



DECRETO, POR EL QUE SE MODIFICA EL DECRETO 4/2001, DE 26 DE ENERO, POR EL QUE SE APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LA RIOJA

En virtud del artículo 8º.Uno.10 de su Estatuto de Autonomía, que atribuye a la Comunidad Autónoma de La Rioja la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con la única excepción de las apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, el Parlamento de la Rioja aprobó la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas, marco legal que determina los principios que habrán de regir los juegos permitidos y que establece las directrices para el posterior desarrollo reglamentario.

El Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja fue aprobado por Decreto 4/2001, de 26 de enero, donde figuraban todos los juegos y apuestas que preveía el artículo 3.4 de la Ley 5/1999, como son los juegos específicos de casinos de juego, el bingo, las máquinas de juego, los boletos, las distintas modalidades basadas en sorteos —loterías, rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias— y las apuestas deportivas.

Mediante el Decreto 2/2009, de 2 de enero, se emprende la incorporación de nuevas variedades del póquer —«póquer cubierto de cinco cartas con descarte», «omaha», «hold'em», «seven stud poker», «five stud poker», «póquer descubierto», «póquer sintético», «pai gow poker»—, la «banca francesa o dados portugueses», así como las necesarias variaciones del juego del bingo y de las máquinas de juego para su adaptación a las sucesivas reformas de la Ley 5/1999, de 13 de abril. Posteriormente, fue modificado por Decreto 25/2010, de 30 de abril, para la adaptación a la a la Directiva 2006/123/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 12 de diciembre de 2006, en relación con los juegos sin contraprestación económica entre los participantes.

Con la presente modificación del Catálogo de Juegos y Apuestas se pretende la introducción de tres nuevas variedades de póquer de contrapartida, aquella modalidad de juego de naipes cuyos participantes apuestan contra la combinación del casino de juego, denominadas «texas hold'em bonus poker», «texas póquer de contrapartida» y «póquer de cuatro cartas». La principal finalidad de esta ampliación en la oferta de juegos de póquer es atender la demanda de la mercantil autorizada para la explotación de los juegos de casino, en un período de especiales dificultades para el sector, con el objetivo de conservar o atraer nuevos clientes interesados en las nuevas ofertas de ocio en el ámbito de los juegos de azar por dinero, incorporando nuevas variantes de póquer que ya han sido implantadas con éxito en otras Comunidades Autónomas. De este modo, pretenden armonizarse los legítimos intereses de la entidad autorizada, cuya solicitud adquiere mayor fundamento ante la actual coyuntura económica y el necesario control por parte de los poderes públicos de la actividad económica del juego, abogando por la protección de los grupos sociales más vulnerables y la prevención de las posibles repercusiones negativas de su uso abusivo.

Igualmente, se mejora la redacción del juego del bingo en relación con la utilización de cartones virtuales a través de las máquinas auxiliares y posibilita la interconexión de máquinas de tipo «B» en los establecimientos de hostelería.

El Consejo de Gobierno a propuesta del Consejero de Administración Pública y Hacienda previa deliberación de sus miembros, en su reunión celebrada el día _ de ____ de 2012, acuerda aprobar el siguiente,



DECRETO

Artículo único: Se modifica el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja, aprobado por Decreto 4/2001, de 26 de enero, en los artículos, apartados y subapartados que a continuación se detallan.

Disposición Derogatoria Única

Quedan derogadas todas aquellas disposiciones, de igual o inferior rango, que se opongan a lo previsto en el presente Decreto.

Disposición Final Única

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de La Rioja».

En Logroño, a ___ de ___ de 2012. El Presidente, Pedro Sanz Alonso.- La Consejera de Administración Pública y Hacienda, Concepción Arruga Segura.

Uno. El índice del Anexo Único queda redactado como sigue:

ÍNDICE:

Artículo 1.º - Catálogo de Juegos y apuestas

Artículo 2.º - Juegos de casinos de juego

01. Ruleta francesa
 1. Denominación
 2. Elementos del juego
 3. Personal
 4. Reglas de la ruleta
02. Ruleta americana con un solo cero
 1. Instrumentos de la ruleta americana
 2. Elementos personales
 3. Funcionamiento del juego
 4. Combinaciones del juego
 5. Máximos y mínimos de las apuestas
03. Blackjack o veintiuno
 1. Denominación
 2. Elementos del juego
 3. Personal del blackjack
 4. Jugadores
 5. Reglas del juego
04. Boule o bola
 1. Denominación
 2. Elementos del juego
 3. El personal
 4. Jugadores
 5. Reglas del juego
05. Treinta y cuarenta
 1. Denominación
 2. Elementos del juego
 3. El personal
 4. Jugadores
 5. Reglas del juego
06. Dados o craps
 1. Denominación
 2. Elementos del juego



