

1.DISPOSICIONES GENERALES

CONSEJO DE GOBIERNO

CVE-2010-1901 *Decreto 6/2010, de 4 de febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas.*

PREÁMBULO

En virtud de la competencia exclusiva que le atribuye el artículo 24.25 del Estatuto de autonomía en materia de Casinos, juegos y apuestas, el Parlamento de Cantabria aprobó la Ley de Cantabria 15/2006, de 24 de octubre, de Juego, facultando expresamente al Gobierno mediante su Disposición Final Primera para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo de dicha Ley.

La citada Ley 15/2006, de 24 de octubre, establece, en el apartado b) de su artículo 8, que corresponde al Consejo de Gobierno, a propuesta del Consejero competente en materia de juego, la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas.

Por otra parte, el artículo 4.2 del mencionado texto legal, dispone que en el Catálogo de Juegos se especifiquen para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, los elementos personales y materiales para su práctica y las reglas esenciales para su desarrollo.

En su virtud, el Gobierno de Cantabria a propuesta del Consejero de Presidencia y Justicia, oído el Consejo de Estado, y en su reunión del día 4 de febrero de 2010, acuerda aprobar el siguiente,

DECRETO

Artículo Primero.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Cantabria que se acompaña como Anexo único a este Decreto.

Artículo Segundo.

1.- Los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Cantabria quedan legalizados, si bien sujetos a autorización administrativa previa.

2.- Tendrán la consideración legal de prohibidos los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Cantabria, así como aquellos que, estando reflejados en el mismo, se realicen sin la correspondiente autorización, incluidos los realizados por redes electrónicas y telemáticas, o incumpliendo los requisitos exigidos de forma, lugar o por personas distintas a las especificadas en las relativas autorizaciones.

Artículo Tercero.

1. Las reglamentaciones específicas de los juegos y apuestas establecerán el régimen de autorizaciones, los condicionamientos y requisitos, así como las cuantías de las fianzas que deban depositar las empresas dedicadas a las actividades reguladas en la Ley 15/2006, de 24 de octubre.

2. El material, componentes o elementos utilizados en la práctica de los juegos y apuestas será el previamente homologado por la Consejería competente en materia de juego e inscrito en el Registro de Juego.

Dicha homologación consistirá en la realización previa de pruebas al objeto de verificar si un determinado material, componente o elemento de juego se ajusta a las características técnicas o de fabricación exigidas, en su caso, por las reglamentaciones específicas de cada juego o en sus disposiciones de desarrollo.

JUEVES, 18 DE FEBRERO DE 2010 - BOC NÚM. 33

Cuando debido a las características del material de que se trate, no fuera preciso predeterminar una reglamentación de características técnicas, se entenderá por homologación el procedimiento de verificación del material, componente o elemento de juego por el cual se comprueba el cumplimiento de la funcionalidad para el que han sido destinados.

Disposición Derogatoria Única.

1.- Queda derogado expresamente el Decreto 129/1999, de 17 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos.

2.- Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan o contradigan lo establecido en el presente Decreto.

Disposición Final Primera.

Se autoriza al Consejero competente en materia de juego para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo de los juegos recogidos en el presente Decreto.

Disposición Final Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el Boletín Oficial de Cantabria.

Santander, 4 de febrero de 2010.

El presidente.

Miguel Ángel Revilla Roiz.

El consejero de Presidencia y Justicia.

Vicente Mediavilla Cabo.

CATÁLOGO DE JUEGOS

A.- JUEGOS EXCLUSIVOS DE CASINO

EPÍGRAFE 1: RULETA FRANCESA

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Personal.

Apartado IV. Reglas del juego

Apartado V. Desarrollo del juego

EPÍGRAFE 2. RULETA AMERICANA CON UN SOLO CERO

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Reglas del juego

EPÍGRAFE 3. RULETA AMERICANA DOBLE CERO

CVE-2010-1901

EPÍGRAFE 4. BLACK-JACK O VEINTIUNO

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Personal.

Apartado IV. Jugadores

Apartado V. Reglas del juego

Apartado VI. Desarrollo del juego.

EPÍGRAFE 5. BOULE O BOLA

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Personal.

Apartado IV. Jugadores

Apartado V. Reglas del juego

Apartado VI. Desarrollo del juego

EPÍGRAFE 6. TREINTA Y CUARENTA

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Personal.

Apartado IV. Jugadores

Apartado V. Reglas del juego

Apartado VI. Desarrollo del juego

EPÍGRAFE 7. DADOS O CRAPS

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Personal.

Apartado IV. Reglas del juego

Apartado V. Desarrollo del juego

EPÍGRAFE 8. SIC BO

EPÍGRAFE 9. BANCA FRANCESA O DADOS PORTUGUESES

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Personal.

Apartado IV. Jugadores

Apartado V. Desarrollo del juego

EPÍGRAFE 10. PUNTO Y BANCA

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Personal.
Apartado IV. Jugadores
Apartado V. Banca
Apartado VI. Reglas del juego
Apartado VII. Desarrollo del juego
10.1. Mini punto y banca y Midi punto y banca.

EPÍGRAFE 11. BACARRÁ, CHEMIN DE FER O FERROCARRIL

Apartado I. Definición
Apartado II. Elementos del juego
Apartado III. Personal.
Apartado IV. Jugadores
Apartado V. Banca
Apartado VI. Reglas del juego
Apartado VII. Desarrollo del juego
Apartado VIII. Errores e infracciones en el juego

EPÍGRAFE 12. BACARRÁ A DOS PAÑOS

Apartado I. Definición
Apartado II. Elementos del juego
Apartado III. Personal.
Apartado IV. Jugadores
Apartado V. Banca
Apartado VI. Reglas del juego
Apartado VII. Desarrollo del juego
Apartado VIII. Errores e infracciones en el juego

EPÍGRAFE 13. RUEDA DE LA FORTUNA

Apartado I. Definición
Apartado II. Elementos del juego
Apartado III. Personal.
Apartado IV. Jugadores
Apartado V. Reglas del juego
Apartado VI. Premios

EPÍGRAFE 14. PÓKER DE CONTRAPARTIDA

14.1. Póker sin descarte
Apartado I. Definición
Apartado II. Elementos del juego
Apartado III. Personal.
Apartado IV. Jugadores
Apartado V. Reglas del juego
Apartado VI. Desarrollo del juego

Apartado VII. Opciones de juego adicionales

14.2. Póker "Trijoker"

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Personal.

Apartado IV. Jugadores

Apartado V. Reglas del juego

Apartado VI. Desarrollo del juego

Apartado VII. Reglas comunes

14.3. Pai gow póker

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Personal.

Apartado IV. Jugadores

Apartado V. Reglas del juego

Apartado VI. Desarrollo del juego

Apartado VII. Observaciones

14.4. Póker "Tres Cartas"

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Personal.

Apartado IV. Jugadores

Apartado V. Reglas del juego

Apartado VI. Desarrollo del juego

Apartado VII. Errores e infracciones en el juego

14.5. Póker "Texas Hold 'em Bonus Póker"

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Personal.

Apartado IV. Jugadores

Apartado V. Reglas del juego

Apartado VI. Desarrollo del juego.

Apartado VII. Errores e infracciones en el juego

14.6. Póker "Texas Hold 'em de Contrapartida"

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Personal.

Apartado IV. Jugadores

Apartado V. Reglas del juego

Apartado VI. Desarrollo del juego.

Apartado VII. Errores e infracciones en el juego

EPÍGRAFE 15. PÓKER DE CÍRCULO

A). NORMAS GENERALES Y COMUNES A LAS DIFERENTES VARIEDADES DEL PÓKER DE CÍRCULO.

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Personal.

Apartado IV. Jugadores

Apartado V. Prohibiciones

Apartado VI. Reglas del juego

Apartado VII. Desarrollo del juego

Apartado VIII. Errores e infracciones en el juego

B). VARIANTES DEL PÓKER DE CÍRCULO

15.1. Póker cubierto de 5 cartas con descarte

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Desarrollo del juego

Apartado IV. Errores e infracciones en el juego

15.2. Póker descubierto «Seven Stud Póker»

Apartado I. Definición

Apartado II. Desarrollo del juego

Apartado III. Errores e infracciones del juego

15.3. Póker descubierto «Omaha»

Apartado I. Definición

Apartado II. Reglas del juego

15.4. Póker descubierto «Hold'em»

Apartado I. Definición

Apartado II. Desarrollo del juego

15.5. Póker descubierto «Five Stud Póker»

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Reglas del juego

15.6. Póker descubierto «Póquer Sintético»

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Desarrollo del juego

Apartado IV. Errores e infracciones en el juego

B.- JUEGO DEL BINGO

Apartado I. Definición

Apartado II. Elementos del juego

Apartado III. Desarrollo del juego

Apartado IV. Actas de las partidas

Apartado V. Premios

Apartado VI. Otras modalidades de bingo

C.- MÁQUINAS DE JUEGO

Apartado I. Máquinas tipo "A"

Apartado II. Máquinas tipo "B"

Apartado III. Máquinas tipo "C"

D.- BOLETOS

Apartado I. Definición

Apartado II. Características

E.- LOTERÍAS

Apartado I. Definición

F.- RIFAS Y TÓMBOLAS

Apartado I. Definición

Apartado II. Clasificación

Apartado III. Premios

G.- COMBINACIONES ALEATORIAS

Apartado I. Definición

Apartado II. Clasificación

Apartado III. Premios

H.- APUESTAS

Apartado I. Definición

Apartado II. Reglas básicas

Apartado III. Tipos de apuestas

Apartado IV. Prohibiciones

CATALOGO DE JUEGOS

A.- Juegos exclusivos de Casino

1. Ruleta Francesa

I. Definición.

La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria que contiene casillas numeradas en una de las cuales aquella se detendrá definitivamente.

II. Elementos del juego.

Instrumentos de la ruleta.

El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de unos 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros,

están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y a excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta, o a ambos, se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en castellano los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

Según que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta se denomina "a un paño" o "a dos paños", respectivamente.

III. Personal.

1. Clases.

El personal afecto a cada ruleta comprende:

a) Para la denominada "a dos paños": un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro; cuatro croupiers que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos "extremos de mesa", instalados en las extremidades de ésta. No obstante, en función de las circunstancias del juego y a juicio de la Dirección de juegos, podrá eximirse la presencia del subjefe de mesa y de uno de los dos extremos de mesa.

b) Para la denominada "a un solo paño": un jefe de mesa, dos croupiers y un "extremo de mesa", puesto, este último, cuya presencia en mesa podrá eximirse por la Dirección de juegos en función de las características de la partida. Asimismo, a juicio de la Dirección de juegos, podrá haber un jefe de mesa por cada dos mesas contiguas, siempre y cuando cada una de ellas disponga de sistema individualizado de grabación.

2. Competencias.

a) El jefe y subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular de cualquier modo el dinero, las placas o las fichas.

b) Los croupiers deben encargarse sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas del juego. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

c) Los "extremos de mesa" tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

IV. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

a) Posibilidades o suertes múltiples.

1ª. Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

2ª. Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

3ª. Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso.

También se pagará once veces las fichas colocadas sobre las combinaciones "0, 1, 2" y "0, 2, 3", posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

4ª. Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. Igualmente cabe la apuesta sobre la combinación 0-1-2-3.

5ª. Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta, debiendo colocarse las fichas sobre la línea longitudinal entre las dos filas de números.

6ª. Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

7ª. Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

8ª. Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas contiguas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

9ª. Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas contiguas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

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

b) Posibilidades o suertes sencillas.

1ª. Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre "falta" (números del 1 al 18) o "pasa" (números del 19 al 36).

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

2ª. Supuesto de salida del cero. En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla: primera, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en "prisión". Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en "prisión" recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50% de su valor a cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en "prisión" hasta que se libere.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etc., de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etc., del número cero.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

a) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de juego.

El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego siguientes:

1º. En las suertes sencillas, el máximo representa 360 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

2º. En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo por 20 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 veces; en la fila transversal, por 60 veces; en el cuadro, por 80 veces; en la seisena, por 120 veces; en la columna y docena, por 240 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 veces, respetando que el máximo sea el múltiplo del mínimo elegido respectivamente.

b) Normas especiales.

El Director de juegos podrá modificar los mínimos de las apuestas en mesas determinadas, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

1º. Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa de ruleta, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, siempre al alza. Dicha variación se anunciará en las tres últimas bolas al mínimo inicial de la mesa. Podrá variar su límite de apuesta, anunciando las tres últimas bolas con el límite anterior y completando el anticipo de la mesa si procediese. La variación del límite de apuesta de una mesa determinada se limitará a una vez por sesión de juego.

2º. No obstante, en función de las circunstancias del juego y a criterio de la Dirección de juegos, se podrá poner en funcionamiento una mesa al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa. Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento de Casinos de Juego.

V. Desarrollo del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

1. El croupier encargado de maniobrar el aparato debe, obligatoriamente, accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto al anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

2. Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el croupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie "no va más". Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño. Todas las apuestas aceptadas antes del "no va más", y que no hayan podido ser colocadas sobre las respectivas suertes, serán válidas siempre que hubiesen sido anunciadas en voz alta por el croupier y repetidas por el jefe de mesa.

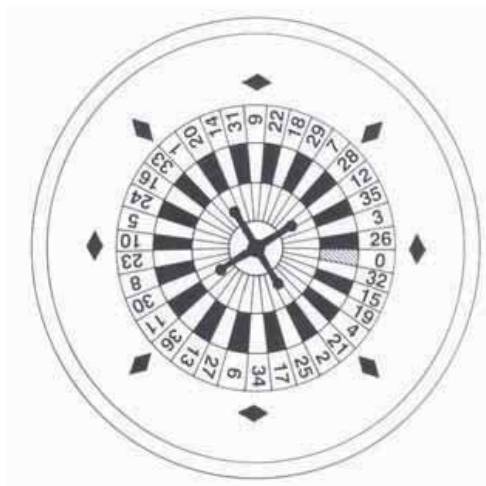
3. Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el croupier anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los croupiers a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquéllas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: columnas, dobles columnas, docenas, dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los croupiers los que pagarán las apuestas ganadoras individualmente, después de retirar las apuestas perdedoras.

4. En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro, o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola o que la bola, estando totalmente detenida la rotación del cilindro, no cayese, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta "bola nula", recibir la bola y entregarla al croupier para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

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

Figura Núm. 1 y 2: Rueda y tablero de la ruleta francesa



2. RULETA AMERICANA CON UN SOLO CERO

I. Definición.

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta francesa que estén contenidas en el presente Catálogo.

II. Elementos del juego.

1. La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores, de acuerdo con las características de la mesa.

En las ruletas a dos paños se podrá abrir un paño y disminuir el anticipo en la cantidad correspondiente (la mitad).

2. El personal afecto a cada ruleta comprende un jefe de mesa, un croupier y, eventualmente, un auxiliar, encargado, entre otras funciones, de asistencia al mismo y de ordenar los montones de fichas.

El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores. A criterio de la Dirección de juegos, el jefe de mesa podrá ejercer sus responsabilidades sobre dos mesas de juego simultáneamente. A juicio de la Dirección de juegos podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas contiguas, siempre y cuando cada una de ellas disponga de sistema de grabación individualizado.

III. Reglas del juego.

1. Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura que se inserta al final de este epígrafe.

