

**ORDEN de 06/05/2016, de la Consejería de Hacienda y Administraciones Públicas, por la que se desarrollan las reglas y requisitos del juego del pai gow y sus distintas modalidades previstas en el decreto 82/2013, 23 de octubre, por el que se aprueba el catálogo de juegos y apuestas de Castilla-La Mancha DOCLM. nº 96 de 18 de mayo de 2016.**

La Ley 2/2013, de 25 de abril, del Juego y las Apuestas de Castilla-La Mancha, establece un nuevo marco normativo capaz por un lado de dar respuesta a la irrupción de las nuevas tecnologías y el establecimiento de nuevos sistemas de comunicación interactiva, y de adaptarse, por otra parte, de manera más flexible, a una nueva realidad económica y social. Para ello no duda, incluso, en modificar las soluciones que se han venido adoptando cuando éstas, como consecuencia del desarrollo técnico o las nuevas necesidades de entretenimiento, se han convertido en obsoletas, sin merma de la necesaria seguridad jurídica que debe garantizarse a organizadores, participantes y otros colectivos sensibles.

Como desarrollo de esta ley el Decreto 82/2013, 23 de octubre, por el que se aprueba Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha reordena las diferentes modalidades de juego permitidas, en consonancia con la enumeración que realizan el artículo 2 de la Ley y su anexo I.1., redefiniendo algunas modalidades de juego, que pasan a tener sustantividad propia, e introduciendo categorías inexistentes. Asimismo, se regulan los nuevos canales en el juego y las apuestas.

El catálogo se configura en el artículo 4 de la Ley como instrumento en el que se determinan los elementos mínimos exigibles en cada modalidad permitida, dejándose al desarrollo posterior, por órdenes de la consejería competente en materia de juegos y apuestas, la pormenorización de las distintas reglas y requisitos de aquellos, circunstancia ésta que explica la constante remisión al posterior desarrollo reglamentario que se produce a lo largo del catálogo.

En el presente caso, esta orden tiene por objeto establecer las reglas básicas y definir los elementos personal y materiales imprescindibles para la práctica del juego del pai gow y sus diversas modalidades.

En consecuencia, y en virtud de la habilitación establecida en la disposición final primera del Decreto 82/2013, 23 de octubre, por el que se aprueba Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha, dispongo:

## Capítulo I

### Disposiciones generales

#### Artículo 1. Objeto.

El objeto de la presente orden es la regulación de las reglas y demás requisitos del juego del pai gow y sus distintas modalidades, en desarrollo del Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha, aprobado por Decreto 82/2013, 23 de octubre.

#### Artículo 2. Concepto.

El pai gow es un juego de azar, practicado de forma presencial o a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, en el que, en función de la modalidad practicada, los jugadores se enfrentarán entre sí o contra el organizador, pudiendo existir diferentes combinaciones ganadoras.

#### Artículo 3. Modalidades.

El juego del pai gow se practica en dos modalidades fundamentalmente, el pai gow póker y el pai gow dominó.

a) Pai gow póker. Se juega con siete cartas, con las que el jugador tendrá que hacer dos manos: una de dos cartas y otra de cinco cartas, con el objeto de superar las dos manos de la banca, pudiéndose ofrecer apuestas adicionales.

b) Pai gow dominó. Se juega con cuatro fichas, con las que el jugador tendrá que hacer dos manos, de dos fichas cada una, con el objeto de superar las dos manos de la banca, pudiéndose ofrecer apuestas adicionales.

#### Artículo 4. Elementos.

1. Los elementos materiales y personales necesarios para la práctica del juego presencial del pai gow, en sus distintas modalidades, serán los recogidos en los anexos I y II.
2. En el caso de practicarse por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, los elementos de juego se deberán adecuar a los requisitos técnicos previstos en el Decreto 86/2013, de 23 de octubre de 2013, por el que se regula el régimen jurídico y títulos habilitantes exigidos para la realización de actividades de juegos y apuestas por canales electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos.