- 3. Personal
- 4. Reglas del juego
- 07. Punto y banca
 - 1. Denominación
 - 2. Elementos de juego
 - 3. Personal
 - 4. Jugadores
 - 5. Banca
 - 6. Reglas del juego
 - 7. Desarrollo del juego
- 08. Bacarrá, chemin de fer o ferrocarril
 - 1. Denominación
 - 2. Elementos del juego
 - 3. Personal
 - 4. Jugadores
 - 5. Banca
 - 6. Reglas del juego
 - 7. Desarrollo del juego
 - 8. Errores e infracciones en el juego
- 09. Bacarrá a dos paños
 - 1. Denominación
 - 2. Elementos de juego
 - 3. Personal
 - 4. Jugadores
 - 5. Banca
 - 6. Reglas del juego
 - 7. Desarrollo del juego
 - 8. Errores e infracciones en el juego
- 10. Ruleta de la fortuna
 - 1.- Denominación
 - 2.- Elementos del juego
 - 3.- El personal
 - 4.- Jugadores
 - 5.- Reglas del juego
 - 6. Los premios
 - 7. Máximos y mínimos de las apuestas
- 11. Póquer de contrapartida
 - I. Póquer sin descarte
 - 1.- Denominación
 - 2.- Elementos del juego
 - 3.- Personal
 - 4.- Jugadores
 - 5.- Reglas del juego
 - II. Pai gow poker
 - 1.- Denominación
 - 2.- Elementos del juego
 - 3.- Personal
 - 4.- Jugadores
 - 5.- Reglas del juego
 - III. «Texas hold'em bonus poker»
 - 1. Denominación
 - 2. Elementos del juego
 - 3. Personal
 - 4. Jugadores
 - 5. Reglas del juego
 - 6. Máximos y mínimos de las apuestas
 - 7. Desarrollo del juego



- 8. Errores e infracciones en el juego
- IV. «Texas póquer de contrapartida»
 - 1. Denominación
 - 2. Elementos del juego
 - 3. Personal
 - 4. Jugadores
 - 5. Reglas del juego
 - 6. Máximos y mínimos de las apuestas
 - 7. Desarrollo del juego
 - 8. Máximos y mínimos de las apuestas
 - 9. Errores e infracciones en el juego
 - 10. Normas específicas
- V. Póquer de cuatro cartas
 - 1. Denominación
 - 2. Elementos del juego
 - 3. Personal
 - 4. Jugadores
 - 5. Reglas del juego
 - 6. Máximos y mínimos de las apuestas
 - 7. Reglas comunes
- 12. Póquer de círculo
 - I. Normas generales y comunes
 - 1. Denominación
 - 2. Variantes
 - 3. Elementos del juego
 - 4. Beneficio
 - 5. Personal
 - 6. Jugadores
 - 7. Prohibiciones
 - 8. Reglas del juego
 - 9. Desarrollo del juego
 - 10. Errores e infracciones del juego
 - II. Póquer cubierto de cinco cartas con descarte
 - 1. Elementos del juego
 - 2. Desarrollo del juego
 - 3. Errores e infracciones del juego
 - III. Póquer descubierto en la variante «seven stud poker»
 - 1. Denominación
 - 2. Máximos y mínimos de las apuestas
 - 3. Reglas del juego
 - 4. Errores e infracciones del juego
 - IV. Póquer descubierto en la variante «omaha»
 - 1. Denominación
 - 2. Desarrollo del juego
 - V. Póquer descubierto en la variante «hold'em»
 - 1. Denominación
 - 2. Reglas del juego
 - VI. Póquer descubierto en la variante «five stud poker»
 - 1. Denominación
 - 2. Elementos del juego
 - 3. Desarrollo del juego
 - VII. Póquer descubierto en la variante de póquer sintético
 - 1. Denominación
 - 2. Elementos del juego
 - 3. Máximos y mínimos de las apuestas
- 13. Banca francesa o dados portugueses
 - 1. Denominación