2. En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la cual se coloca un marcador que

JUEVES, 18 DE FEBRERO DE 2010 - BOC NÚM. 33

indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el Casino.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.

3. En cada jugada, el croupier, cuando no esté asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

4. Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor, o ambas.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

5. Máximos y mínimos de las apuestas.

a) El máximo viene fijado:

1º En las suertes sencillas: el máximo representa 360 veces la cantidad fijada como postura mínima de la mesa.

En caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

2º En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo supone 20 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, 40 veces; en la fila transversal, 60 veces; en el cuadro, 80 veces; en la seisena, 120 veces; en la columna o docena, 240 veces; y en la doble columna y doble docena, 480 veces mínimo por postura, respetando que el máximo sea el múltiplo del mínimo elegido respectivamente.

b) El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por la Consejería competente en materia de juego. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

		0																																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12							13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
		1 ^a Dozen						2 ^a Dozen						3 ^a Dozen																					
1 - 18		PAR																		IMPAR						19 - 36									

3. RULETA AMERICANA DOBLE CERO

Se rige con los mismos principios que la anterior, con las siguientes peculiaridades:

1. El disco giratorio de la ruleta tendrá una casilla más, correspondiente al doble cero, situada frente a la casilla del cero, que al igual que esta última no podrá ser de color rojo o negro.

2. En el tablero de la mesa habrá un espacio reservado al doble cero, situado a la derecha del espacio asignado al cero y los jugadores podrán realizar sus apuestas también sobre el doble cero, así como predeterminadas.

3. Cabe la posibilidad de realizar la apuesta 0-00-1-2-3 que comprende cinco números, denominado "cuadro especial" y la posible ganancia supone seis veces la apuesta.

4. Existirá un espacio para jugar el caballo 0-00, situado entre la segunda y la tercera docena, para aquellos jugadores que no alcancen la parte superior del paño y la posible ganancia supone diecisiete veces la apuesta.

4. BLACK-JACK O VEINTIUNO

I. Definición.

El black-jack o veintiuno es un juego de azar de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar 21 puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al black-jack se juega con seis barajas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen 10 puntos, el as 1 punto u 11, según convenga al jugador, salvo en el caso de que sea black-jack, que se considera el valor del as siempre como 11, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

Cada Casino podrá tener su anagrama en las esquinas de los naipes, de modo que sean invisibles en el "sabot".

En lo referente al estado de los naipes, se estará a lo dispuesto en el artículo 49.4 del Reglamento de Casinos de Juego de Cantabria, salvo que algún naipe se encuentre deteriorado por el normal uso, en cuyo caso sólo será necesaria la sustitución de dicho naipe por otro de igual valor y características, sin que sea necesario proceder a la sustitución de la media docena completa.

2. Distribuidor o "sabot".

Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan apareciendo de una en una y habrá de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado.

Se podrá utilizar un "sabot" automático de barajado continuo debidamente homologado.

No obstante, los distribuidores manuales o electrónicos podrán mantenerse en la propia mesa siempre que, provistos de llave, precinto sellado o cualquier otro sistema de cierre, finalizada la sesión, permanezcan convenientemente cerrados.

En caso de bloqueo del distribuidor o "sabot" automático, si éste es debido a la mala colocación de la carta, el inspector procederá a colocarla correctamente y se continuará la partida.

En caso de bloqueo por otras causas, el inspector sustituirá el "sabot" por otro, automático o manual, procediendo a continuación el croupier a mezclar y barajar las cartas como si se tratase de la primera partida de la mesa.

3. Mesa.

Se practica en una mesa ovalada que dispone de un paño con siete casillas, destinadas a recoger las apuestas que realicen los jugadores y de dos ranuras, ubicadas a derecha e izquierda del croupier, en las que se depositarán el dinero y las propinas respectivamente y en su caso, las fichas y placas de los cambios. En la parte interior del centro de la mesa estará depositado el anticipo de la mesa.

Cuando se utilicen mesas con paños reversibles, una vez puesta en funcionamiento con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión y 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 libros de contabilidad específicos.

III. Personal.

1. El jefe de mesa o inspector.

Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

No obstante, si la Dirección de juegos optase por compatibilizar las funciones de supervisión del jefe de mesa sobre juegos de naipes de contrapartida no homogéneos (black-jack, minipunto y banca y póker) podrá hacerlo atendiendo al criterio de no exceder el número de cuatro, siempre y cuando cada una de las mesas cuente con un sistema de grabación individualizado.

2. El croupier.

Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y la retirada de las posturas perdedoras.

IV. Jugadores.

1. Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo, podrán apostar sobre la "mano" de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

No podrá iniciarse o continuar la partida con menos de dos "manos" apostadas.

Cada "mano" de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

2. Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la "mano" de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

Cuando dos o más jugadores jueguen en una casilla vacante, se dará la prioridad al de apuesta mayor y en el caso de que las posturas sean iguales, al jugador que esté más cerca del "sabot".

3. El máximo de jugadores que podrán apostar por casilla será de tres.

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Veintiuno o black-jack.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas, el croupier distribuirá un naipe a cada "mano", comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj y dándose él mismo otro naipe.

Después se distribuirá un segundo naipe a cada "mano", siempre en el mismo orden.

Seguidamente anunciará la puntuación que han conseguido los jugadores que tienen la "mano" y les preguntará si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más.

Cuando una "mano" obtenga una puntuación superior a 21 perderá y el croupier, anunciando la puntuación obtenida, recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la "mano" siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el croupier se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes

suplementarios. En caso contrario deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso se tomará el valor de 1 punto.

No obstante, si todos los jugadores hubiesen pasado, el croupier no necesitará tomar más cartas.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar y diferenciadas.

Si el croupier se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las "manos" que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquéllas que la tengan superior. Las "manos" que hayan obtenido una puntuación igual a la del croupier serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un black-jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos naipes, se le pagará siempre en razón de 3 por 2. El black-jack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o black-jack no se podrá pedir carta. Cuando se obtenga 21 con tres 7 se pagará al doble la postura, siempre que la banca no gane o iguale dicha puntuación de la misma manera.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible black-jack de la banca. El croupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea "seguro", situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el croupier sacara entonces un 10, es decir, si realizara un black-jack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de 2 por 1. Si no realizara black-jack recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple. El mínimo del seguro es la mitad del mínimo de la mesa, hasta un máximo de la mitad de la apuesta primitiva.

En el caso de que el jugador tuviese black-jack y el croupier un as, el jugador podrá optar por recibir el pago a la par.

c) Los pares.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar "a dos manos". Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como "manos" separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas "manos" como número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la "mano" más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separe un par de ases, no se le permitirá pedir más que un sólo naipe por cada as que ha formado una nueva "mano".

Si un jugador separara un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizara 21 puntos, esta jugada no será considerada como Black-jack y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Un jugador podrá doblar su apuesta con los dos primeros naipes, pero en este caso, sólo tendrá derecho a un naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las "manos", comprendidos los pares y a excepción del par de ases.

e) El retiro.

El jugador podrá desistir de su jugada perdiendo la mitad del importe de su apuesta, excepto que la carta descubierta de la banca sea un as, y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la solicite.

f) Jugada del jackpot.

El Casino podrá instalar en alguna o todas las mesas de black-jack, una apuesta adicional denominada jackpot. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

Para jugar al jackpot, se deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, o en el espacio existente entre las casillas y la línea del seguro, una cantidad estipulada, pero que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente. La relación de los premios deberá estar expuesta en un sitio visible de la mesa, haciendo coincidir las combinaciones a conseguir con los premios a ganar.

Las combinaciones posibles son las siguientes:

1ª. Si la primera carta es cualquier 7 se pagará, como mínimo, 2 a 1 el valor de la apuesta del jackpot.

2ª. Si las dos primeras cartas son dos 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 10 a 1 el valor de la apuesta del jackpot.

3ª. Si las dos primeras cartas son dos 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, 50 a 1 el valor de la apuesta del jackpot.

4ª. Si las tres primeras cartas son tres 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 200 a 1 el valor de la apuesta del jackpot.

5ª. Si las tres primeras cartas son tres 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, el valor total del jackpot, que en ningún caso podrá ser inferior a 5.000 veces el valor de la apuesta del jackpot.

Se entiende que únicamente se paga el premio mayor.

Podrán autorizarse jackpot progresivos y carruseles entre distintas mesas pero, en todo caso, requerirán autorización expresa y su relación no podrá disminuir las proporciones descritas.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites del mínimo y máximo antes de distribuir las cartas.

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

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

El máximo se entiende por "mano" y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias "manos" de otros jugadores.

VI. Desarrollo del juego

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

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

2. Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y cortarán y finalmente la media docena se presentará a un jugador para un nuevo y último corte. En el supuesto de que rehusara hacerlo, el croupier se lo irá ofreciendo a los demás jugadores, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, para que efectúen el corte, comenzando por la izquierda del croupier. Si ninguno de los jugadores aceptara efectuar este último corte, el mismo será realizado por el jefe de mesa. Se procurará que este corte sea, al menos, de una baraja.

Posteriormente, el croupier colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente, como mínimo, a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o "sabot".

3. Antes de distribuir las cartas, el croupier apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el croupier debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará. En otro supuesto, decidirá el jefe de mesa o inspector.

5. BOULE O BOLA

I. Definición.

La bola o "boule" es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos del juego.

El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

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

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número cinco.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). Este número cinco indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

III. Personal.

El personal afecto es el siguiente:

1. El jefe de mesa es el que dirige la misma.
2. Habrá un croupier por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la Dirección de juegos, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión. Los casos no previstos serán resueltos por el Jefe de mesa.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

Primera: apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta.

Segunda: apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta).

En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de juego. Sin embargo, el Director de juegos del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuesta vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a 40 veces, ni superior a 100 veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a 200 veces ni superior a 500 veces dicho número.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

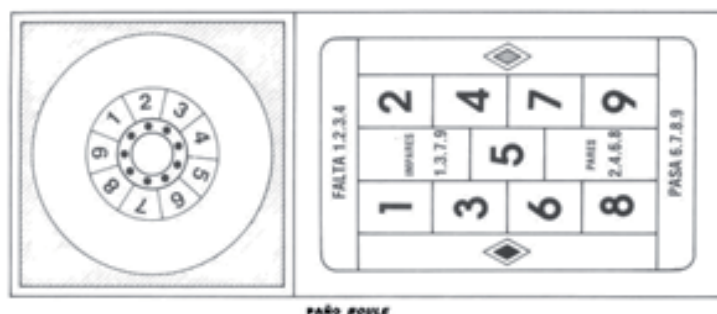
VI. Desarrollo del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de mesa anuncia "hagan sus apuestas". Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero esgrimido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el croupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el croupier pregunta "¿están hechas las apuestas?". Seguidamente anuncia "no va más". Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

El croupier recoge entonces con su rastrillo todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.



6. TREINTA Y CUARENTA

I. Definición.

El treinta y cuarenta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen 10 puntos, el as 1 punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.

Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al "rojo" y "negro"; ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el "color", situándose más abajo una casilla en forma triangular para el "inverso".

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos croupiers. Delante y a la izquierda del "croupier tallador" existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos croupiers la caja que contiene la banca de la mesa.

III. Personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos croupiers.

1. El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego.

2. Croupiers: Existirán dos, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el "croupier tallador", tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada "negra" y la de abajo "roja". Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre 30 y 40.

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo al 31.

b) Color o inverso: hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Todas las apuestas pueden asegurarse contra la aplicación de la regla anterior, mediante el depósito del 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de juego.

El máximo será igual a 1.000 veces el mínimo establecido.

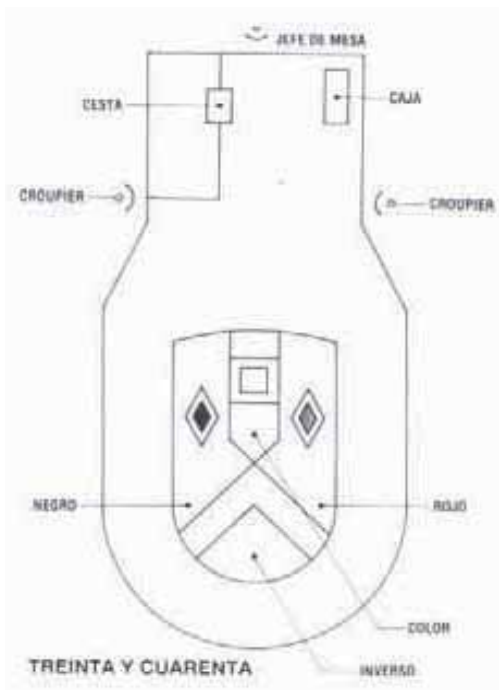
VI. Desarrollo del juego.

Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el croupier, se procederá, por parte del jugador más próximo a la derecha de éste, al corte de las mismas.

Acto seguido, el croupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el "sabet" se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el croupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso. El croupier anunciará también color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas del croupier. Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.



7. DADOS O CRAPS

I. Definición.

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

Dados.

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 milímetros de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cor-tantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior. Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

III. Personal.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos croupiers y un "stickman".

1. El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los croupiers en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

2. Los croupiers se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar, en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

3. El "stickman" estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

IV. Reglas del juego.

1. Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

a) Suertes sencillas, que se pagarán a la par:

—Win: Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el croupier mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el Win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de "mano" cuando sale el 7, que hace perder.

—Don't Win: Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre Don't Win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

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

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

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

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

—Big 6: Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación, la apuesta continua, aunque puede ser retirada por el jugador.

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

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

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

b) Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

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

—Juego de 7: Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

—Juego de 11: Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

—Any Craps: Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

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

—Craps 3: Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

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

—Horn: Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el Craps con el Juego de 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro con resultado.

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

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

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

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

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

—La Right Bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

—La Wrong Bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el croupier con la ayuda de una contramarca con la indicación Wrong Bet. Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización de la Consejería competente en materia de juego.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 20 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

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

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

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

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

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

V. Desarrollo del juego.

El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquél que se encuentre a la izquierda de los croupiers y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa los dados pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El "stickman" pasará los dados al jugador por medio de un bastón evitando tocarlos, excepto cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de "ya no va más", y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma. Si uno de los dados toca el extremo opuesto de la mesa, siempre que ambos queden en la mitad de la mesa más alejada del lanzador, la tirada es válida.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha, caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el "stickman" anunciará "tirada nula". Si los dados caen sobre fichas en juego, la tirada es nula.

Los casos no previstos serán resueltos por el "stickman".

El jefe de la mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El "stickman" anunciará entonces "cambio de dados" y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del “ya no va más”. El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el “Win” o sobre el “Don’t Win” antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

8. SIC BO

Su particularidad es que se practica con tres dados introducidos dentro de un agitador, cuyo uso corresponde exclusivamente al croupier. Los jugadores arrojan tres dados y apuestan al resultado de cada tirada. El jugador hace la apuesta primero al elegir el tamaño de la ficha y luego coloca sus fichas en el área de la mesa del Sic Bo correspondiente a la apuesta que quiere hacer. Se juega en una mesa que presenta varias opciones diferentes a las que apostar, parecidas a las mesas de apuestas de los dados y la ruleta.

Apuestas posibles:

Triple específica: gana la apuesta si los tres dados muestran 1.

Cualquier triple: gana la apuesta si los tres dados muestran el mismo número sin importar cual sea éste.