#### Artículo 5. Límites de las apuestas.

1. Los máximos y mínimos de las apuestas se determinarán:

a) Si el desarrollo del juego es de forma presencial, en los términos previstos en el Decreto 85/2013, de 23 de octubre, por el que se regula el régimen jurídico y títulos habilitantes exigidos a establecimientos y empresas de juego.

b) Si el desarrollo del juego se realiza por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, en los términos previstos en el Decreto 86/2013, de 23 de octubre, por el que se regula el régimen jurídico y títulos habilitantes exigidos para la realización de actividades de juegos y apuestas por canales electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos.

2. Una vez puesta en funcionamiento una mesa de juego, no se podrán variar los límites de apuesta en la misma.

No obstante, el establecimiento organizador, previa información a los jugadores, podrá modificar los límites de las apuestas dentro de los autorizados en su banda de fluctuación.

3. En todo caso, la puesta en funcionamiento de las mesas de juego se adecuará a lo establecido en el Decreto 85/2013, de 23 de octubre.

#### Artículo 6. Desarrollo del juego.

1. El funcionamiento, desarrollo, explotación y pago de los premios del juego del pai gow se regirá por el título habilitante otorgado, por las reglas particulares elaboradas y publicadas por el organizador, debiendo ser comunicadas previamente a su puesta en práctica a la consejería competente en materia de juegos y apuestas y por la normativa aplicable.

2. Las normas a que se refiere el número anterior habrán de ser claras y accesibles a jugadores y participantes.

#### Capítulo II

##### Pai gow póker

#### Artículo 7. Concepto.

Es un juego de azar practicado con naipes, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento organizador.

A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tendrá que hacer dos "manos": una de dos cartas ("mano" pequeña o baja) y otra de cinco cartas ("mano" grande o alta).

#### Artículo 8. Reglas comunes.

1. La finalidad del juego es superar, con las dos “manos” del jugador, las dos “manos” de la banca. Si una “mano” del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la banca, se considerará “igualdad”, y la banca gana todas las igualdades. Si un jugador ganara una “mano”, pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor “mano” posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases, y la más alta de cinco cartas, cinco Ases. Las “manos” ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

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

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

4. Cualquier “mano” incorrectamente confeccionada por el jugador se considerará siempre perdedora.

5. Un jugador no podrá participar en dos o más zonas de apuestas.

Artículo 9. Combinaciones, tabla de pago y beneficio.

1. 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 de color. Formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.

c) Escalera de color. Formada por cinco cartas correlativas del mismo palo que no constituya escalera real de color.

d) Póquer. Formada por cuatro cartas de un mismo valor.

e) Full. Formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también del mismo valor.

f) Color. Formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

g) Escalera. Formada por cinco cartas correlativas que no son de un mismo palo.

h) Trío. Formada por tres cartas de un mismo valor siempre que dos restantes no formen pareja.

i) Doble pareja. Formada por dos cartas del mismo valor y otras dos distintas del mismo valor.

j) Pareja. Formada por dos cartas de un mismo valor, siempre que las tres restantes de valor diferente no formen pareja o trío.

k) Cartas mayores. Es la combinación formada cuando no se produce ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

l) Cuando la banca y el jugador al comparar sus “manos” altas o sus “manos” bajas tengan la misma combinación de cartas, la que tenga la carta de mayor valor que no esté contenida en la combinación del otro será la “mano ganadora”. Si después de la aplicación de esta regla no se puede desempatar, las “manos” comparadas se consideraran una “igualdad”.

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

2. La tabla de pago es la siguiente:

a) Ganancia. La apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el establecimiento organizador.

b) Pérdida. Se pierde la totalidad de la apuesta realizada.

c) Partida nula. El jugador recupera la totalidad de lo apostado.

Caso

«Mano»

Alta

«Mano»

Baja

Resultado Cliente

Pagos-Cobros

1

Superior

Superior

Ganancia

A la par, menos el porcentaje de 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.

Caso 1: Las dos «manos» del cliente ganan a las dos “manos” del crupier: Ganancia.

Caso 2 y 2 bis: El cliente gana sobre una de las dos “manos” del crupier , mientras pierde la otra: Partida nula.