2. Elementos del juego
3. Personal
4. Jugadores
5. Desarrollo del juego
6. Máximos y mínimos de las apuestas

Artículo 3.º Juego del Bingo

1. Descripción y modalidades
2. Elementos
3. Personal
4. Reglas del juego
5. Juegos nulos y devoluciones

Artículo 4.º Máquinas de juego

1. Denominación
2. Clasificación
3. Elementos

Artículo 5.º Apuestas

1. Denominación
2. Clasificación
3. Elementos
4. Prohibiciones

Artículo 6.º Juego de boletos

1. Denominación
2. Elementos

Artículo 7.º Loterías

1. Denominación
2. Elementos

Artículo 8.º Rifas y tómbolas

1. Denominación
2. Clasificación
3. Elementos
4. Premios

Artículo 9.º Combinaciones aleatorias.

1. Denominación
2. Clasificación
3. Premios

Artículo 10.º Juegos y apuestas de carácter tradicional.

1. Denominación
2. Tipos
3. Elementos

Dos. El artículo 1 «Catálogo de Juegos y Apuestas», queda redactado como sigue:

«El Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja, previsto en el artículo 3 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas, comprende los siguientes:

a) Juegos de casino:

01. Ruleta francesa
02. Ruleta americana con un solo cero
03. Blackjack o veintiuno
04. Boulé o bola
05. Treinta y cuarenta
06. Dados o craps
07. Punto y banca
08. Bacarrá, chemin de fer o ferrocarril



09. Bacarrá a dos paños

10. Ruleta de la fortuna

11. Póquer de contrapartida:

- Póquer sin descarte
- «Pai gow poker»
- «Texas hold'em bonus poker»
- «Texas póquer de contrapartida»
- Póquer de cuatro cartas

12. Póquer de círculo:

- Póquer cubierto de cinco cartas con descarte
- Póquer descubierto en la variante «seven stud poker»
- Póquer descubierto en la variante «omaha»
- Póquer descubierto en la variante «hold'em»
- Póquer descubierto en la variante «five stud poker»
- Póquer descubierto en la variante de póquer sintético.

13. Banca francesa o dados portugueses

b) Juego del bingo

- Bingo ordinario
- Bingo electrónico

c) Máquinas de juego

- Máquinas de tipo «A» o recreativas
- Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado
- Máquinas de tipo «A1» o con premio en especie
- Máquinas de tipo «C» o de azar
- Máquinas de tipo «D» o especiales para el juego del bingo

d) Boletos

e) Loterías

f) Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias

g) Apuestas

h) Juegos y apuestas de carácter tradicional

Tres. Se incorpora el párrafo F) en el subapartado 1 'Posibilidades de juego' del apartado número 5 'Reglas del Juego' del epígrafe 03 Black-Jack o Veintinuno del artículo 2 «Juegos de casinos de juego», queda redactado como sigue:

«F) Menor o mayor de 13

a) Consiste en una apuesta opcional e independiente en la que el jugador apuesta sobre si el total de puntos de sus dos primeros naipes, siendo siempre el valor del As de uno, es inferior o superior a 13, perdiéndose la postura en ambos casos para un total igual a 13. Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta colocada en los espacios habilitados para «mayor» o «menor», pudiendo ser esta cualquier cantidad entre las bandas de fluctuación autorizadas para la mesa.

b) Esta opción de juego es de aplicación voluntaria por parte del establecimiento, quien en caso de hacerla efectiva deberá comunicarlo a los jugadores mediante un cartel informativo situado en la mesa de juego.



c) Con independencia de las posibilidades de juego anteriormente relacionadas, el Casino podrá poner en uso la modalidad de suerte simple para «menor o mayor de 13»

Cuatro. Se añade la nueva variedad «texas hold'em bonus poker» en el epígrafe 11 'Póquer de contrapartida' del artículo 2 «Juegos de casinos de juego».

«III. Texas Hold'em Bonus Poker

1. Denominación

Es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en que los participantes juegan contra el establecimiento ganador, existiendo varias combinaciones ganadoras. El objetivo del juego consiste en conseguir con las dos cartas propias y las cinco comunes, una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca.