2. Doble específica: gana si al menos dos de los tres dados muestran un número específico al que apostó.

3. Total: gana si la suma de los tres dados logra el resultado total específico que apostó. Si apostó por un total de 12, ganará con 3, 4 y 5, con 2, 4 y 6 y con 4, 4 y 4; o con cualquier otra combinación que logre 12.

4. Pequeña: gana si el total de la suma de los tres dados es entre 4 y 10, pero no es un triple.

5. Grande: gana si el total de la suma de los tres dados es entre 11 y 17 pero no es un triple.

6. Combinación de dos dados: puede apostar, al menos, dos números diferentes que se mostrarán en, como mínimo, dos de los dados.

7. Apuesta única mortal: gana si, al menos, uno de los dados muestra el número específico que apostó.

9. BANCA FRANCESA O DADOS PORTUGUESES

I. Definición.

La «banca francesa» es un juego de azar de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del resultado de la suma de las caras de tres dados, que son lanzados por el croupier.

II. Elementos del juego.

1. Mesa. Se juega en una mesa de forma circular o elíptica, con una hendidura para alojar a los croupiers y al jefe de mesa, existiendo enfrente del croupier lanzador, un cerramiento para delimitar la zona de lanzamiento de los dados, también denominado «arena». En el paño figuran las siguientes subdivisiones:

Una franja perfectamente delimitada, que abarcará todo el paño, destinada a recoger las apuestas a pequeño, con los números 5-6-7 y la expresión «pequeño», siendo la parte interna que queda de la mesa la destinada a albergar las apuestas a grande en la que estarán impresos los números 14-15-16 y la expresión «grande». En la franja que delimita las apuestas a pequeño, existirá una parte acotada con la expresión «ases», dividida en doce pequeñas casillas.

2. Tres juegos de dados (terna de dados), debidamente acondicionados en un estuche, que reunirán los siguientes requisitos:

—El mismo color y transparencia uniforme, igual longitud en las aristas dentro de los límites de 12 a 15 mm.

- Suma de los valores de las caras opuestas igual a siete.
 - Los puntos que determinen los valores de las caras tienen que ser del mismo diámetro y bien visibles.
 - Deben estar numerados, con el anagrama del establecimiento y perfectamente equilibrados.
3. Vaso de cuero o plástico duro.
 4. Tubo ligeramente curvo en forma de cuerno, también de cuero, de forma cónica y estriado interiormente, colocado en un soporte metálico sobre la mesa.

III. Personal.

El personal afecto a cada mesa de banca francesa es de un jefe de mesa y dos croupieres, con las siguientes funciones:

1. Jefe de mesa.

Dirige el funcionamiento de la mesa de juego controlando todas las operaciones en ella realizadas, verificará las apuestas hechas por los jugadores y controlará los pagos y cambios efectuados en la mesa, determinando las apuestas que son válidas y las que no lo son al realizarse, una vez conocida la suerte ganadora.

2. Croupier lanzador.

Es el encargado de lanzar los dados a través del tubo corvado por medio de un cubilete, anunciará la suerte ganadora con la expresión «pequeño», «grande» o «ases», e impedirá que se realicen apuestas una vez anunciada la suerte ganadora.

3. Croupier pagador.

Tiene a su cargo la recogida de las fichas perdedoras y del pago de las ganadoras, así como la vigilancia del correcto desarrollo del juego.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego todos los jugadores que lo deseen, bien sentados, ocupando cada uno de los doce puestos con los que cuenta cada mesa, bien de pie.

V. Desarrollo del juego.

1. El estuche de los tres juegos de dados (Terna de dados), atribuido a la mesa, permanecerá en ésta hasta su cierre, debiendo cada «terna» ser sustituida rotativamente, de hora en hora, desde la apertura de la mesa hasta su cierre.

2. En el lanzamiento de los dados han de observarse las siguientes reglas:

- a) Los tres dados serán introducidos en el vaso de cuero y lanzados conjuntamente a través del cuerno hacia la «arena», de forma que rueden sobre sí mismos y se inmovilicen en la zona de lanzamiento.

- b) Sólo son considerados válidos los lanzamientos en que cada uno de los tres dados se asienten aisladamente en la «arena».

- c) Los dados no pueden ser levantados de la «arena» sin que estén totalmente inmovilizados y sea posible ver con nitidez el valor de cada uno.

- d) Si después de estar inmovilizados en la «arena» el croupier levanta, altera o toca los dados sin anunciar la suerte ganadora, el lanzamiento será válido, ganando los jugadores que hayan apostado a la suerte correspondiente a la suma de los dados y no perdiendo ninguna de las otras apuestas.

3. Son considerados lanzamientos nulos:

- a) Los lanzamientos en que alguno de los dados, al caer o rodar en la «arena», toquen en algún objeto extraño a la mesa.

b) Los lanzamientos en que algún dado caiga al suelo, salga de la mesa, sufra defecto o tenga alguna sustancia extraña a su textura, siendo obligatorio, en cualquiera de estos casos, la sustitución inmediata de la terna de dados.

c) Cuando no sean introducidos todos los dados dentro del vaso.

d) Si alguno de los dados, al ser lanzados sobre la «arena», queda retenido en el vaso.

4. En la banca francesa los jugadores pueden apostar a:

a) Los «ases», en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 3.

b) «Pequeño», en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 5, 6 ó 7.

c) «Grande», en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 14, 15 ó 16.

5. Son válidas también las siguientes apuestas:

a) A «pequeño», cuando la apuesta es hecha sobre el límite exterior del paño.

b) A «grande», cuando la apuesta es hecha sobre el límite interior del paño.

Cada una de las apuestas hechas según el apartado anterior, representa la mitad del valor de las fichas colocadas, el cual no puede ser inferior al doble del mínimo ni superior al doble del máximo permitidos en la mesa.

La retirada de las fichas de las apuestas perdedoras se hará en el sentido inverso a las agujas del reloj, comenzando siempre por la apuesta de los ases.

6. Las apuestas ganadoras se pagan de la siguiente forma:

a) Los «ases», 61 veces el valor de la apuesta.

b) El «pequeño», 1 vez el valor de la apuesta.

c) El «grande», 1 vez el valor de la apuesta.

En cualquiera de las suertes referidas en el apartado anterior, la apuesta ganadora continúa perteneciendo al jugador.

7. El pago de los premios sólo puede iniciarse después de recoger todas las apuestas perdedoras.

El pago de los premios a la apuesta de los «ases» será efectuado por el procedimiento de extender las fichas, igual que en la ruleta francesa.

La sustitución del croupier lanzador de los dados debe ser hecha de hora en hora, salvo situación de fuerza mayor.

8. Máximos y mínimos de las apuestas.

a) El máximo de la mesa para la apuesta a «pequeño» o «grande» será a igual a 200 veces el mínimo, y el máximo para la apuesta a los «ases» es igual a 6 veces el mínimo.

b) El mínimo de la mesa vendrá fijado en la banda de fluctuación autorizada por la Consejería competente en materia de juego.

10. PUNTO Y BANCA

I. Definición.

El punto y banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores contra la banca, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizarán seis barajas de las denominadas francesas, de 52 cartas, con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro.

En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego. Cada Casino podrá tener un dorso específico con los anagramas en las esquinas, de modo que éstos no sean visibles cuando los naipes estén dentro del «sabet».

2. Distribuidor o "sabot".

En lo referente al distribuidor o "sabot" se estará a lo dispuesto en el juego del black-jack desarrollado en el epígrafe 4, apartado II del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente de otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos croupiers, respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número 1. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe, asimismo, igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

Asimismo, existirá una casilla en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor del empate.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres croupiers.

1. Jefe de mesa.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyan.

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

2. Croupiers.

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también la mezcla de las cartas, su introducción en el "sabot" y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la "mano" ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasarán el "sabot", recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción del Director de juegos, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el "sabot" pasará al que esté situado a su derecha. El jugador que distribuye las cartas juega la "mano" de la banca, y tiene que apostar obligatoriamente; la "mano" del jugador corresponderá a aquél que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuesta a favor de la "mano" del jugador, tendrá las cartas el croupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el "sabot" al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. Banca.

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la "mano" de la banca se efectuará una deducción del 5% de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Consejería competente en materia de juego. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar el Director de juegos que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale 1 punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de las unidades. Ganará aquél cuya puntuación sea de 9 ó esté más próxima a dicha cifra.

En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a empate, que cobrarán del establecimiento su ganancia a razón de 8 a 1.

Recibidas las dos primeras cartas por la "mano" del jugador y la "mano" de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es de 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra "mano" solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta.

a) Para la "mano" del jugador:

- Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.
- Cuando su puntuación es de 6 ó 7 ha de plantarse.

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

		Tercera carta de la mano del jugador											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P	
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T	
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T	
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T	
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P	
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	

T: Significa pedir tercera carta.

P: Plantarse.

Los casos no previstos serán resueltos por el Jefe de mesa.

VII. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de

que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el croupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de ésta determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de 10 puntos.

La orden del croupier, "no va más" y a continuación "cartas", está dirigida al jugador que tiene el "sabot" para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada "mano". La primera y tercera cartas que corresponden a la "mano" del jugador son trasladadas al croupier, quedándose la segunda y cuarta cartas que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del "sabot". Acto seguido, son trasladadas las cartas de la "mano" del jugador, se entregan a aquél que realizó la mayor apuesta a favor de dicha "mano", quien las mostrará devolviéndolas, a continuación, al croupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al croupier. Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el croupier anunciará: "el jugador se planta... (punto total)"; en caso contrario, dirá en alta voz: "carta para el jugador". Iguales reglas son aplicadas a la "mano" de la banca.

Finalizada la jugada, el croupier anunciará la "mano" con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

10.1. Mini Punto y Banca y Midi Punto y Banca.

También podrá practicarse el juego en una mesa, tipo "mini", con dimensiones y características idénticas a la del veintiuno o black-jack, para un número de jugadores sentados igual o inferior a 7 y tipo "midi" para un número de jugadores igual o inferior a 9.

Las reglas del juego se corresponden con las del punto y banca y el personal necesario será de un croupier y un jefe de mesa.

Opcionalmente, el Director de juegos podrá permitir jugadores de pie.

11. BACARRÁ, CHEMIN DE FER O FERROCARRIL

I. Definición.

El bacarrá-ferrocarril, conocido también como "chemin de fer", es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego. Cada Casino podrá tener un dorso específico, con los anagramas en las esquinas, de modo que éstos no sean visibles cuando los naipes estén dentro del "sabot".

2. Distribuidor o "sabot".

En lo referente al distribuidor o "sabot" se estará a lo dispuesto en el juego del black-jack desarrollado en el epígrafe 4, apartado II del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del croupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del croupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del croupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o "cagnotte" y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al croupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un croupier y un "cambista" (empleado de cambios).

1. Inspector.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará también una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

2. Croupier.

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: el recuento, mezcla e introducción de las cartas en el "sabot"; el traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; el anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; el cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente, introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo, le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientar a los jugadores que lo soliciten sobre reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.

Situado de pie frente o detrás del croupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al croupier.

Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: los jugadores sentados prevalecen sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos, a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la "mano" ("saludar"); además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la "mano" pasada, es decir, coger la banca, o para hacer "banco", hasta que no haya "saludado". Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un "sabot".

Si el cambio de asientos o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la "mano" deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la "mano". El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la "mano" perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca.

La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del croupier (sentado frente al departamento número 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá en cualquier pase de la banca asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la "mano" puede volver a cogerla por la misma cantidad. La "mano" pasada, adquirida por un solo jugador, tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la "mano" no puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la "mano"), y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador con relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la "mano" tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la "mano", así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la "mano" que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la "mano" y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la "mano", quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una "mano" pasada pierde, el "sabot" vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la "mano".

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la "mano". Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo de punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo que aparezca en la autorización otorgada al Casino, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que "hace banco".

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5% sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

"Garage" es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

1. "Garage" voluntario.

El banquero podrá excluir voluntariamente del juego las siguientes cantidades:

La mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando la banca no hubiera sido cubierta en su totalidad, el banquero podrá instar al croupier a que doble la cantidad que entró en banca en esa jugada, pasando el resto a formar parte del "garaje". Podrá además retirar la mitad de la banca resultante, si correspondiera según el párrafo anterior. Antes del inicio de la jugada siguiente, el croupier preguntará al banquero si desea o no formar "garaje".

2. "Garaje" obligatorio.

Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

3. "Garaje" impropio.

Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

4. Exclusión del "garaje".

En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al "garaje" anunciando "todo va".

VI. Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale 1 punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de 9 o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de 8 ó 9, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos, el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos "carta" y "no", respectivamente. La actuación del jugador se atenderá a las reglas siguientes:

- Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4 ha de pedir carta.
- Cuando tiene 5 puede optar.
- Cuando tiene 6 ó 7 ha de plantarse.

		Tercera carta de la mano del jugador											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P	
Puntuación total de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T	
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T	
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T	
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P	
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	

T: Significa pedir tercera carta

P: Significa plantarse

O: Significa que se puede optar

En el supuesto de que el jugador haga "banco", no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene 0 (bacarrá), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al croupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al croupier, éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del croupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, que entregará al croupier cuando éste menciona la frase: "abono la diferencia", pero solamente en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, no obteniendo prioridad ni causando obligación para la jugada siguiente y posteriores. El mínimo y el máximo de los abonos serán fijados por el Director de juegos, pero siempre dentro del mínimo y del máximo autorizados para la salida inicial de la banca.

El número de abonos permitido será hasta un máximo de 3.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de la toda la partida.

Al principio de cada partida, el croupier, después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores, diciendo: "señores, las cartas pasan". Cualquier jugador puede mezclar las cartas que, a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el croupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al croupier quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión "hay. .. euros en la banca".

Si hay varios jugadores que quieren hacer banca, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El "banco" hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el "banco" en asociación.

Si ninguno de los jugadores sentados o de pie, está dispuesto a hacer "banco", puede anunciarse "banco" parcial, con la expresión "banco con la mesa", para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el croupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz "no va más apuestas" dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado "banco con la mesa" tiene derecho a coger las cartas incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase "con la mesa y último completo", siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El "banco con la mesa" es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace "banco", ni "banco con la mesa", las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, "banco seguido", en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir "banco seguido" el jugador que hizo "banco" y perdió.

Si en el caso de "banco seguido" el croupier da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de "banco seguido" se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, éste último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente "banco seguido", un jugador toma las cartas antes de que el croupier las dé al jugador que anunció "banco seguido", aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas y se entregarán al jugador al que corresponde.

Todo "banco seguido" abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace "banco" y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al "banco seguido".

Una vez realizadas las apuestas y tras la voz del croupier "no van más apuestas", el banquero extraerá las cartas del "sabot" y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el croupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el croupier haya anunciado "no van más apuestas"; sin embargo, podrá instar al croupier a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el croupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el croupier la deducción correspondiente al pozo o "cagnotte" y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el croupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un "sabot", el croupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el "sabot". El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Reglas generales.

Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al "sabot", y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la "mano" pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del "sabot" se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del croupier.

Si el croupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del banquero y del punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquiera otra falta cometida por el croupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el croupier anuncie por error "carta" cuando el punto ha dicho "no", la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del banquero.