Caso 3 y 3 bis: El cliente gana sobre una “mano”, pero tiene igualdad en la otra: Partida nula.

Caso 4 y 4 bis: El cliente pierde una “mano” y tiene igualdad en la otra: Pierde.

Caso 5: El cliente tiene igualdad en ambas “manos”: Pierde.

Caso 6: El cliente pierde en las dos “manos” Pierde.

3. El porcentaje de beneficio para el organizador, en ningún caso, superará el 10 por ciento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

### Capítulo III

#### Pai gow dominó

##### Artículo 10. Concepto.

Es un juego de azar que se practica con las treinta y dos fichas del dominó chino y en el que los participantes juegan contra la banca, con el objetivo de lograr las dos combinaciones de fichas de mayor valor

##### Artículo 11. Reglas del juego y combinaciones.

1. Cada jugador deberá formar dos “manos” (combinación de dos fichas) con las cuatro fichas que reciba.

2. El jugador ganará su apuesta cuando sus dos “manos” tengan un valor superior a las del crupier, perdiéndola cuando ambas tengan un valor inferior a las de éste. Cuando una de las “manos” del jugador tenga un valor superior a la del crupier y otra un valor inferior se producirá un empate, devolviéndose la apuesta al jugador

Todas las apuestas ganadoras se pagarán a la par, siéndoles deducida la comisión. En todo caso, el jugador que gana conserva su apuesta y tiene derecho a retirarla.

3. Para calcular el valor numérico de cada “mano” se sumarán los puntos de las dos fichas que la integran y se eliminará, en su caso, el número que ocupa la decena, por lo que ordinariamente, la máxima puntuación de una “mano” será nueve.

4. No obstante lo anterior, determinadas combinaciones de fichas (“Gongs y Wongs”) pueden tener un valor numérico superior a nueve. Así, si se combina una ficha “Day o Teen” con un ocho, la pareja resultante tendrá un valor numérico de diez, y no de cero, esto se denomina “Gong”. Si lo que se combina es una ficha “Day o Teen” con un nueve, la mano tiene un valor numérico de once puntos en lugar de uno, esto se denomina “Wong”.

5. Las fichas 1:2 y 2:4, denominadas “Gee Joon” pueden sumar 3 ó 6 puntos, indistintamente, según convenga al jugador.

6. Las 32 fichas del juego pueden dividirse en 16 parejas, once de estas parejas tiene fichas idénticas y cinco están formadas por dos fichas que puntúan lo mismo, pero con distinta apariencia. Si una “mano” está formada por una pareja, siempre puntúa más que una “mano” sin pareja, con independencia del número que sumen las fichas.

7. Cuando se comparan las parejas, gana la pareja de mayor valor, atendiendo tanto a su valor numérico como simbólico. Las parejas que más puntúan son las fichas “Gee Joon”, “Teens”, “Days”, y “Ochos Rojos”, por contra las parejas que menos puntúan son los mal emparejados nueves, ochos, siete y cinco.

8. En ocasiones, cuando se comparan la “mano” de un jugador con la del crupier, puede ocurrir que ambas tengan la misma puntuación, por lo que habrá que determinar qué ficha de cada “mano” tiene un mayor valor simbólico. En todo caso, el casino de juego ganará los empates reales, aquéllos en que la “mano” del jugador y del crupier tienen el mismo valor numérico y simbólico.

9. Hay dos excepciones a lo señalado en el punto anterior: la primera afecta a las fichas “Gee Joon” cuyo valor simbólico no se considerará cuando se evalúen los empates; y en segundo lugar, el establecimiento ganará todos los empates cero-cero, independientemente de las fichas de la “mano”.

Artículo 12. Tipos de apuestas y beneficios.

1. El crupier sólo podrá jugar una “mano”, en tanto que cada jugador podrá jugar una o dos “manos” (una “mano”, dos “manos”, una “mano” y una apuesta adicional o dos apuestas adicionales) y, con la autorización del jefe de área de juego, se permitirá que un jugador juegue hasta tres “manos” (tres “manos”, una “mano” y dos apuestas adicionales o dos “manos” y una apuesta adicional). En el caso de que un jugador juegue varias “manos” éstas no tendrán que ser contiguas, siempre que no haya asientos ocupados entre la “mano” y el jugador.