2. Elementos del juego

a) Cartas o naipes

Al póquer se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas, similares en características a las utilizadas en el Black-Jack. El valor de las cartas ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como carta más pequeña delante del dos o como más alta detrás de K.

b) Distribuidor o sabot

Es un recipiente, de funcionamiento manual, mecánico o electrónico, debidamente homologado donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente para su distribución. En el caso de que el distribuidor o sabot sea electrónico, el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.

c) Mesa de juego

Será de las mismas medidas y características que las de Black-Jack, con capacidad de hasta nueve jugadores. Cada zona del jugador deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas («ante», «flop», «turn» y «river») y otra para una apuesta adicional llamada «bonus». Tendrá cinco casillas para colocar las cinco cartas comunes (tres para el «flop», una para el «turn» y otra para el «river») así como dos casillas para las cartas de la banca.

3. Personal

a) Jefe de mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten. Podrá simultanear sus funciones en varias mesas de juego a criterio de la Dirección de juego.

b) Crupier. Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras.

4. Jugadores

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

5. Reglas del juego

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

a) Escalera real de color: es la formada por las cinco cartas del mismo palo de mayor valor: As, K, Q, J y 10.



b) Escalera de color: es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo y sin que coincida con las cartas de mayor valor.

c) Póquer: es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full: es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distintas del anterior.

e) Color: es la combinación formada por cinco cartas, no correlativas del mismo palo.

f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trío: es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

h) Doble pareja: es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto de las anteriores.

i) Pareja: es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.

j) Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la mano que tenga la carta mayor.

En los casos en que jugador y crupier dispongan de la misma combinación ganadora se estará a lo dispuesto en la regla de desempate de la carta mayor.

6. Máximos y mínimos de las apuestas

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, que podrán ser fijados por la dirección de juego de acuerdo con las bandas de fluctuación autorizadas por la Dirección General competente en materia de juego.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo 5, 10, 20 o 30 veces el mínimo establecido en la correspondiente autorización, pudiendo fijarse la banda de fluctuación del «ante» y del «bonus» de forma distinta e independiente en cuanto a límites mínimos y máximos.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados. Para ello, durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, se anunciarán los cinco últimos pases y tras finalizar éstos y completar el anticipo correspondiente, de ser necesario, se comenzará con los nuevos límites.

7. Desarrollo del juego

1. Después de haber mezclado los naipes, el crupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada «ante» en la casilla marcada con la misma denominación. También podrá hacer una apuesta «bonus» colocándola en la casilla designada en el tapete. La resolución de la apuesta «bonus» no está condicionada a ninguna de las otras apuestas hechas por el jugador y sus cartas permanecerán en la mesa a la espera de la resolución de la apuesta «bonus» al finalizar la mano.



2. Cuando las apuestas están efectuadas y el crupier haya comunicado el «no va más», comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta «flop» que será de dos veces la apuesta «ante» o retirarse, perdiendo la apuesta «ante».

3. Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta «flop» o retirarse, el crupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá las tres cartas comunes y las pondrá boca arriba en el área marcada para el «flop».

4. El crupier preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta «flop» si quieren pasar o apostar (por la misma cantidad del «ante») antes de descubrir la cuarta carta «turn». Si el jugador decidiese pasar seguirá en el juego sin hacer la apuesta «turn».

5. Una vez que todos los jugadores hayan decidido apostar o pasar, el crupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada «turn». El crupier preguntará a cada participante con una apuesta «flop» si quieren pasar o apostar antes de descubrir la quinta carta «river». Si el jugador decide apostar debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta «ante» en el área marcada como «river». Si el jugador decide pasar seguirá en el juego.

6. Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el crupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada «river».

7. Una vez que todas las cartas se hayan repartido, el crupier mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor mano de cinco cartas del póquer, usando las dos cartas del crupier y las cinco comunes, de acuerdo con lo establecido en el apartado 5 del presente juego. Por turnos el crupier mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor mano de cinco cartas.

8. El crupier dirá el ranking de manos de los jugadores, si la mano de póquer del crupier es más alta que la del jugador, éste perderá lo que apostó en el «ante», «flop», y en caso de haber apostado, la «turn» y «river».

9. Si la mano del jugador es igual a la del crupier, la mano empatada y las apuestas «ante» y «flop» se le devolverán al jugador, así como las «turn» y «river» en caso de haberlas efectuado.

10. Si la mano del jugador es superior a la del crupier, la apuesta «flop» del jugador, y en caso de haber apostado, la «turn» y «river», ganarán y se pagará uno a uno.