La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero en la distribución inicial se da más de dos cartas, se considerará que tiene una puntuación de 0 (bacarrá), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario se le adjudicará aquélla de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva. Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero habrá de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero teniendo 8 ó 9 da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el croupier nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice "carta" en vez de "no", o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga bacarrá. En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir, pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace "banco", en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene 0 (bacarrá) con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al croupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del inspector, quien resolverá.

12. BACARRÁ A DOS PAÑOS

I. Definición.

El bacarrá a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizarán barajas de 52 cartas de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre, como en la limitada.

2. Distribuidor o "sabot".

En lo referente al distribuidor o "sabot" se estará a lo dispuesto en el juego del black-jack desarrollado en el epígrafe 4, apartado II del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

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

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

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del croupier para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o "cagnotte" y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. Personal.

El personal mínimo necesario será: un inspector, un croupier, un cambista y, opcionalmente, un auxiliar.

Será aplicable al inspector, croupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto al respecto en la regulación del bacarrá, chemin de fer o ferrocarril recogida en el presente Catálogo.

IV. Jugadores.

También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

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

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga "banco", que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

V. Banca.

1. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

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

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo "sabot", no podrá volver a ser banquero.

Se entenderá que la banca ha saltado cuando no quedan fondos en la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de "sabot".

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno, se subastará o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo "sabot". Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrán establecidos en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

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

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

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

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 2% sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25% para la banca libre.

VI. Reglas del juego.

Las reglas contenidas en el presente Catálogo para el bacarrá, chemin de fer o ferrocarril son aplicables, con carácter general, a este juego. Sin perjuicio de ello se establecen las particularidades que se detallan a continuación:

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga "banco".

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del croupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el presente Catálogo para el bacarrá, chemin de fer o ferrocarril.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir "banco" por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El "banco" comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente

igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta no haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al croupier para su custodia. A continuación se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, hasta que el croupier anuncie con la voz "ya no va más" la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del croupier.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño, juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del "sabot" y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el croupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV. El jugador que tiene la "mano", después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son "mano" en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el croupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el croupier al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el croupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o "cagnotte" en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al "sabot" y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Director de juegos estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la "mano".

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del "sabot" se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la "mano", si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

1. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho "no" o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el punto 2 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el croupier y la jugada continuará.

2. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del croupier. Si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

3. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice "no" teniendo menos de 5 y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo 6 o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño dice "carta" y después "no" o viceversa, el croupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de 5, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice "no", teniendo 8 ó 9 pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

4. Prohibiciones.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el croupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de 0 (bacarrá). Si esta falta es cometida por el croupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituída de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector.

13. RUEDA DE LA FORTUNA

I. Definición.

La rueda de la fortuna es un juego de azar de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II. Elementos del juego.

La rueda de la fortuna se practica con un disco o rueda vertical y una mesa de apuestas.

La rueda, de madera y con un tachón central, tendrá un diámetro de 152 centímetros. Irá montada en un poste de 8 pulgadas que, a su vez, va apoyado en una sólida base. Igualmente, contará con un marcador fijo o lengüeta que será el elemento que determine el premio correspondiente.

La rueda estará dividida en 8 sectores y cada sector en ocho celdillas, con un total de 64 de éstas con los siguientes valores y distribución:

Dos celdillas, de valor 40, cada una independiente y situadas en forma opuesta y diametral.

Dos celdillas de valor 20, colocadas en la misma disposición que las anteriores y en distintos sectores.

Cuatro celdillas de valor 10, situadas en sectores alternos y con la misma disposición que las anteriores.

Ocho celdillas de valor 5, situadas una en cada uno de los sectores en oposición diametral.

Dieciséis celdillas de valor 2, situadas dos en cada sector y en oposición diametral.

Treinta y dos celdillas de valor 1, situadas cuatro en cada sector y con la misma disposición descrita para el resto de los valores.

En ningún caso dos celdillas del mismo valor podrán ser correlativas.

En cada uno de los sectores podrán incluirse símbolos identificativos de cada una de las series o apuestas permitidas.

La mesa estará equipada de una caja de seguridad para el dinero en efectivo, una caja estándar para propinas, situadas respectivamente a derecha e izquierda del paño y, en su parte central, una caja o espacio para la ubicación de las fichas o "banco". La mesa dispondrá de un tapete en el que, a derecha e izquierda, figurarán impresas las distintas series o combinaciones a las que se puede apostar.

III. Personal.

El personal afecto es el siguiente:

1. El jefe de mesa es el que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.
2. Un croupier encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Los jugadores podrán apostar sobre la mesa a cualquiera de las seis combinaciones que se encuentran marcadas en el tapete, siendo el índice de probabilidades de premio el fijado en la propia rueda con la distribución de las celdillas.

Las apuestas se realizan a partir del momento en que el croupier anuncia "hagan sus apuestas". Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador, no admitiéndose apuestas en dinero efectivo.

A continuación la rueda se hace girar por el jefe de mesa, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el croupier preguntará "¿están hechas las apuestas?". A continuación anunciará el "no va más". Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda se ha detenido en una casilla, el jefe de mesa anuncia el resultado comunicando en voz alta la combinación ganadora. El croupier recoge entonces todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera en todos los casos su apuesta inicial, pudiendo retirarla del juego.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El máximo será siempre 20 veces la apuesta mínima.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de juego.

VI. Premios.

La cuantía de los premios vendrá determinada por el valor de cada celdilla, de manera que se pagará a la suerte o combinación ganadora tantas veces el importe de la apuesta como el número correspondiente a la celdilla premiada.

Los pagos se realizarán de la siguiente forma:

- Apuesta colocada en combinación 1: el jugador recibe la misma cantidad que ha apostado.
- Apuesta colocada en combinación 2: el jugador recibe dos veces la cantidad que ha apostado.
- Apuesta colocada en combinación 5: el jugador recibe cinco veces la cantidad que ha apostado.
- Apuesta colocada en combinación 10: el jugador recibe diez veces la cantidad que ha apostado.
- Apuesta colocada en combinación 20: el jugador recibe veinte veces la cantidad que ha apostado.
- Apuesta colocada en combinación 40: el jugador recibe cuarenta veces la cantidad que ha apostado.

14. PÓKER DE CONTRAPARTIDA.

14.1 Póker sin descarte

I. Definición.

El póker sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento. Se juega con cinco naipes y el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al póker sin descarte se juega con una baraja de 52 naipes, de las denominadas francesas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

No obstante, en las escaleras, el As puede utilizarse como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del Rey (K).

2. Distribuidor o "sabot".

En lo referente al distribuidor o "sabot" se estará a lo dispuesto en el juego del black-jack desarrollado en el epígrafe 4, apartado II del presente Catálogo.

Con el distribuidor o "sabot" se utilizarán dos barajas, que se pondrán en juego alternativamente en cada jugada. La distribución con "sabot" automático debe efectuarse de cinco en cinco cartas. Las cartas también podrán ser distribuidas manualmente por el croupier.

3. Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las del veintiuno o black-jack, con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y otro delante para la segunda apuesta y opcionalmente, otras siete casillas bien diferenciadas para jugar la apuesta del seguro prevista en el punto 1 del apartado VII del presente juego y si procede, las ranuras con contador para jugar la apuesta del progresivo prevista en el punto 2 del apartado VII del presente juego, así como una abertura para introducir las propinas.

III. Personal.

1. Inspector o jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y de resolver los problemas que, durante su transcurso, se presenten. Puede haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida. Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas.

2. El croupier.

El croupier tiene la banca. Es el que dirige la partida teniendo encomendadas las funciones de la mezcla de las cartas de la baraja y su distribución a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Asimismo, anunciará todas las fases del juego y cambiará el dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores.

El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego debe coincidir con el número de casillas marcadas en la mesa de juego, hasta un máximo de siete, sin que se admita la participación de jugadores que se encuentren de pie.

Opcionalmente el Director de juegos podrá autorizar la participación de hasta tres apuestas en cada casillero, siempre que no se exceda entre todas la apuesta máxima por casilla.

Si un jugador jugase en casillas libres, lo hará apostando a ciegas. Sólo podrá ver y tocar las cartas correspondientes a su casilla: el resto de cartas las descubrirá el croupier.

En todos los casos, el jugador sentado frente a cada casilla no puede mostrar sus cartas a los demás jugadores ni pedir consejo.

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

V. Reglas del juego.

1. 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, K, Q, J y 10 de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póker. Es la formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro reyes). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también del mismo valor (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

JUEVES, 18 DE FEBRERO DE 2010 - BOC NÚM. 33

e) Color. Es la formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). 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 (ejemplo: tres Damas). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos cartas también del mismo valor pero distinto del anterior (ejemplo: dos Reyes y dos sietes). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y las otras tres diferentes (ejemplo: dos Damas). Se paga una vez la apuesta.

j) As y Rey o Jugada mínima: 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.

Cartas mayores: es el factor determinante del desempate en una combinación igual. El desempate lo marcará la carta de mayor valor, bien sea de las jugadas ya definidas o de las cartas fuera de la combinación; si a su vez fuesen iguales se atenderán las siguientes y así sucesivamente.

Las reglas de pago de las combinaciones ganadoras, a las que se refiere el apartado anterior, se expondrán en cada mesa de juego.

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

Cuando croupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

- cuando ambos tienen Póker, gana el formado por las cartas de valor más alto (ejemplo: un póquer de reyes supera a uno de damas).

- cuando ambos tengan Full, ganará aquél que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

- cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquél que la complete con la carta de mayor valor.

- cuando ambos tengan Color, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor, según lo descrito para las cartas mayores.

- cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor (igual que en la combinación de póquer).

- cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquél que 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.

- cuando ambos tengan Pareja, ganará aquél que la tenga de mayor valor y si coincidiese, se atenderá a la carta de mayor valor, según lo descrito para las cartas mayores.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, representadas exclusivamente por fichas del Casino, deberán realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos en cada mesa de juego, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el Casino por la Consejería competente en materia de juego.

3. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial.

La apuesta inicial deberá tener como límite máximo el de 10, 20 ó 25 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas de conformidad con lo dispuesto en el apartado anterior. Las bandas de fluctuación autorizadas deberán estar expuestas en las mesas en las que se desarrolle el juego.

CVE-2010-1901

VI. 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. El resto de las operaciones será determinado por el jefe de mesa, según las instrucciones del Director de juegos, 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.

En el caso de que ningún jugador quisiera cortar, lo hará el propio croupier.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el "no va más" 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. Da también carta a la banca, que será descubierta sólo esta primera y completa la distribución de las cinco cartas a cada jugador y a la banca.

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

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego ("ir") diciendo "voy", o retirarse del mismo ("pasar") diciendo "paso". Los que opten por "ir" deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta; los que opten por "pasar" perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el croupier y deberán dejar sus cartas boca abajo, sobre la mesa de juego, para que el croupier compruebe el número de cartas y las recoja.

Después de que los jugadores se hayan decidido por "ir" o "pasar", el croupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca, a partir de cuyo momento los jugadores no podrán volver a tocar sus cartas, ni descubrirlas si optan por "pasar".

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 una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 por 1).

Si la banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego, abonando a la par (1 por 1) la postura inicial.

Los jugadores, cuya combinación sea inferior a la del croupier, perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el punto 1 del apartado V del presente juego, en lo referente a las cartas de mayor valor.

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; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta a favor de la banca.

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

Al terminar la jornada, el croupier deberá anunciar las cinco últimas jugadas.

VII. Opciones de juego adicionales.

Opcionalmente el Casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

1. Seguro.

El jugador podrá asegurar su jugada frente a la posibilidad de que la banca no entre en juego. Para ello deberá depositar, antes de comenzar la distribución de los naipes y en la casilla destinada a tal fin, una cantidad estipulada que, en ningún caso, podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa.

Dentro de las normas de funcionamiento del póker sin descarte y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tiene opción a la siguiente tabla de pago con independencia de que la banca obtenga o no jugada mínima o que la jugada de la banca sea superior:

Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

Póker: 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.

2. Progresivo.

Hay una apuesta adicional independiente para los jugadores llamada progresivo, con un objetivo que es conseguir un premio especial, que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador con sus cinco primeras cartas y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa deducción autorizada a favor del establecimiento. Cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. También puede 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 de todas las mesas y escalera de color que obtiene un 10 por 100 del acumulado. El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

3. Comprar una carta adicional.

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

14.2. Póker Trijoker

I. Definición.

El Trijóker es un juego de azar de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de J.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas. Su valor, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor o "sabot".

En lo referente al distribuidor o "sabot" se estará a lo dispuesto en el juego del black-jack desarrollado en el epígrafe 4, apartado II del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego de black-jack, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales por lo menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores, y una abertura para introducir las propinas.

III. Personal.

1. Inspector o jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo. Podrá haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida. Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas.

2. Croupier.

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 de juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores.

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

V. Reglas del juego.

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

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

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

c) Póker. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres de un mismo valor y otras dos, iguales entre sí, y de distinto valor que las anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) Escalera simple. 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 y las otras dos sin formar pareja.

h) Doble pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contienen dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tiene que ser como mínimo J.

2. La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

a) Pareja de J 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) Póker: 50 a 1.

h) Escalera de color: 200 a 1.

i) Escalera real de color: 500 a 1.

3. Máximos y mínimos de las apuestas.

a) Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El Director de juegos podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Consejería competente en materia de juego.

b) Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrá como límite máximo 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

c) Obligación de exposición.

La banda de fluctuación autorizada deberá estar expuesta en las mesas en las que se desarrolle el juego.

VI. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos se atenderán a las reglas contenidas en el Reglamento de Casinos de Juego.

2. Intervalo de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el croupier haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada en frente de él y a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del croupier, se continuará normalmente, a excepción de que sea una J o mayor, en dicho caso, se anulará la «mano» completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de la apuesta número 1, el croupier descubre su carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores y forma parte de la «mano» de cada uno de ellos. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el croupier descubre la segunda carta situada en la casilla a su derecha. Esta carta es también común para todos los jugadores y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones.

3. Desenlace de la jugada.

Según la tabla de pagos que se encontrará expuesta en cada una de las mesas, el croupier procede a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador 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 croupier retirará las cartas, comprobando éstas.

Al terminar la jornada, el jefe de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

VII. Reglas comunes.

1. 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 punto 2 del apartado VI. del presente juego.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Prohibiciones.

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

14.3. Pai Gow Póker

I. Definición.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, que deberá dividir en dos "manos": una "mano" de dos cartas ("mano" pequeña o baja) y otra "mano" de cinco cartas ("mano" grande o alta).

Tiene por objeto superar, con las dos "manos" establecidas del jugador, las dos "manos" de la banca. Ambas "manos" del jugador deberán ser superiores a las "manos" respectivas 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.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Al «pai gow póker» se juega con una baraja de 52 cartas, de las denominadas francesas, más un comodín (joker), aunque éste únicamente puede ser usado como un As o para completar una escalera, un color o una escalera de color.

2. 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 seis 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 como las de veintiuno o black-jack, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados.

Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 20 a 25 milímetros de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

4. Distribuidor o "sabot".

En lo referente al distribuidor o "sabot" se estará a lo dispuesto en el juego del Black-jack desarrollado en el epígrafe 4, apartado II del presente Catálogo.

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Le corresponderá la supervisión del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes. Dichas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. Croupier.

