: Es la formada por dos cartas del mismo valor.
- k) Carta más alta: Cuando una mano no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador o jugadora que tenga la carta mayor.

C.2) Máximos y mínimos de las apuestas.

- a) Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos en cada mesa. Estos límites podrán quedar sujetos a la autorización de banda de fluctuación.
- b) El Casino fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Consejería competente en materia de casinos, juego y apuestas.
- c) El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 5% de las apuestas ganadoras, a discreción del establecimiento, anunciándolo a las personas jugadoras antes del inicio de la partida.

C.3) Desarrollo del juego.

- a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atenderá a las

normas del Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias.

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

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

d) La posición del banquero o banquera para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 o 15. El crupier contará desde la posición del banquero. Una vez realizada esta operación, el crupier colocará las cartas delante de cada una de las personas jugadoras (incluyéndose a sí mismo), en sentido contrario al de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

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

f) Cada jugador o jugadora dividirá sus cartas en dos manos: La mano baja o pequeña de dos cartas y la mano alta o grande de cinco cartas. La mano alta deberá ser de mayor valor que la mano baja. El crupier no podrá ver sus cartas hasta que todas las personas jugadoras, incluido quien ostente la banca, hayan establecido sus manos en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el crupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos manos enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las manos de quien ostente la banca se compararán en primer lugar con las del o la crupier.

g) Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la banca, los demás jugadores o jugadoras no podrán tocar las suyas.

h) Cuando el crupier haya resuelto el caso del jugador o jugadora número 1 conforme a las posibilidades recogidas en el apartado 4 del presente artículo, pasará al 2 y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

i) Las "manos" ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el o la crupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

j) Cualquier mano incorrectamente confeccionada por el jugador o jugadora se considerará siempre perdedora.

C.4) Posibilidades.

a) Las posibilidades son las siguientes:

1.ª Ganancia: La apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para la empresa titular del casino de juego.

2.ª Pérdida: Se pierde la apuesta.

3.ª Partida nula: El jugador o jugadora recupera íntegramente la apuesta.

b) El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

1.º Si las dos manos del jugador o jugadora ganan a las dos manos del crupier, se produce ganancia.

2.º Si el jugador o jugadora gana sobre una de las dos manos del crupier, mientras pierde la otra, se produce partida nula.

3.º Si el jugador o jugadora gana sobre una mano, pero tiene igualdad en la otra, se produce partida nula.

4.º Si el jugador o jugadora pierde una mano y tiene igualdad en la otra, consecuentemente pierde.

5.º Si el jugador o jugadora tiene igualdad en ambas manos, pierde.

6.º Si el jugador o jugadora pierde en las dos manos, pierde.

C.5) Prohibiciones.

No está permitido a las personas jugadoras mostrar sus cartas o manos confeccionadas a los otros jugadores o jugadoras, así como hablarles antes de que las manos hayan sido expuestas.

C.6) Jugadores y jugadoras.

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

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