11. Si la mano del jugador que gana al crupier es escalera o mejor, su «ante» ganará y se le pagará uno a uno. Sin embargo, si la mano es menor de escalera, su «ante» no se pagará.

12. Apuesta adicional «bonus». El jugador que ha hecho una apuesta «bonus» ganará si las dos cartas solas forman una de las siguientes manos y se pagarán conforme al siguiente cuadro de pagos:

As-As	Crupier As-As paga 1.000 a 1
As-As	30 a 1
As-K (mismo palo)	25 a 1
As-Q o As-J (mismo palo)	20 a 1
As-K (distinto palo)	15 a 1



K-K; Q-Q; J-J	10 a 1
As-Q o As-J (distinto palo)	5 a 1
Pareja (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 o 10)	3 a 1

13. Si las dos cartas que tiene un jugador con una apuesta «bonus» no forman una de las manos anteriormente citadas perderá la apuesta que será retirada por la banca.

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

8. Errores e infracciones en el juego

a) Si alguna de las cartas repartidas al crupier se mostrara antes de que todos los jugadores hayan retirado sus cartas o hecho una apuesta «flop», «turn» o «river», se anulará la mano.

b) Una carta que aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en esa mano y se colocará en el descartador. Si aparece más de una carta boca arriba en la baraja durante el reparto, se anulará la mano y se volverán a barajar todas las cartas.

c) Una carta que se extraiga por error sin ser vista se usará como si fuera la siguiente carta de la baraja.

d) Si un jugador recibe un número incorrecto de cartas se anulará la mano de ese jugador y se volverá a barajar. Si se reparte un número de cartas incorrectas al crupier se anulará la mano, excepto en el caso de que el crupier se pueda repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando, esas cartas, no se hayan girado ya boca arriba.

Cinco. Se añade la nueva variedad «texas poker de contrapartida» en el epígrafe 11 'Póquer de contrapartida' en el artículo 2 «Juegos de casinos de juego».

IV. TEXAS POKER DE CONTRAPARTIDA

1. Denominación

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

2. Elementos del juego

a) Cartas o naipes

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

b) Mesa de juego

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



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

3. Personal

a) El Jefe de mesa o inspector

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

b) El crupier

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

4. Jugadores

1. Sentados

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

2. Jugadores de pie

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

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

5. Reglas del juego

1. Combinaciones posibles

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

2. Tabla de pagos

La tabla de la apuesta "ante" es la siguiente:

COMBINACIÓN	TABLA PAGOS
Escalera Real	100 a 1
Escalera de color	20 a 1
Póquer	10 a 1
Full	3 a 1
Color	2 a 1
Escalera o jugada menor	1 a 1

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

COMBINACIÓN	TABLA PAGOS
Color o jugada superior	25 a 1
De Pareja de Ases a Escalera	7 a 1

Las posturas en la "2ª Apuesta" siempre que resulten ganadoras se pagarán a la par, 1 a 1.

7. Desarrollo del Juego

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

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

c) A partir de ese momento, después de ver sus cartas los jugadores tienen dos opciones, "ir" o "retirarse". Si el jugador desea continuar deberá doblar su apuesta inicial de «ante» en la casilla denominada "2ª Apuesta". Si el jugador decide renunciar a continuar en la jugada anunciará «No Voy». En ese caso el jugador perderá la apuesta de «ante» y la apuesta de TXB, si este la hubiera realizado. Después de que los jugadores se hayan decidido por "IR" o "RETIRARSE", el crupier anunciará: «¿Algún ganador del Texas Bonus?». Si hubiese ganadores, se procederá a descubrir sus cartas



pagando las efectivamente ganadoras y retirando las apuestas perdedoras. Aquel jugador que apostando al TXB tuviese una combinación de pareja de Ases o jugada superior con las primeras cinco cartas, las dos suyas y las tres descubiertas en el «flop», resultará ganador del juego «TEXAS BONUS» cobrando la cantidad establecida en la tabla de pagos para este tipo de apuesta.

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

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

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

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

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

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

8. Máximos y mínimos de las apuestas

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

El Director de Juego podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas en función de la banda de fluctuación que tenga autorizado el juego por la autoridad competente en materia de juego.

El máximo de las apuestas será de 5, 10, 20, 30 ó 50 veces el mínimo establecido en la correspondiente autorización; pudiendo fijarse la banda de fluctuación del «ante» y la del «TXB» de forma distinta e independiente en cuanto a límites mínimos y máximos.