Cada mesa de juego tendrá a su servicio un croupier. Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras y de la recogida y

control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis. Cada "mano" de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones ganadoras:

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, K, Q, 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 sin que ésta coincida con las cartas más altas (8, 9, 10, jota y dama).
- d) Póquer: Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro doses).
- e) Full: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor distintas de las anteriores (3 ochos y 2 nueves).
- f) Color: Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, dama y as de trébol).
- g) Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.
- h) Trío: Es el formado 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 que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

- a) Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.
- 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 juego.
- c) El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 5% de las apuestas ganadoras, a discreción del establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

3. Significados:

- a) Ganancia: La apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el Casino.
- b) Pérdida: Se pierde la apuesta.
- c) Partida nula: El jugador recupera íntegramente la apuesta.

VI. Desarrollo del juego.

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

2. El croupier pasará la baraja a un jugador para que la corte. A continuación y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán sus apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «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».

3. La posición del banquero para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El croupier contará desde la posición del banquero. Una vez realizada esta operación el croupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

4. El croupier mezclará las cartas y confeccionará tantas «manos» de siete cartas boca abajo como jugadores 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.

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

6. Cada jugador 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 croupier no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la banca, hayan establecido sus «manos» en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el croupier 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 croupier.

El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

Caso 1: si las dos «manos» del jugador ganan a las dos «manos» del croupier, se produce ganancia.

Caso 2 y 2 bis: si el jugador gana sobre una de las dos «manos» del croupier, mientras pierde la otra, se produce partida nula.

Caso 3 y 3 bis: si el jugador gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra, se produce partida nula.

Caso 4 y 4 bis: si el jugador pierde una «mano» y tiene igualdad en la otra, consecuentemente pierde.

Caso 5: si el jugador tiene igualdad en ambas «manos», pierde.

Caso 6: si el jugador pierde en las dos «manos», pierde.

CASO	<MANO> ALTA	<MANO> BAJA	RESULTADO JUGADOR	PAGOS - COBROS
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 5 por 100
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

7. Cuando el croupier haya resuelto el caso del jugador número 1, pasará al 2 y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

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

VII. Observaciones.

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

2. 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.

3. Cualquier "mano" incorrectamente confeccionada por el jugador se considerará siempre perdedora».

14.4. Póker "Tres Cartas"

I. Definición.

El póker de "Tres Cartas" es un juego de azar de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas de las denominadas francesas. 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 podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2. Mesa de juego.

La mesa es de las mismas dimensiones que la mesa de black-jack con las casillas divididas en tres espacios, uno para la apuesta denominada "Ante", otro para la segunda apuesta y un tercero para la apuesta "Pareja Plus".

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un Jefe de Mesa para cada cuatro mesas.

2. El croupier.

Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y retirar las posturas perdedoras.

IV. Jugadores.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es de siete. Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada. Opcionalmente, los Casinos que expresamente lo indiquen, podrán permitir que participen hasta tres jugadores apostando sobre la "mano" de un jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

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

a) Escalera Real: Es la formada por las tres cartas superiores de un mismo palo.

- b) Escalera de Color: Es la formada por tres cartas correlativas de un mismo palo.
- c) Trío: Es el formado por tres cartas del mismo valor.
- d) Escalera: Es la formada por tres cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo.
- e) Color: Es el formado por tres cartas no correlativas del mismo palo.
- f) Pareja: Es la formada por dos cartas de igual valor.
- g) Cartas mayores: Es la combinación de cartas de mayor rango por debajo de una pareja.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

- a) Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.
- b) El Director de juegos podrá establecer los mínimos y los máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizado el Casino.
- c) El máximo de las apuestas es fijado para cada mesa en la correspondiente autorización en 10, 20, 25 ó 50 veces el mínimo.

VI. Desarrollo del juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente, el croupier 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 tres cartas para cada "mano" y para la banca.

Después de ver sus cartas los jugadores tienen dos opciones: "ir" o "retirarse". Los jugadores que no deseen continuar la jugada, se lo indicarán al croupier y dejarán sus cartas boca abajo. A continuación, el croupier retirará las apuestas de estos jugadores y recogerá sus cartas.

Los jugadores que deseen continuar la jugada, colocarán sus cartas en la casilla denominada "2ª apuesta" y encima de ellas pondrán fichas por el mismo valor que su apuesta inicial. Después de que los jugadores se hayan decidido por "ir" o "retirarse", el croupier descubrirá sus cartas.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, una dama o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada en la casilla de "Ante" (1 por 1).

Si la banca juega, el croupier comparará sus cartas con las de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya de la forma siguiente:

La apuesta de "Ante" y la 2ª apuesta a la par (1 por 1).

Combinaciones "Bonus":

Si el jugador consigue una combinación de escalera o superior, recibirá un "bonus" adicional proporcional a su apuesta de "Ante".

Escalera: 1 a 1

Trío: 4 a 1

Escalera de Color: 5 a 1

Este "bonus" será pagado aunque el croupier no haya conseguido la combinación dama o superior.

Si la combinación de la banca superase a la del jugador, éste último perdería el "Ante" y la "2ª apuesta". No obstante, no perderá el "bonus" que se cobra siempre y no está afectado por la combinación obtenida por el croupier.

Cuando el croupier y el jugador tienen la misma jugada, ganará la apuesta que tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

- Cuando ambos tienen Trío, ganará aquel que lo tenga superior.
- Cuando ambos tienen Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

- Cuando ambos tienen Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- Cuando ambos tienen Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la carta restante de mayor valor.

Si un jugador tiene todas las cartas iguales a las del croupier, se considerará empate.

Pareja "Plus":

Además de las apuestas anteriormente indicadas existe una apuesta denominada "Pareja Plus". Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

La apuesta "Pareja Plus" deberá depositarse en la casilla destinada a tal fin antes de comenzar a distribuir las cartas. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, obtendrá el premio especial correspondiente.

El máximo de la apuesta "Pareja Plus" es fijado en 10 veces el mínimo de la apuesta de "Ante". Asimismo, el mínimo para la apuesta "Pareja Plus" podrá ser la mitad del que se establezca para el mínimo de la apuesta de "Ante".

La relación de los premios especiales es la siguiente:

La relación de pagos para la "Pareja Plus" deberá regirse por una de las tres siguientes tablas que, una vez la Dirección de juegos opte por una cualquiera de ellas, deberá anunciarse visiblemente en la mesa de juego.

Escalera Real	50 a 1
Escalera de Color	40 a 1
Trío	30 a 1
Escalera	6 a 1
Colo	3 a 1
Pareja	1 a 1
Escalera de Color	40 a 1
Trío	30 a 1
Escalera	6 a 1
Color	4 a 1
Pareja	1 a 1
Escalera de Color	35 a 1
Trío	33 a 1
Escalera	6 a 1
Color	4 a 1
Pareja	1 a 1

Se entiende que únicamente se paga el premio mayor.

La apuesta "Pareja Plus" pierde automáticamente si el jugador no tiene, como mínimo, una pareja.

VII. Errores e infracciones en el juego.

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

14.5. Póker "Texas Hold 'em Bonus Póker"

I. Definición.

El póker "Texas Hold 'em", es un juego de azar practicado con cartas, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

El objetivo del juego es conseguir con las dos cartas propias y las cinco comunes, una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al póker se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El as puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un as detrás de la K.

2. Distribuidor o "sabot".

Las cartas podrán distribuirse manualmente o mediante barajadores automáticos. En lo referente al distribuidor o "sabot" se estará a lo dispuesto en el juego del black-jack desarrollado en el epígrafe 4, apartado II del presente Catálogo

3. Mesa de juego.

Será de las mismas medidas y características que las de black-jack, con siete zonas separadas para los jugadores. Cada zona, 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.

En el caso de la utilización de mesas con paños reversibles se estará a lo dispuesto para este elemento en el black-jack.

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten, funciones que llevará a cabo sobre cada una de las mesas. A juicio de la Dirección de juegos, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro y siempre que cuenten con un sistema de grabación individualizado.

2. Croupier.

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

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete 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.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones.

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 de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10.

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

c) Póker: 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 distinto de los anteriores.

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 del 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.

2. Máximos y mínimos de las apuestas

a) 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 el Director de juegos de acuerdo con las bandas de fluctuación autorizadas por la Consejería competente en materia de juego, siéndole de aplicación las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

b) Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en la correspondiente autorización.

VI. Desarrollo del juego.

Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada "Ante" en la casilla marcada como "Ante". 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".

Cuando las apuestas están efectuadas y el croupier haya comunicado el "no va más", éste 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 el valor de la apuesta "Ante" o retirarse, perdiendo la apuesta "Ante".

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta "Flop" o retirarse, el croupier 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".

El croupier preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta "Flop" si quiere "pasar" o "apostar" antes de descubrir la cuarta carta "Turn".

Si el jugador elige apostar, entonces tiene que hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "Ante" en el área designada para tal efecto y marcada como "Turn".

Si el jugador decide pasar seguirá en el juego sin realizar la apuesta "Turn".

Una vez que todos los jugadores hayan decidido pasar o apostar, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada "Turn". El croupier 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 pero sin hacer una apuesta "River".

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada "River".

Una vez que todas las cartas se hayan repartido, el croupier mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor "mano" de cinco cartas del póker, usando las dos cartas del croupier y las cinco comunes, de acuerdo con lo establecido en el punto 1 del apartado V del presente juego. Por turnos, el croupier mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor "mano" de cinco cartas del póker.

El croupier dirá el ranking de "manos" de los jugadores, si la "mano" de póker del croupier es más alta que la del jugador, el jugador perderá lo que apostó en el "Ante", "Flop", y en caso de haber apostado, la "Turn" y "River".

Si la "mano" del jugador es igual a la del croupier, la "mano" empata y las apuestas "Ante" y "Flop" se le devolverán al jugador, así como las "Turn" y "River" en caso de haber apostado.

Si la "mano" del jugador es superior a la del croupier, la apuesta "Flop" del jugador, y en caso de haber apostado, la "Turn" y "River", ganarán y se pagará 1-1.

Si la "mano" del jugador que gana al croupier es Escalera o mejor, su "Ante" ganará y se le pagará 1-1. Sin embargo, si la "mano" es menos de Escalera, su "Ante" no se pagará.

Apuesta adicional.

El jugador que ha hecho una apuesta "Bonus" ganará si las dos cartas solas forman una de las siguientes "manos" y se le pagará según lo siguiente:

As-As	Al mismo tiempo que un As-As del croupier 1.000-1
As-As	30-1
As-Rey (Del mismo palo	25-1
As-Dama o As-Jota (Del mismo palo	20-1
As-Rey (De distinto palo	15-1
Pareja de Jotas, Damas o Reyes	10-1
As-Dama o As Jota (De distinto palo	5-1
Parejas de 2,3,4,5,6,7,8,9 ó 10	3-1

Si las dos cartas que tiene un jugador con una apuesta "Bonus" no forman una de las "manos" anteriormente citadas perderá la apuesta, que irá a la banca.

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

VII. Errores e infracciones en el juego.

1. Si alguna de las cartas repartidas al croupier se mostrara antes de que todos los jugadores hayan tirado sus cartas o hecho una apuesta "Flop", "Turn" o "River" se anulará la "mano".

2. 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.

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

4. 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 croupier se anulará la "mano", excepto en el caso de que el croupier 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.

14.6. Póker "Texas Hold 'em de Contrapartida"

I. Definición.

El póker Texas Holdém de contrapartida, es un juego de azar en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

El objetivo del juego es conseguir con las dos cartas propias y las cinco comunes, una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al póker se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El as puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 ó como un as detrás de la K.

2. Distribuidor o "sabot".

Las cartas podrán distribuirse manualmente o mediante barajadores automáticos. En lo referente al distribuidor o "sabot" se estará a lo dispuesto en el juego del black-jack desarrollado en el epígrafe 4, apartado II del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de las mismas medidas y características que las de black-jack, con siete zonas separadas para los jugadores. Cada zona deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas ("Ante", "Flop", "Turn" y "River"). 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.

Cuando se utilicen mesas con paños reversibles se estará a lo dispuesto para este elemento material en el desarrollo del black-jack en el presente Catálogo.

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten sobre cada una de las mesas, si bien, a juicio de la Dirección de juegos, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro, siempre y cuando cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado.

2. Croupier.

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

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador solo 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.

V. Reglas del juego.

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

a) Escalera Real de Color: Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10.

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

c) Póker: 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 distinto de los anteriores.

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 del 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.

2. Máximos y mínimos de las apuestas

a) 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 el Director de juegos de acuerdo con las bandas de fluctuación autorizadas por la Consejería competente en materia de juego, siéndole de aplicación las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

b) Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en la correspondiente autorización.

VI. Desarrollo del juego.

Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada "Ante" en la casilla marcada como "Ante".

Cuando las apuestas están efectuadas y el croupier haya comunicado el "no va más", éste 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 de que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta "Flop", que será de dos veces el valor de la apuesta "Ante", o retirase, perdiendo la apuesta "Ante".

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta "Flop" o retirarse, el croupier 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". El croupier preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta "Flop" si quiere "pasar" o "apostar" antes de descubrir la cuarta carta "Turn". Si el jugador elige apostar, entonces tiene que hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "Ante" en el área designada para tal efecto y marcada como "Turn". Si el jugador decide pasar, seguirá en el juego sin realizar la apuesta "Turn". Una vez que todos los jugadores hayan decidido si pasar o apostar, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada "Turn".

El croupier 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 pero sin hacer una apuesta "River".

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada "River". Una vez que todas las cartas se hayan repartido, el croupier mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor "mano" de cinco cartas del póker, usando las dos cartas del croupier y las cinco comunes, de acuerdo con lo establecido en el punto 1 del apartado V del presente juego.

Por turnos, el croupier mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor "mano" de cinco cartas del póker. Dirá también el ranking de "manos" de los jugadores.:

Si la "mano" de póker del croupier es más alta que la del jugador, el jugador perderá lo que apostó en el "Ante", "Flop", y en caso de haber apostado, la "Turn" y "River".

Si la "mano" del jugador es igual a la del croupier, la "mano" empata y las apuestas "Ante" y "Flop" se le devolverán al jugador, así como las "Turn" y "River" en caso de haber apostado.

Si la "mano" del jugador es superior a la del croupier, la apuesta "Flop" del jugador, y en caso de haber apostado, la "Turn" y "River", ganarán y se pagará 1-1.

Si la "mano" del jugador que gana al croupier es Escalera o mejor, su "Ante" ganará y se le pagará 1-1. Sin embargo, si la "mano" es menos de Escalera, su "Ante" no se pagará.

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

VII. Errores e infracciones en el juego.

1. Si alguna de las cartas repartidas al croupier se mostrara antes de que todos los jugadores hayan tirado sus cartas o hecho una apuesta "Flop", "Turn" o "River", se anulará la "mano"

2. 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.

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

4. 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 croupier se anulará la "mano", excepto en el caso de que el croupier 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.

15. PÓKER DE CÍRCULO

A) Normas generales y comunes a las diferentes variedades del póker de círculo

I. Definición

El póker de círculo es un juego de cartas denominado así porque enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo del juego es conseguir la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas. Su valor, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. No obstante, en las escaleras el as se puede utilizar como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del rey (K).