2. Si un jugador juega dos “manos” deberá apostar en cada una de ellas, al menos, el doble del mínimo de la mesa.

Para el caso que el jefe de área de juego permitiera a un jugador jugar tres “manos”, éste deberá jugar el máximo de la mesa en cada una ellas.

3. Cuando jugador juegue más de una “mano” habrá de jugarlas por separado, pudiendo comenzar por cualquiera de ellas, salvo que la cantidad apostada en cada “mano” sea distinta, en cuyo caso deberá jugar primero la “mano con la apuesta.

4. Una vez que el jugador ha hecho su apuesta, los demás jugadores podrán apostar sobre su “mano” hasta llegar al límite de la mesa. Para el caso que existan varias apuestas sobre una misma “mano”, cada jugador será responsable de su apuesta y comisión; de igual manera, si un jugador tiene límites de apuestas especiales y apuesta sobre la “mano” de otro, se le aplicaran estos límites. En todo caso, sólo el primer jugador podrá manejar las fichas y colocar la “mano”.

5. El porcentaje de beneficio para el organizador, en ningún caso, superará el 10 por ciento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

#### Artículo 13. Errores e infracciones del juego.

1. Si con ocasión del mezclado y amontonamiento de las fichas de juego alguna de estas se viera, se seguirán las siguientes reglas:

a) Si se descubre más de una ficha y el crupier tiene la banca, deberá volver a mezclar todas las fichas. Si se descubre sólo una ficha, será el jugador afectado quien decida si ha de procederse o no a un nuevo reparto. Si la ficha descubierta correspondiera a una “mano” sin apuestas, se procederá a un nuevo reparto.

b) Si se descubre una o más fichas de la “mano” del crupier y éste tiene la banca, se deberá jugar la mano.

c) Si la ficha descubierta es una ficha “Teen”, “Day” o comodín y el crupier tiene la banca, se deberá mezclar las fichas.

d) Cuando se descubran dos o más fichas del jugador banca, será éste quien, antes de mirar el resto de sus fichas, podrá exigir que se mezclen nuevamente todas las fichas. Si sólo se descubre una ficha, se jugará la “mano”.

e) También se jugará la “mano” en aquellos casos en que sea el propio jugador banca quien deje ver sus fichas.

2. Si al tirar los dados sobre la mesa alguno de ellos quedase situado encima de otro, el crupier anunciará que la tirada “no es válida”, debiendo efectuar una nueva tirada.

3. Cuando el crupier sume incorrectamente los dados y reparta las fichas a las posiciones incorrectas, todas las “manos” serán nulas, debiendo el crupier proceder a una nueva mezcla y reparto de las fichas.

Disposición final única. Entrada en vigor.

La presente orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de Castilla-La Mancha.

Anexo I

## Elementos materiales

## 1. Elementos materiales del pai gow póker presencial:

a) Cartas o naipes. Se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un "Joker", que podrá ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

b) Mesa de juego. Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del veintiuno o "black jack", pero con el tapete propio del juego en el cual habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la "mano" grande y otra para la "mano" pequeña. Además dispondrá de una bandeja para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión, así como de dos aberturas, una para introducir los billetes que se cambien por fichas y otra para las propinas.

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

c) Cubilete y dados. Se juega con tres dados del mismo color, de material transparente con superficies pulimentadas, de 15 a 25 milímetros de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras, no admitiéndose dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos, se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser agitados antes de ser tirados, o mediante un dispositivo trasparente que se accionará mecánicamente. En cada de sus caras figurará, sin que ello perjudique al equilibrio de cada dado, el número de orden del fabricante y las siglas del casino. En todo caso, habrán de corresponder a un modelo previamente homologado.

d) Máquinas barajadoras. Dispositivos electrónicos o informáticos que realizan las funciones de barajado y distribución de las cartas de un modo automático, con una mínima acción del crupier. En caso de su utilización deberá comunicarse previamente a la consejería competente en materia de juegos y apuestas. Estas habrán de corresponder a un modelo previamente homologado.

e) Distribuidor o «sabot». Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas, para su posterior distribución a los jugadores. El crupier extraerá de él las cartas, de una en una, o en grupo para su reparto a los jugadores.