9. Errores e infracciones del juego

1. Errores en el reparto

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

Los casos que se tendrán en cuenta son los siguientes:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en la forma y el orden establecido reglamentariamente.

b) Si un jugador recibe más o menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de que comiencen las apuestas.

c) Si aparece alguna de las cartas pertenecientes al crupier descubiertas.



d) Si se descubre que falta alguna de las cartas que componen la baraja.

e) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

2. Errores del crupier

Si el crupier anuncia una mano errónea, se considerará que "las cartas hablan por si solas", y se tendrá en cuenta la combinación de las mismas existentes encima de la mesa.

3. Errores del jugador

a) Si un jugador pone en contacto, voluntariamente o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador, les serán, a ambos, retiradas sus cartas y no podrán seguir participando en la mano. De repetirse esta situación con alguno de los mismos implicados, el jefe de mesa o inspector podrá expulsarlos de la mesa.

b) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego seguirá siendo válido.

10. Normas específicas

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

Seis. Se añade la nueva variedad «póquer de cuatro cartas» en el epígrafe 11 'Póquer de contrapartida' del artículo 2 «Juegos de casinos de juego».

«V. PÓQUER DE CUATRO CARTAS

1. Denominación

El póquer de cuatro cartas es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador. Se usan cuatro cartas de las cinco que recibe cada jugador y cuatro de las 6 que recibe el crupier. En este juego, el crupier no tiene que tener una jugada mínima para calificar, pero utiliza una carta más que los jugadores. Además, en este juego, el jugador puede apostar hasta tres veces su apuesta inicial del «ante».

2. Elementos del juego

1. Cartas o naipes: Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego de Black-Jack o Veintiuno de 52 cartas. El valor de aquellas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y As.

2. Distribuidor o sabor: Se utilizará un sabor manual o uno automático.

3. Mesa de juego: Será de dimensiones similares a la utilizadas en el juego del Black-Jack, con un máximo de siete espacios separados para los jugadores. Tendrá tres casillas por cada jugador, destinadas a recibir las apuestas, denominadas «ases», «ante», «play». No se podrá jugar sobre la mano de otro jugador.

3. Personal



a) Jefe de mesa o supervisor: Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se puedan originar durante su desarrollo. Podrá haber un jefe de mesa para cada grupo de mesas.

b) Crupier: Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

4. Jugadores

Podrán participar un máximo de 7 jugadores.

5. Reglas del juego

1. Antes de cada pase el jugador debe hacer sus apuestas en las casillas «ases», «ante» o en ambas. Dichas apuestas deberán estar dentro de los límites autorizados para cada mesa y podrán ser de distinta cantidad entre sí.

2. En la apuesta denominada «play» el jugador puede apostar de 1 a 3 veces la apuesta del «ante» después de haber visto sus cartas y decidir jugar. De lo contrario, de no poner una apuesta en esta casilla, el jugador se retira de la jugada.

3. El crupier repartirá las cartas de una en una a cada jugador y a él mismo, hasta un total de cinco (5) cartas a cada jugador y seis (6) cartas a él mismo, descubriendo esta última. Si se utiliza un barajador automático, las cartas se entregarán por grupos de cinco cartas.

4. La apuesta de «Ases» tiene como objetivo el conseguir una jugada determinada con sus cuatro (4) cartas para ganar, independientemente de las cartas del crupier. La jugada mínima será un par de ases y se pagará de acuerdo a la siguiente tabla de combinaciones y pagos.

COMBINACIÓN	TABLA PAGOS «ASES»
Póquer	40 a 1
Escalera de color	30 a 1
Trío	7 a 1
Color	6 a 1
Escalera	4 a 1
Dos pares	2 a 1
Par de Ases	1 a 1

5. Una escalera es de cuatro cartas al igual que una mano de color es de cuatro cartas.

6. La apuesta de «ante» se resuelve comparando las jugadas de los clientes con el crupier, para lo cual, los jugadores después de vistas sus cartas, deben hacer una apuesta en el «play» poniendo hasta tres (3) veces la cantidad que tenían en el «ante». Asimismo, puede rendir la apuesta (perder la misma) si no considera suficiente su jugada.