2. Mesa de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en el lado contrario destinado a acoger al croupier. La mesa tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la derecha del croupier, que lleva el número 1. Cada departamento dará acogida a un sólo jugador sentado.

La mesa debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del croupier para las deducciones en beneficio de la casa llamada pozo o cagnotte, y otra a la izquierda para introducir las propinas.

3. Beneficio.

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

a) Será hasta el 5% sobre el dinero existente en cada "mano" y se introducirá en el pozo o cagnotte deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada "mano". El beneficio se fijará, a criterio del establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

b) Un porcentaje que oscilará entre el 10% y 20% del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póker que se juegue. Se entiende por sesión una hora de juego más las dos últimas "manos".

El Director de juegos puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el Casino no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicie la partida pueda tener la "mano" en dos ocasiones.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un croupier. La zona donde se desarrolle el juego estará controlada por un jefe de sector o equivalente y, además, puede haber un cambista para diversas mesas. Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas.

1. Jefe de sector o equivalente.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Le corresponde resolver cualquier conflicto que se presente en las mesas de juego y llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. Croupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a este efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el bote y el pago de éste. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y, en el caso de que tenga problemas con algún jugador, se lo debe comunicar al jefe de sector o equivalente.

3. Cambista.

En caso de que el Director de juegos lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá las distintas mesas y su función principal será cambiar dinero por fichas.

IV. Jugadores.

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida. En caso de que el número de jugadores baje de la citada cifra, se suspenderá el desarrollo de las partidas hasta que haya cuatro jugadores.

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

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada, será el jefe de sector o equivalente quien asigna el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia, un jugador puede descansar dos jugadas o "manos" sin perder el puesto en la mesa.

V. Prohibiciones.

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permiten las actuaciones siguientes:

1. Juego por parejas ni siquiera temporalmente.
2. Jugarse el bote conjuntamente.
3. Repartirse el bote voluntariamente.
4. La connivencia entre jugadores.
5. Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se inició la jugada.
6. Prestarse dinero entre jugadores.
7. Guardarse las fichas de su resto.
8. Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.
9. Hacer comentarios entre jugadores sobre las jugadas en el transcurso de éstas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aún cuando no estén jugando esa "mano".
10. Intercambiar los puestos entre jugadores, encargar el juego a otras personas o hacer apuestas en nombre de un jugador distinto.
11. Influir o criticar a un jugador o juego que realice otro. Las personas ajenas al juego no podrán ojear el desarrollo de la partida, salvo que se trate de personal del Casino debidamente autorizado.

VI. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que se describen a continuación:

- a) Escalera Real de Color: Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (Ej.: As, K, Q, J, 10).
- b) Escalera de Color: Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (Ej.: 10, 9, 8, 7, 6).
- c) Póker: Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (Ej.: As, As, As, As, 10).
- d) Full: Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos, de igual valor, distintas de las anteriores. (Ej.: K, K, K, Q, Q).
- e) Color: Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (Ej.: Q, J, 9, 4, 3).
- f) Escalera: Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos (Ej.: 6, 5, 4, 3, 2).
- g) Trío: Es la combinación formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (Ej.: 2, 2, 2, 8, 9).
- h) Figuras: Es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q o J. Esta combinación sólo se utiliza en las variedades de póker cubierto (Ej.: K, K, Q, J, Q).
- i) Doble pareja: Es la combinación formada por cinco cartas que contienen dos pares de cartas del mismo valor entre sí pero distinto entre cada par (Ej.: 9, 9, 5, 5, 4).
- j) Pareja: Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor sin que exista otra combinación de las descritas (Ej.: 9, 9, 5, 3, 4).
- k) Carta mayor: Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

En las variantes de póker que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el full.

2. Empates.

Cuando dos o más jugadores tienen la misma jugada, gana el que tenga la combinación formada por las cartas de valor más alto según las reglas siguientes:

a) Cuando diversos jugadores tienen póker, gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: un póker de reyes supera a uno de damas).

b) Cuando diversos jugadores tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando diversos jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta del valor más alto.

d) Cuando diversos jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

e) Cuando diversos jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

f) Cuando diversos jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta, y si coincide, se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando diversos jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto: si coincide, se considera la segunda pareja y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

h) Cuando diversos jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos que tenga autorizados el Casino.

a) Normas generales sobre estos límites.

El máximo y el mínimo de la mesa dependen de la modalidad de póker que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y 40% del máximo y el "Ante" (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

Split Limit: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitada por el bote.

Bote sin límite: no existe límite para la apuesta máxima: el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El Director de juegos, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de las apuestas de una mesa, una vez puesta en funcionamiento, con anuncio previo a los jugadores.

VII. Desarrollo del juego.

1. Reparto de cartas.

Al principio de cada partida, el croupier debe señalar claramente con una pieza redonda (marca) quién tiene la "mano", colocándola delante del jugador. La "mano" irá rotando cada vez que se proceda a un nuevo reparto de cartas.

El croupier debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja, barajarlas por lo menos 3 veces, de manera que no sean vistas por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo Chemin de fer)-agrupar-barajar.

Las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realiza el croupier, que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la "mano" para que proceda al corte o tala.

Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes condiciones:

a) Usar una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se reúnan otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal manera que no puedan ver el procedimiento del corte.

Una vez que se ha realizado el corte, dependiendo de la modalidad de póker de que se trate, todos o algunos de los jugadores que participan en la jugada, deben realizar previamente una serie de apuestas determinadas por el Casino, que pueden ser distintas dependiendo del lugar que ocupan respecto a la "mano". Acto seguido el croupier reparte las cartas.

El croupier, al dar las cartas, debe tener cuidado de que no sean vistas por los otros jugadores. Por eso, al repartirlas, no puede levantarlas, sino deslizarlas sobre la mesa.

2. Intervalos o turnos de apuestas.

Acto seguido se inician las apuestas y el croupier va indicando a quién le corresponde apostar, según la variante del póker de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) Retirarse es salir del juego, para eso deben dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa apartándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el croupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que hubiese realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores.

b) Pasar. Cualquier jugador al que le llegó el turno de apostar y decide no hacerlo, tendrá que decir «paso» siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar. En dicho caso, para seguir participando en el juego tiene que cubrirla si así lo desea.

c) Cubrir la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representan dichas fichas sea igual al de cualquier otro jugador, pero no superior.

d) Subir la apuesta metiendo en el bote el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta. Lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de póker de círculo y, en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado, pero en caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas, todos los jugadores que permanezcan en juego (activos) deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote, excepto si su resto no llega al valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que realizó una apuesta y todos los demás pasaron, gana automáticamente la "mano" y se lleva el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador realizó una apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita el espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el croupier introduce las fichas en el bote y no hubo objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Las cartas que da el croupier durante la "mano", sólo se mostrarán cuando el croupier lo indique al final de la jugada.

Los jugadores que estén jugando la "mano" deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas, no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima com-

binación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. En caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita, le será llamada la atención por el croupier y, si reincide, el jefe de sector decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

Los jugadores deben disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la "mano". Si no lo tuvieran jugarán en proporción a la cantidad apostada.

El croupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control, sin que ningún jugador esté autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el croupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El croupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, no realizar desplazamiento con ella y su parte superior debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano, debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

3. Pagos de las combinaciones ganadoras.

Una vez que las apuestas fueron igualadas en el último intervalo, cada jugador, que previamente no se haya retirado, debe mostrar sus cartas de manera que se pueda ver la jugada que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación, y por turno, los restantes jugadores comenzando por la derecha del jugador que las descubriese en primer lugar. No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni se tendrá en cuenta lo que diga, siendo el croupier el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica qué jugador es el que tiene la combinación más alta, corrigiendo, si fuese necesario, las combinaciones anunciadas erróneamente por los jugadores.

Una vez que todos los jugadores han podido ver las cartas de la "mano" ganadora, el croupier recogerá las cartas de las combinaciones perdedoras y la ganadora sólo será retirada cuando el croupier le entregue el bote.

En caso de que haya combinaciones del mismo valor, previas deducciones reglamentarias, el croupier repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que más abajo se indican, se considera que hubo error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el croupier que inicia la "mano" de nuevo. Los casos que se tienen en cuenta son:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en la forma establecida para cada juego en el presente Catálogo.

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

c) Si un jugador recibe más cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

d) Si al comenzar la "mano" un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

e) Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.

f) Si se descubre que falta una o más cartas en la baraja.

g) Si se descubre que faltan cartas en la baraja o que ésta es defectuosa.

2. Errores del croupier.

a) Si el croupier anuncia una "mano" de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas y se tiene en cuenta la combinación de cartas existentes sobre la mesa.

b) Si el croupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador ausente no se considera error en el reparto. En caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno, se retira su "mano" y deja de jugar.

c) Si el croupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador que no va a jugar la "mano" o a un sitio que se encuentre vacío, no se considera un error en el reparto, sino que el croupier da las cartas normalmente, incluido dicho espacio vacío y cuando termine recoge las cartas.

3. Errores del jugador.

a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida. En caso contrario será advertido por el croupier.

b) Si un jugador, al apostar, mezcla las cartas con los descartes creyendo que no fueron más jugadores a igualar su apuesta pierde el bote, salvo que el croupier o el jefe de sector puedan reconstruir la "mano" sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la "mano" y por consiguiente jugar el bote.

c) Si un jugador, para cubrir una apuesta, mete en el bote un número insuficiente de fichas, no tiene derecho a retirarlas: sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Si un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que puso de más.

e) Si un jugador, por error, descubre sus cartas, el juego sigue siendo válido.

f) Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno se considera válida, pero cuando llegue su turno de apuestas no puede subirla.

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no pusieron el "Ante" en el bote se considera que la "mano" es válida y deben poner el "Ante" si quieren participar en la "mano". En caso de que no sea posible determinar quiénes son los jugadores que no pusieron la apuesta inicial, se juega la "mano" con un bote reducido.

h) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su "mano" así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar debe ponerlo en conocimiento del croupier inmediatamente. El jefe de sector analizará la situación y tomará la decisión oportuna que tendrá un carácter irrevocable.

B) variantes de póker de círculo

Las variantes de póker de círculo recogidas en este Catálogo son: Póker cubierto de 5 cartas con descarte y las cinco variantes de póker descubierto siguientes: Seven Stud Póker, Omaha, Hold'em, Five Stud Póker y Póker Sintético.

Las normas específicas de cada una de ellas se recogen en los siguientes apartados y, en todo lo no previsto de forma específica, se regularán por las normas generales de póker de círculo.

15.1. Póker cubierto de 5 cartas con descarte

I. Definición.

El objeto de juego es alcanzar la mayor combinación posible de entre las cinco cartas de las que disponen los jugadores.

II. Elementos del juego.

Cartas. Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52 ó 32 cartas.

III. Desarrollo del juego.

Una vez puesto el "Ante" o apuesta inicial por los jugadores que participan en la jugada, reciben cinco cartas, todas cubiertas, comenzando el primer intervalo de apuestas. La "mano" y los demás jugadores pueden actuar de las siguientes formas:

1. Abrir el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de jotas (J) o una combinación mayor.

2. Pasar, es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de jotas (J).

Si un jugador con la combinación mayor pasa, el siguiente jugador que le toque hablar puede abrir el bote o pasar, y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el bote está abierto y cada jugador en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una "mano" en blanco. El juego continúa, realizándose otro "Ante" y, en este caso, se necesitará por lo menos una pareja de damas (Q) para abrir el bote. Si esa jugada fuese nuevamente en blanco, se necesitaría por lo menos una pareja de reyes en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente "mano" en blanco, el croupier seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de ases como mínimo.

Una vez que fueron igualadas todas las apuestas, cada uno de los jugadores que sigue la partida puede descartarse, comenzando por el primero que abrió el bote, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse. El croupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador, de manera que siempre tenga cinco.

Cada jugador, en su turno, recibe el número de cartas solicitadas antes de que el siguiente se descarte.

Un jugador que no quiera cambiar sus cartas se dice que está servido y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

El jugador que abrió el bote puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de tal manera que al rematar la jugada puede comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el croupier, al dar las cartas de los descartes, nota cuando le dio la penúltima, que no va a tener suficientes para completarlos, debe barajar, junto con la última carta, todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador que abrió el bote y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

En cualquier momento del descarte, y hasta que llegue el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

Una vez que se ha finalizado el reparto, el jugador que abrió el bote debe pasar o apostar. En caso de que dicho jugador se haya retirado, es el jugador que se encuentra a su derecha el que tiene el turno. Cada uno de los demás jugadores, en su turno, puede retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que éstas sean igualadas. En ese momento se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

IV. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si un jugador recibe demasiadas cartas y lo indica antes de mirarlas el croupier debe recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja. En caso de que el jugador viese alguna de ellas, se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

b) Si un jugador recibe menos cartas y lo indica antes de mirarlas, el croupier debe darle las necesarias para completar el número adecuado de encima de la baraja. En caso de que el jugador viese alguna de dichas cartas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

c) Si la primera carta que recibe un jugador se da boca arriba se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

2. Errores del croupier.

Si el croupier retira la baraja antes de finalizar la jugada sin darse cuenta de que tienen que repartirse más cartas debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se usaron sin incluir las de descarte. La "mano" debe proceder de nuevo al corte y el croupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores del jugador.

a) Si el jugador que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es falsa.

b) Si una jugada es falsa, el jugador que la haya cometido no puede ganar el bote. Se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad y cualquier ficha que haya apostado permanecerá en el bote. En caso de que se haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta, se quedan en el bote las fichas apostadas para la siguiente partida. En caso de que hubiese alguna duda es el jefe de sector quien decide, en última instancia, de acuerdo con la situación.

15.2. Póker descubierto "Seven Stud Póker"

I. Definición.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que, de esas cartas, sólo tienen valor, al descubrir la jugada, cinco de ellas.

II. Desarrollo del juego.

1. El croupier reparte tres cartas, una por una, a cada uno de los jugadores, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas, el cual es indicado por el croupier a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas». Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja de entre las destapadas, no podrá pasar ni retirarse. En caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la "mano".

El segundo intervalo de apuestas tiene lugar cuando haya terminado de repartirse la cuarta carta y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. El jugador con la combinación de cartas más alta o, en su defecto, con la carta más alta, es el que abre este segundo intervalo de apuestas, pudiendo pasar, permaneciendo en juego, («check») o apostar («bet») y en ningún caso puede retirarse del juego.

Si al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la "mano" y se lleva el bote.

Al finalizar el segundo intervalo de apuestas, se les da una carta descubierta a los jugadores que no hayan pasado.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y es anunciado por el croupier con las palabras «última carta» y le da a cada jugador que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la "mano".

Después de que el croupier da las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos se separará una carta, hasta un total de cuatro, que deben quedar apartadas de las del descarte (cartas muertas). Estas cartas se pueden usar solamente en los siguientes casos:

a) Cuando el croupier al dar la séptima carta, se salte el turno de un jugador, se le da la primera carta muerta, siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El jugador la recibe cuando el croupier haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, es el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

b) Cuando un croupier, al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usa dichas cartas muertas mezclándose con las que aún no se han repartido con el fin de completar la jugada.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las cartas muertas, el croupier sacará una de las que quedan por repartir, la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común).