Todos deben ser guardados en el armario de cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas se realizará aleatoriamente procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas. En todo caso, habrán de corresponder a un modelo previamente homologado.

f) Máquinas automáticas de clasificación de fichas. Dispositivos electrónicos o informáticos que realizan las funciones de clasificación de fichas de un modo automático, con una mínima acción del crupier. En caso de su utilización deberá comunicarse previamente a la consejería competente en materia de juegos y apuestas. Estas habrán de corresponder a un modelo previamente homologado.

## 2. Elementos materiales del pai gow dominó presencial:

a) Fichas. Se utilizan 32 fichas de iguales dimensiones y peso, divididas en dos series. La primera serie consta de un total de 22 piezas, que forman 11 pares idénticos: todas las fichas dobles más las siguientes: 5:6, 4:6; 1:6, 1:5 y 1:3. La segunda serie está compuesta por las siguientes diez fichas: 3:6, 2:6, 4:5, 3:5, 2:5, 3:4, 2:4, 1:4, 2:3 y 1:2.

Los puntos que indican los números de las fichas serán de color blanco, salvo los correspondientes a los números 4 y 1 que serán rojos y la ficha del seis doble que tendrá parte de los puntos en blanco y la otra parte en rojo. Cada ficha tiene dos valores: uno numérico, igual a la suma de los puntos de la misma, y un valor simbólico, atribuido tanto a fichas individuales como parejas de fichas.

Parejas de fichas:

1º "Gee Joon" o "Suprema". Esta pareja de fichas, constituida por el 1:2 y 2:4, es la pareja de fichas de mayor rango.

Estas fichas son intercambiables en valor y rango, por lo que usadas individualmente cada una puede valer 3 o 6 puntos.

2º "Teen" o "Cielo". Segunda pareja de mayor rango, constituida por las dos fichas de seis doble.

3º "Day" o "Tierra". Pareja constituida por las dos fichas del 1 doble.

4º "Yun" u "Hombre". Pareja que integran las dos fichas de 4 doble.

5º "Gor" o "Ganso". Es la pareja que se constituye con las dos fichas de valor numérico 1:3.

6º "Mooy" o "Flor del Ciruelo". Pareja constituida por las dos fichas del 5 doble.

7º "Chong" o "Montaña". Pareja constituida por las dos fichas del 3 doble.

8º "Bon" o "Banco". Pareja constituida por las dos fichas del 2 doble.

9º "Foo" o "Cabeza de Buey". Es la pareja que se constituye con las dos fichas de valor numérico 5:6.

10º "Ping" o "Diez Pelirrojo". Es la pareja que se constituye con las dos fichas de valor numérico 4:6.

11º "Tit" o "Siete Largo". Es la pareja que se constituye con las dos fichas de valor numérico 1:6.

12º "Look" o "Marzo Rojo". Es la pareja que se constituye con las dos fichas de valor numérico 1:5.

13º "Chop Gow" o "Nueves mixtos". Es pareja constituida por las fichas de valor numérico 4:5 y 3:6.

14º "Chop Bot" u "Ochos Mixtos". Es pareja constituida por las fichas de valor numérico 3:5 y 2:6.

15º "Chop Chit" o "Sietes Mixtos". Es pareja constituida por las fichas de valor numérico 3:4 y 2:5.

16º "Chop Ng" o "Cincos Mixtos". Es pareja constituida por las fichas de valor numérico 2:3 y 1:4.

Fichas individuales:

1º "Teen" o "Cielo". Corresponde a la ficha cuyo valor numérico es 6 doble.

2º "Day" o "Tierra". Corresponde a la ficha cuyo valor numérico es 1 doble.

3º "Yun" u "Hombre". Corresponde a la ficha cuyo valor numérico es 4 doble.

4º "Gor" o "Ganso". Corresponde a la ficha cuyo valor numérico es 1:3.