7. En caso de ser ganadoras, las apuestas de «ante» y «play» se pagan a la par 1 X 1.

8. En el caso que la mano del crupier y la mano del jugador empaten, el jugador gana por lo que se le pagará al jugador.



9. Una vez que el crupier descubre sus cartas, el crupier no tiene que tener una jugada mínima para calificar por lo que el crupier se dirige directamente a pagar o retirar apuestas dependiendo de las combinaciones de cada jugador en comparación con sus cartas.

10. El proceso de pagar o retirar apuestas se inicia de atrás hacia adelante. O sea, «play», «ante» y «Ases».

11. Las apuestas que pierden se retiran del paño antes de proceder a pagar las apuestas ganadoras.

12. La apuesta de «ante», tendrá también un pago adicional o Bono Automático independiente de la combinación del crupier, es decir, el cliente recibirá un pago por la importancia de la jugada que obtenga, como mínimo un «trío», aunque el crupier tenga una jugada mejor que el cliente, en cuyo caso éste perderá la apuesta de «ante» y de «play», pero ganará el Bono Automático en función de una de las siguientes tablas de combinaciones y pagos a criterio del Casino, informando a los jugadores de cual de las tablas de pago se va a utilizar:

BONO DEL «ANTE»	TABLA 2 PAGO
Póquer	20 a 1
Escalera de Color	15 a 1
Trío	2 a 1

6. Máximos y mínimos de las apuestas

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, que podrán ser fijados por la dirección de juego, de acuerdo con las bandas de fluctuación autorizadas por la Dirección General competente en materia de juego.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, teniendo presente que durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando los cinco últimos pases y tras finalizar éstos y completar el anticipo correspondiente, de ser necesario, comenzar con los nuevos límites.

Las apuestas de «ases» y «ante» podrán ser distintas entre sí. La apuesta de «play» no puede ser superior a los límites establecidos en el caso de que el cliente decida aumentar esta apuesta hasta tres veces su apuesta de «ante».

7. Reglas comunes

1. Todas las cartas son repartidas boca abajo, de una en una incluidas las del crupier, a excepción de la última carta de éste que será descubierta. En caso de utilizar barajador automático, el reparto de cartas se realizará entregando las cartas en grupos de cinco.

2. Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

3. Los clientes no podrán hacer comentarios sobre sus jugadas.

Siete. Se añade un nuevo subapartado 3 en el apartado V 'Póquer descubierto en la variante Hold'em' en el epígrafe 12 'Póquer de círculo del artículo 2 «Juegos de casinos de juego».

3. Premios adicionales

a) Mejor mano de la semana.

b) Escalera Real de Color.



e) La mano de la mala suerte («bad beat»). Consiste en perder una mano con una jugada de full de reyes o superior, siempre utilizando las dos cartas del jugador. El perdedor cobraría el 70% del acumulado y el ganador el 30%. La cuantía de estos premios se obtendrá detrayendo una cantidad fija del importe total jugado en cada mano por parte de los clientes. Estos premios no afectan al desarrollo normal del juego y el objeto es dinamizar y actualizar la oferta de juegos del Casino.

Ocho. Los párrafos a) y b) del subapartado 1 'Cartones' del apartado 2 'Elementos' del artículo 3 «Juego del bingo», queda redactado como sigue:

1. Cartones

a) El juego del bingo solo podrá practicarse con cartones fabricados por la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre u otra entidad autorizada, sin perjuicio de lo establecido para los cartones virtuales. Los cartones serán homologados y autorizados por la Dirección General de Tributos del Gobierno de La Rioja, si bien podrá autorizarse la emisión de cartones en la propia sala, una vez comprobada la fiabilidad, transparencia y seguridad del sistema, así como las garantías de tributación por la expedición de los cartones, mediante sistemas de impresión o emisión informática, debidamente homologados.

b) Los cartones de bingo, sean soportes físicos o virtuales, es decir, reproducidas por medios electrónicos o informáticos, deberán permitir al jugador marcar, manualmente o a través de las máquinas auxiliares, los diferentes números procedentes de las extracciones de bolas aparecidas en el desarrollo de una partida.

Ocho. Los párrafos a) y d) del subapartado 2 'Máquinas auxiliares' del apartado 2 'Elementos' del artículo 3 «Juego del bingo», queda redactado como sigue:

2. Máquinas auxiliares

a) Los jugadores que lo deseen podrán utilizar máquinas auxiliares, previamente homologadas y autorizadas por la Dirección General de Tributos. Dichos aparatos estarán conectados a la mesa de control de las salas de bingo y servirán de soporte, en sustitución de los cartones físicos, para la participación en el juego del bingo. Dicha homologación consistirá en la comprobación de su idoneidad para desarrollar el juego de bingo en condiciones de igualdad con los demás usuarios que participen de forma manual con cartones de soporte físico.