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas, en función del bote, pueden ser:

a) Split Limit: En los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. En caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: En los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si al repartir las dos primeras cartas («hole cards»), alguna de ellas queda al descubierto, se pueden dar dos casos:

1º. Que quede una de ellas al descubierto. En este caso, esa carta es la carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

2º. Que queden las dos primeras cartas descubiertas y en este caso, se le devuelve la apuesta inicial.

b) Si al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente, el croupier preguntará al jugador y de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

1º. Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

2º. Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte («side pot») en el que el jugador que no quiso seguir jugando, no toma parte.

2. Errores del croupier.

a) Si en el reparto de la séptima carta el croupier, por error, la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente (showdown).

b) Si el croupier empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen aquéllas y luego retirar, aparte de dicha carta, tantas cartas como jugadores se mantengan en juego («burnt cards»). Dichas cartas cubiertas se ponen en un lugar separado al de descarte.

3. Errores del jugador.

Si un jugador, por error, descubre sus cartas cubiertas («hole cards») debe cubrirlas de nuevo, pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

JUEVES, 18 DE FEBRERO DE 2010 - BOC NÚM. 33

15.3. Póker descubierto "Omaha"

I. Definición.

Es un juego de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo es conseguir la mayor combinación posible mediante la utilización de dos de las cuatro cartas de las que dispone cada jugador en su "mano" y de tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

II. Reglas del juego.

Se emplean las mismas reglas que en la variante de póker Hold'em con la diferencia de que el croupier reparte cuatro cartas a cada jugador.

15.4. Póker descubierto "Hold'em"

I. Definición.

El póker Texas Hold'em es un juego de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo es conseguir la mayor combinación posible mediante la utilización de cinco cartas de las siete de las que se dispone en cada jugada: las dos repartidas por el croupier a cada jugador y las cinco comunes a todos.

II. Desarrollo del juego.

1. Antes del reparto de cartas, el jugador que está a la izquierda de la "mano" efectuará una apuesta denominada "Pequeña Ciega" y el siguiente por su izquierda realizará la apuesta "Gran Ciega". La apuesta "Pequeña Ciega" será la mitad de la apuesta mínima de la mesa. La apuesta "Gran Ciega" será igual que la apuesta mínima de la mesa.

A continuación, el croupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y se inicia la primera ronda de apuestas. El primer jugador en "hablar" será el que esté situado después del jugador que haya realizado la "Gran Ciega". Una vez finalizada la primera ronda de apuestas, el croupier "quemará" la primera carta del mazo y descubrirá tres cartas comunes sobre la mesa y comienza la segunda ronda de apuestas donde el primero en "hablar" será el que está a la izquierda de la "mano". Una vez finalizada la segunda ronda de apuestas, el croupier "quemará" la primera carta del mazo y descubrirá la cuarta carta común sobre la mesa dando inicio a la tercera ronda de apuestas donde el primero en "hablar" será el jugador que está a la izquierda de la "mano". Una vez finalizada la tercera ronda de apuestas, el croupier "quemará" la primera carta del mazo y descubrirá la quinta y última carta común sobre la mesa para dar comienzo a la cuarta y última ronda de apuestas: el primero en "hablar" será el jugador que está a la izquierda de la "mano".

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el Pot al ganador, o se reparte si hay varias jugadas del mismo valor.

Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Los jugadores deben disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la "mano". Si no lo tuvieran, jugarán en proporción a la cantidad apostada (irán restados).

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

a) Se juega con una cantidad mínima denominada "resto", y en caso de agotarse el "resto", se podrán hacer "reposiciones". La cuantía del "resto" y de las "reposiciones" se fijará por el Casino para cada partida, dentro de los límites máximos y mínimos autorizados por la Consejería competente en materia de juego.

b) Las modalidades de límite pueden ser tres:

1ª. Split limit: El máximo de la apuesta está limitada por la mitad del bote en las condiciones establecidas.

2ª. Bote limitado o bote con límite: El máximo de la apuesta está limitado por el bote en las condiciones establecidas.

3ª. Sin límite.

15.5. Póker descubierto "Five Stud Póker"

I. Definición.

Es una variante de póker de círculo del seven stud póker y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

II. Elementos del juego.

Se juega con 32 cartas. De las 52 cartas de la baraja, se escogerán las siguientes: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8 y 7 de cada palo.

III. Reglas del juego.

El croupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores, en lugar de dos, y una descubierta, con lo que empieza el primer intervalo de apuestas.

Al final de cada intervalo de apuestas, el croupier da una nueva carta descubierta a cada jugador, empezando el siguiente intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo.

En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

15.6. Póker descubierto "Póker Sintético"

I. Definición.

Es una variante del póker de círculo. El objetivo del juego es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el croupier a cada jugador y tres de las cinco cartas comunes que el croupier alinea sobre la mesa de juego y que deberán haber sido extraídas una a una del mazo.

II. Elementos del juego.

Se juega con 28 cartas en lugar de 52 que tiene la baraja completa y sólo se utiliza el As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como carta más pequeña delante del 8 ó como carta más alta después del Rey (K).

III. Desarrollo del juego.

1. Una vez que todos los jugadores han colocado la apuesta denominada "Ante", señalada por el Casino, el croupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y descubre la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la "mano". Una vez hechas las apuestas descubre la segunda carta. Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el primer turno de apuestas.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

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 juego.

IV. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los casos siguientes, todas las cartas han de ser recogidas por el croupier, quien debe iniciar de nuevo el reparto de cartas:

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden establecido.
- b) Si un jugador recibe más o menos cartas de las dos que le corresponden.
- c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del croupier.

- a) Si el croupier descubre más de una carta de las cinco comunes en cada intervalo de apuestas, se considera como válida la primera y se han de sustituir las otras por cartas de la baraja que no se hayan usado y, en caso de no haber suficientes, se considera anulada la "mano".
- b) Si el croupier descubre una carta de las cinco comunes antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considera nula y se ha de sustituir por otra nueva de las que quedan en la baraja.

B. - Juego del bingo

I. Definición.

El juego del Bingo es básicamente una lotería jugada sobre 90 números del 1 al 90, ambos inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego, cartones o tarjetas integradas por 15 números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

No obstante lo anterior, y para las modalidades de este juego establecidas en el presente Catálogo, podrán incrementarse o disminuirse los números que se utilicen para jugar, así como su distribución en los cartones, previa autorización expresa de la Consejería competente en materia de juego.

II. Elementos del juego.

1. Cartones.

a) Características.

El juego del bingo sólo podrá practicarse con cartones autorizados por la Consejería competente en materia de juego, en las condiciones que ésta determine, entendiéndose por tales, aquellas unidades físicas, informáticas o virtuales donde el jugador plasma las diferentes extracciones de bolas que se van produciendo en el desarrollo de una partida, los cuales deberán ser identificados en cuanto a número, serie y valor facial.

Podrán emitirse cartones en sala, siempre que el sistema propuesto sea previamente autorizado por la Consejería competente en materia de juego, que deberá comprobar la fiabilidad, transparencia y seguridad del mismo, así como las garantías de tributación correspondientes, mediante sistemas de impresión o emisión informática, debidamente homologados.

La venta de cartones sólo podrá realizarse dentro de la sala donde el juego se desarrolle.

Los cartones se entregarán por cada vendedor correlativamente, es decir según el número de orden de los mismos, sin ningún otro requisito u obligación, dentro de cada una de las series. La venta en cada partida se inicia, indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta comience, o bien con el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, se haya efectuado ésta el mismo día o en el día anterior.

Si el número de cartones de la serie puesta a la venta, comience ésta o no por el número 1 de la misma, fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, pueden ponerse en circulación para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

1º La segunda serie ha de ser del mismo valor facial que la primera.

2º La venta de la segunda serie ha de comenzar necesariamente por el número 1 de la misma.

3º Los cartones de la segunda serie pueden ser vendidos hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se ha iniciado la venta, de manera que en ningún caso pueden ser vendidos dos cartones iguales en la misma partida.

Los cartones han de ser pagados por los jugadores con dinero en efectivo o por cualquier otro medio autorizado, quedando prohibida su entrega a cuenta o su abono mediante cheque, así como la práctica de operaciones a crédito a los jugadores. Podrá autorizarse la venta electrónica de cartones, siempre que su contravalor se abone simultáneamente por el jugador en la sala por cualquiera de los medios autorizados, quedando prohibida cualquier modalidad de pago diferido del importe.

Por la compra y tenencia de cartones, los jugadores adquieren el derecho al desarrollo de la partida de acuerdo con las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos, o cuando proceda, a la devolución íntegra del importe pagado.

Excepto que se utilice algún sistema informático o electrónico, los números de los cartones han de ser marcados por los jugadores de forma indeleble a medida que las correspondientes bolas aparezcan y sean cantadas. La marca ha de efectuarse mediante cualquier símbolo que permita identificar el número marcado. No son válidos, a efectos de premio, los cartones cuya marca impida identificar claramente la serie y/o el número del cartón, ni los parcialmente quemados o destruidos.

La comprobación de los cartones premiados se efectúa a través de los medios informáticos autorizados.

Después de cada partida los cartones usados no premiados deben ser recogidos y, previas las comprobaciones necesarias retirados, en cualquier caso, antes de la partida siguiente y posteriormente destruidos. De esta destrucción se exceptúan aquéllos que pudieran constituir pruebas de infracción en el caso en que apareciesen indicios racionales de haberse cometido alguna durante la partida, y se han de poner a disposición de la autoridad competente. Igualmente quedarán exceptuados los premiados con línea o bingo, estando obligado el titular de la sala a archivar y conservar los cartones durante un período no inferior a seis meses, transcurrido el cual podrán ser destruidos.

El valor facial de los cartones de bingo será determinado por la Consejería competente en materia de juego.

b) Devolución de los cartones.

Si durante la realización de una partida y antes de la primera extracción de bolas se produjesen fallos o averías en los aparatos o instalaciones, o bien accidentes que impidan la continuación del juego, se suspenderá provisionalmente la partida durante un plazo prudencial, a juicio del Jefe de Sala. Si no puede ser resuelto el problema planteado se procederá a reintegrar a los jugadores el importe íntegro de los cartones, previa entrega de éstos, que habrán de ser devueltos a la mesa.

En caso de que ya hubiera comenzado la extracción de bolas se continuará la partida efectuándose las extracciones por procedimiento manual, garantizando en todo momento su aleatoriedad y utilizándose exclusivamente las bolas pendientes de extraer.

En el caso de que, una vez comenzada la partida, se detectase la falta de alguna bola, la duplicidad de éstas, bolas defectuosas, exceso de peso en alguna de ellas o cualesquiera otra irregularidad relativa a éstas o al mecanismo de extracción se suspenderá la partida y se dará por finalizada, procediéndose a reintegrar a los jugadores, previa entrega de los cartones adquiridos para esa partida, el importe íntegro de los mismos, que habrán de ser devueltos a la mesa.

Cualquier error por parte del vendedor-locutor que se produzca en el anuncio de un determinado número durante el desarrollo del juego, que no pueda ser subsanado antes de la adjudicación de los premios de línea, bingo, prima u otros y que afecte de forma sustancial al mismo, determinará la anulación de la partida, con la devolución del importe íntegro de sus cartones y la restitución de éstos a la mesa.

Cuando ocurriese alguna de las incidencias referidas, antes de proceder, se dará lectura por el jefe de Sala al párrafo correspondiente del punto 1.b) del presente apartado.

La retirada del jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otro jugador.

2. Bolas

Los juegos de bolas están formados por 90 unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie de forma indeleble el correspondiente número, que ha de ser perfectamente visible a través de los monitores de televisión.

Sólo podrán utilizarse bolas previamente homologadas por el órgano competente. En el caso de aparatos de bingo neumático, cada juego de bolas deberá ser cambiado cada tres mil partidas, como máximo, o bien se procederá al cambio antes de ese límite cuando se descubra que alguna de esas bolas no está en condiciones. El cambio de un juego de bolas por otro deberá hacerse constar en el correspondiente libro de Actas, que se define en el apartado "Actas de las partidas".

Los juegos de bolas irán acompañados de una copia de la resolución en la que constará el número de homologación y número de partidas para las que garantice su uso el fabricante.

Al inicio y finalización de cada sesión del bingo, las bolas deben ser objeto de recuento por parte del Jefe de Mesa-Cajero, en presencia del Jefe de Sala y de los jugadores que lo soliciten, comprobando su numeración y que se encuentran en perfecto estado.

Durante el desarrollo de cada partida, los números que vayan apareciendo deberán encontrarse reflejados, simultáneamente, en pantallas o paneles fácilmente visibles desde cualquier punto de la sala. Por la entidad titular o empresa explotadora se proveerá lo necesario para que, además, quede constancia del orden de extracción de las bolas en cada partida.

Las salas de bingo deberán disponer en todo momento de un juego completo de bolas de reserva para proveer las sustituciones que resulten necesarias.

3. Aparatos de extracción de bolas y mecanismos accesorios.

Los aparatos extractores de bolas, al igual que el lector automático si lo hubiere, deberán ser homologados por el órgano competente y reunir las características necesarias para garantizar la aleatoriedad en la extracción de las bolas.

Se pueden utilizar máquinas, aparatos o equipos informáticos auxiliares del juego del bingo, que han de ser previamente homologados por resolución del órgano competente.

Será obligatoria la existencia de un circuito cerrado de TV que garantice el conocimiento por los jugadores de las bolas que vayan saliendo durante el juego, para ello una cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquellas y la imagen será recogida por los distintos monitores (aparatos receptores) distribuidos en la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

Como complemento de todo ello las salas de bingo deberán disponer en su interior y en lugar visible para los jugadores, de paneles luminosos informativos que expresen el número de cartones vendidos, precio del cartón, cuantía de los premios de línea y bingos, así como la de otros premios autorizados, su dotación económica y el número máximo de extracción de bola.

Igualmente será obligatoria la existencia de paneles o pantallas que podrán ser las mismas que contengan la información señalada en el párrafo anterior, que recogerán los números a medida que las bolas son extraídas y cantadas, con indicación expresa del número de extracciones realizadas.

Existirá igualmente, una instalación de sonido que garantice la perfecta audición en toda la sala por parte de los jugadores.

III. Desarrollo del juego.

Antes de iniciarse cada sesión de juego se deberá comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones que hayan de utilizarse; acto seguido se procederá a la comprobación de las bolas del aparato extractor, pudiendo los jugadores que así lo deseen presenciar ambas operaciones. Antes de proceder a la venta de cartones se anunciará la serie a vender, el número de cartones de la misma y el valor facial de cada uno; a continuación se iniciará la venta a través de los locutores-vendedores.

Una vez finalizada la operación de venta, el personal de sala entregará los cartones sobrantes al Jefe de Mesa-Cajero que anunciará:

1. El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando el sistema que considere más idóneo, siempre que se ponga en conocimiento de los asistentes las series y números de cartones en juego.

2. El importe de los premios de línea y bingo, indicando que la cuantía del resto de las modalidades de premios está reflejada en los paneles informativos.

3. El comienzo de la partida.

Desde el momento en que se inicia la lectura de los datos de la partida no se permitirá el acceso a la sala principal de juego, desde el exterior, a visitantes o jugadores.

A partir de este momento, han de extraerse sucesivamente las bolas cuyo número debe anunciarse a través de los altavoces, mostrándose simultáneamente en los monitores y paneles de la sala. La locución de las bolas puede realizarse por procedimientos electrónicos o informáticos, como el "lector automático de bolas" o similares.