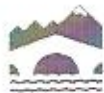
d) En estas máquinas permanecerá visible la identificación de los cartones jugados mediante su serie y número, así como el número de cartones jugados por partida.

Nueve. Los subapartados 3 y 5 del apartado 2 'Clasificación' del artículo 4 «Máquinas de juego», queda redactado como sigue:

3. Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado

a) Son máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego, y si se produce una combinación ganadora un premio en metálico, de acuerdo con los importes, programa de juego y condiciones técnicas de las máquinas de juego establecidas reglamentariamente.

Podrá autorizarse la interconexión de las máquinas en los establecimientos autorizados, si bien el premio acumulado no podrá suponer una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas en las que se hará constar expresamente esta circunstancia.



Las máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado podrán incorporar la posibilidad de participación de más de una persona jugadora de acuerdo con las características técnicas que se establezcan reglamentariamente.

5. Tipo «D» o máquinas especiales de juego del bingo.

Son aquellas máquinas basadas en las combinaciones del juego del bingo que, a cambio del precio de la partida o jugada, pueden conceder al usuario un tiempo de uso o juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con una distribución previamente establecida.

Podrá autorizarse la interconexión de las máquinas en los establecimientos autorizados, si bien el premio acumulado no podrá suponer una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas en las que se hará constar expresamente esta circunstancia.

Diez. El subapartado 1 del apartado 2 'Clasificación' del artículo 5 «Apuestas», queda redactado como sigue:

«2. Clasificación

1. Las apuestas según donde se cumplimenten se clasifican en:

a) Internas: Cuando se formalicen dentro del mismo establecimiento o recinto en las zonas habilitadas en el cual se está desarrollando el acontecimiento.

b) Externas: Cuando se formalicen fuera del establecimiento o recinto en el cual se está desarrollando el acontecimiento u otros recintos o instalaciones específicamente autorizadas a tal fin. Se consideran igualmente apuestas externas aquellas que se realicen dentro del mismo establecimiento o recinto cuando el acontecimiento se celebre en varios establecimientos, recintos o lugares, así como las formalizadas por medios informáticos o electrónicos, interactivos o de comunicación a distancia autorizados.



DECRETO, POR EL QUE SE MODIFICA EL DECRETO 4/2001, DE 26 DE ENERO, POR EL QUE SE APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LA RIOJA ...1

Disposición Derogatoria Única.....	3
Disposición Final Única.....	3
Uno. El índice del Anexo Único queda redactado como sigue:.....	3
Dos. El artículo 1 «Catálogo de Juegos y Apuestas», queda redactado como sigue:.....	6
Tres. Se incorpora el párrafo F) en el subapartado 1 'Posibilidades de juego' del apartado número 5 'Reglas del Juego' del epígrafe 03 Black-Jack o Veintinuno del artículo 2 «Juegos de casinos de juego», queda redactado como sigue:.....	7
Cuatro. Se añade la nueva variedad «texas hold'em bonus poker» en el epígrafe 11 'Póquer de contrapartida' del artículo 2 «Juegos de casinos de juego».....	8
Cinco. Se añade la nueva variedad «texas poker de contrapartida» en el epígrafe 11 'Póquer de contrapartida' en el artículo 2 «Juegos de casinos de juego».....	11
Seis. Se añade la nueva variedad «póquer de cuatro cartas» en el epígrafe 11 'Póquer de contrapartida' del artículo 2 «Juegos de casinos de juego».....	15
Siete. Los párrafos a) y b) del subapartado 1 'Cartones' del apartado 2 'Elementos' del artículo 3 «Juego del bingo», queda redactado como sigue:.....	17
Ocho. Los párrafos a) y d) del subapartado 2 'Máquinas auxiliares' del apartado 2 'Elementos' del artículo 3 «Juego del bingo», queda redactado como sigue:.....	18
Nueve. Los subapartados 3 y 5 del apartado 2 'Clasificación' del artículo 4 «Máquinas de juego», queda redactado como sigue:.....	18
Diez. El subapartado 1 del apartado 2 'Clasificación' del artículo 5 «Apuestas», queda redactado como sigue:.....	19