Las extracciones y lecturas de bolas han de efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan seguirlas e ir anotándolas en sus cartones.

En caso de error por parte del locutor al anunciar un número que no se corresponda con el realmente extraído prevalecerá, en todo caso, el que figure en la bola extraída. Dicho error será corregido por el mismo locutor o, en caso de lector automático de bolas, por el Jefe de Mesa-Cajero, continuándose la partida si no existiesen incidencias.

El juego se interrumpe cuando algún jugador cante en voz alta y clara la jugada de línea, bingo o cualquier otro premio de los establecidos para el presente juego. Queda prohibido a los empleados de la mesa de control poner en conocimiento la existencia de cartones premiados previamente a haber sido cantados.

Seguidamente debe entregarse el cartón al locutor-vendedor y éste deberá comunicar al Jefe de Mesa-Cajero el número de cartón cantado para su posterior comprobación, que puede ser hecha por medios informáticos. Esta operación se repite con todos los cartones cantados.

Si de la comprobación efectuada resultasen errores o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego debe reanudarse hasta que haya un ganador. Cuando alguna línea cantada sea correcta, el juego continúa hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, el Jefe de Mesa-Cajero pregunta si existe alguna otra combinación ganadora con las voces "¿Alguna línea más?" - "¿Algún bingo más?", dejando un tiempo prudencial hasta dar por finalizada la partida. Una vez dada la correspondiente orden por el Jefe de Mesa-Cajero de que "la partida ha finalizado o queda cerrada", se pierde todo el derecho a reclamación sobre dicha jugada, procediéndose al pago de los premios.

La aparición de varias combinaciones ganadoras, tanto en línea como en bingo, determinará la distribución de los premios en partes iguales entre los cartones premiados.

La celebración de la última partida de la sesión de juego de cada modalidad será anunciada expresamente a los jugadores, sin que quepa, en ningún caso, la celebración de otras después de ser celebrada aquélla.

IV. Actas de las partidas.

1. El desarrollo de cada sesión de juego se irá reflejando en un acta que se cumplimentará, partida a partida, de forma simultánea al transcurso de cada una de ellas, no pudiendo, en ningún caso, comenzar la extracción de las bolas en tanto no se hayan consignado íntegramente dichos datos y anunciados a los jugadores a través de los correspondientes paneles de la sala.

2. Las actas se extenderán en papel continuo foliado y con sello impreso de la Consejería competente en materia de juego y estarán en todo momento a disposición de la inspección de juego o de la autoridad judicial que las reclame. Podrá articularse la utilización de otros soportes y sistemas de mecanización informática para cumplimentar las actas de referencia. En todo caso deberá disponerse de un libro auxiliar, de confección manual, encuadernado y foliado que será sellado por la Consejería competente en materia de juego. Este libro será utilizado, en caso de avería del sistema informático, desde la partida en la que se produzca la avería y hasta que se subsane la misma.

3. Las actas las de partidas deberán guardarse y custodiarse durante seis meses desde la fecha de su emisión. No obstante, en aquellas en las que constase alguna reclamación pendiente de resolver se mantendrá su conservación hasta que sobre ella haya recaído la oportuna resolución, haya adquirido firmeza y conste fehacientemente que ésta ha sido debidamente cumplimentada.

4. En el encabezado del acta se hará constar la diligencia de comienzo de la sesión, fecha y firma del Jefe de Mesa-Cajero, insertándose a continuación, por cada partida, los siguientes datos obligatorios: número de orden de la partida; serie o series de cartones utilizadas; precio y número de cartones vendidos; cantidad total recaudada y cantidades líquidas a pagar, por premios de línea, bingo, o de cualquier premio autorizado. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre, que firmará, igualmente, el Jefe de Mesa-Cajero.

V. Premios.

1. El dinero obtenido por la venta de cartones y destinado a premios quedará en poder del Jefe de Mesa-Cajero, dentro de la propia sala, hasta que se hagan efectivos los mismos.

La cantidad a distribuir en premios en cada partida o sorteo consistirá en el 65 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos.

La aparición de más de una combinación ganadora determinará la distribución proporcional de los premios.

Se premiarán las siguientes combinaciones:

a) Línea.- Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Podrá ser cualquiera de las tres que forman el cartón: Superior, central o inferior. Consistirá en el 8 % del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

b) Bingo.- Se entenderá formado el Bingo cuando se hayan extraído los 15 números que forman el cartón. Consistirá en el 53 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

2. Otros premios.

a) Prima de Bingo.- Consiste en la obtención de un premio adicional para el jugador o jugadores que resulten premiados con el bingo ordinario, independientemente de éste, siempre que el número de bolas extraídas hasta la concesión del premio no supere el número máximo de extracción de bola previsto para este premio.

La dotación destinada a este premio se formará por la detracción continuada del 4 % del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

La cuantía de este premio se calculará en función de las compras anuales de cartones que las salas de bingo realicen a la Administración, tomando como referencia las realizadas a 31 de diciembre del año inmediatamente anterior y de acuerdo con el cuadro siguiente:

COMPRAS ANUALES	PREMIOS PRIMA DE BINGO
Hasta 6.000.000 euros	150-300-500-750-1.000 euros
Más de 6.000.000 euros	300-500-750-1.000 euros

Este premio entrará en funcionamiento en la partida inmediatamente siguiente a aquella en la que se alcance el importe del premio que cada sala haya determinado de acuerdo con la escala anterior.

Cada sala de bingo, dentro de una misma sesión, podrá ofertar a los jugadores cualesquiera de sus premios prima de bingo posibles, siempre que el premio establecido en cada momento haya sido concedido.

El importe que cada sala de bingo destine para el abono del premio Prima de Bingo, de acuerdo con los diferentes importes establecidos por ésta, deberá anunciarse al público en el acto de la entrega del último premio de prima otorgado en la sala. A tales efectos, dicho importe deberá permanecer inalterable en tanto que por el Jefe de Sala se opte por otro de los importes establecidos. De todo ello se informará a los jugadores presentes en la sala y se dejará constancia en el acta de la sesión, señalando el número de partida en que se producen tales circunstancias.

JUEVES, 18 DE FEBRERO DE 2010 - BOC NÚM. 33

Este premio se otorgará cuando se cante bingo con la bola quincuagésima o inferior en su orden de extracción. No obstante lo anterior, si una vez alcanzado el importe máximo del premio prima de bingo, ningún jugador hubiera obtenido el premio con el límite máximo establecido, se procederá a incrementar el límite de extracción en una bola por cada una de las partidas sucesivas hasta conceder el premio «Prima de Bingo».

El jefe de mesa-cajero, al comienzo de cada partida, anunciará la cantidad destinada al Premio Prima de Bingo y los incrementos de bola sucesivos de acuerdo con lo establecido en el párrafo anterior.

En el supuesto de que haya varias combinaciones ganadoras, se repartirá el premio entre todos los ganadores.

Una vez alcanzado el importe máximo del premio de prima, y en tanto se otorga el mismo, se seguirá detrayendo el porcentaje del 4 % establecido, destinándose al pago de ulteriores premios de prima.

El jefe de mesa-cajero anunciará a los jugadores cuándo el premio Prima de Bingo se halle disponible y el número máximo de extracción de bolas en virtud del cual podrá concederse dicho premio, lo que se anunciará en los paneles luminosos informativos.

Para el oportuno control y vigilancia por la Inspección de Juego se incluirán en el acta de la sesión los apartados que sean necesarios para reflejar los datos de este premio. A tal fin, quedarán reflejados los importes detraídos en cada partida, los importes acumulados hasta que se otorga la prima de bingo, el número de bolas extraídas con el que se completó el cartón premiado y el número de partidas acumuladas en que se concedió.

En los casos de cierre de una sala de bingo por cualquier circunstancia, las cantidades acumuladas para el pago del premio "Prima de Bingo" deberán ponerse a disposición de la Consejería de Economía y Hacienda para su ingreso en la Cuenta General de Ingresos del Gobierno de Cantabria.

b) Bingo Interconectado.

Consiste en un premio adicional al que se obtenga por el premio del bingo ordinario, en el que participarán las salas que se acojan a esta modalidad, siempre y cuando el número de bolas extraídas en la partida hasta la consecución de éste, no supere la escala establecida para cada caso.

La cantidad que constituye el premio de bingo interconectado es la resultante de detraer el porcentaje establecido, de la cantidad recaudada por la venta de cartones en todas las salas acogidas a esta modalidad de premio hasta alcanzar el máximo previsto y en su caso, para reserva de éste.

Las normas y exigencias técnicas para la práctica de esta modalidad de premio, así como el número de bolas extraídas y el porcentaje necesario para el cálculo del importe del premio, serán establecidas por la Consejería competente en materia de juego.

c) Bola Loca.

Consiste en un premio adicional al premio de la línea o de bingo ordinario. Estará formado por la detracción de un porcentaje de la recaudación total de cada una de las partidas jugadas en una sala de bingo y se obtiene cuando el último número que completa la combinación ganadora de línea o bingo coincide con el número o con uno de los números válidos, extraídos antes del inicio de cada partida, ya sea por medios mecánicos o informáticos, que han de ser independientes del aparato extractor de bolas utilizado para las partidas ordinarias.

3. Pago de premios.

Queda prohibido complementar las cuantías de los premios establecidos con cualquier cantidad de dinero o pago en especie de cualquier naturaleza, así como establecer aproximaciones, reintegros o cualquier otra clase de premios distintos a los regulados en el presente apartado, con independencia de la forma de retribución de los mismos. No tendrán la consideración de complementos o premios prohibidos los detalles u objetos de valor simbólico que, en concepto de atención, puedan las empresas entregar a los jugadores.

Para garantía de los jugadores los premios de prima de bingo y bingo interconectado, se entregarán en una bandeja diferente a la del premio del bingo ordinario de esa partida, con justificante

CVE-2010-1901

detallado del número de partidas acumuladas y la cuantía del premio concedido. Un duplicado de este justificante se adjuntará al cartón premiado junto con el impreso donde se refleja el orden de salida de bolas y el número de serie del cartón premiado.

Los premios se abonarán en efectivo, quedando prohibida su sustitución total o parcial por premios en especie. No obstante, el pago en metálico de estos premios podrá ser sustituido por la entrega de un cheque librado contra la cuenta corriente de la empresa, previa solicitud o conformidad del jugador.

Para poder tener derecho a cantar las jugadas premiadas definidas en el presente Juego durante la celebración de una partida, es preciso que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hayan sido extraídos en esa determinada partida, independientemente del momento en que se haya completado la combinación. Además para el premio de línea será necesario que la jugada no haya sido ya cantada por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Si hubiera más de una combinación ganadora, esto dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hayan cantado. En ningún caso podrán aceptarse reclamaciones una vez que los premios hayan sido asignados.

Los premios se pagarán a la terminación de cada partida, previa la oportuna comprobación y contra la entrega de los correspondientes cartones, que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error. Los cartones premiados se acompañarán al acta de la sesión.

VI. Otras modalidades de bingo.

1. Bingo simultáneo.

Esta modalidad de juego consiste en la celebración de una partida de bingo ordinario de forma simultánea por todos los jugadores presentes en las diferentes salas que estén adheridas al sistema, en conexión entre sí y con la central operativa de proceso de datos.

Tiene como base los cartones de bingo en series lo suficientemente amplias para asegurar que todos los jugadores puedan jugar sin que existan cartones repetidos.

El sorteo se podrá celebrar tanto en la central operativa como en cualquiera de las salas adheridas al sistema y en cada sala se recibirá la información del juego y de las diferentes extracciones a través de imagen de vídeo remitida por la Central Operativa.

La modalidad del Bingo Simultáneo se regulará por la Consejería competente en materia de juego, conforme a las normas generales que rigen el Bingo Ordinario, con las especificidades reguladas en el presente apartado.

2. Bingo Electrónico.

Es una modalidad de bingo que tiene como base el juego del bingo ordinario. Se practicará en las salas de bingo, en área independiente y diferenciada de la zona principal de juego, a través de equipos o sistemas electrónicos, informáticos o terminales de autoservicio, desarrollándose la partida y de forma independiente de la celebrada en la sala de bingo tradicional.

Tendrá como base «cartones virtuales», los cuales deben de ser adquiridos mediante la correspondiente tarjeta prepago, la cual será recargada o reintegrada a voluntad del jugador, adquiriendo el número de cartones que estime oportuno.

El porcentaje que debe ir destinado a premios en esta modalidad así como la operativa de este juego y requisitos del mismo será el establecido por la Consejería competente en materia de juego.

3. Bingo derivado.

a) Definición.

El bingo derivado es una modalidad del juego del bingo que podrá jugarse sobre un máximo de 90 números y un mínimo de 6. Para su desarrollo se utilizarán cartones físicos o virtuales, integrados por combinaciones numéricas con un mínimo de 6 y un máximo de 18 números distintos entre sí y distribuidos en filas o columnas.

Las diversas versiones del juego del bingo derivado serán autorizadas por la Consejería competente en materia de juego.

Los diferentes tipos de premios o combinaciones ganadoras procedentes de dicho juego, así como la cuantía de los mismos, ya sea en porcentaje o en cantidad, deberán ser predeterminados con anterioridad a la celebración del mismo, entendiéndose obtenido el premio al completar la combinación de números determinada previamente.

El bingo derivado, en sus diferentes versiones, podrá practicarse por los usuarios en las salas de bingo, en las condiciones que se determinen por la Consejería competente en materia de juego, a través de sistemas y programas informáticos previamente homologados.

b) Versiones del bingo derivado.

Las versiones del juego del bingo derivado serán:

1ª La instantánea: Es una versión configurada como aquel juego en el que los premios se determinan en cada jugada directa e independientemente del volumen de apuestas realizado en dicho juego.

2ª La diferida: Es una versión configurada como aquel juego en el que los premios se determinan en una cuantía fija, en un determinado ámbito temporal de desarrollo de las partidas, en función de la venta de cartones o del volumen de apuestas. En el juego del bingo derivado deberá existir un soporte técnico que garantice la fiabilidad de los datos de desarrollo del juego, así como el cumplimiento de las condiciones por las que el mismo haya de regirse.

El porcentaje destinado a premios en cualquiera de las versiones del juego del bingo derivado no podrá ser inferior al señalado por la Consejería competente en materia de juego, debiendo especificarse en cada una de dichas modalidades la distribución del porcentaje entre cada uno de los diferentes premios que se definan para la misma.

En el caso de que se utilicen cartones de juego virtuales, deberán garantizar el control y la contabilidad del juego, su seguridad y el registro de todas las operaciones realizadas.

C.- Máquinas de Juego

I. Maquinas tipo "a".

Son máquinas de tipo "A" o recreativas las siguientes:

1. Las de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico. Se incluyen las que ofrezcan como único aliciente adicional y por causa de la habilidad del jugador, la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial en forma de prolongación de la propia partida o de otra adicional, que en ningún caso podrá ser canjeado por dinero o especie.

2. Las máquinas cuyo desarrollo de juego se realice mediante la utilización de pantallas de televisión, video o cristal líquido. En estas máquinas podrán modificarse los mandos y el vidrio de pantalla así como incorporar dispositivos que permitan el intercambio de las placas que contengan distintas modalidades de juegos compatibles con la configuración de éstas. En este caso, el nuevo juego que se pretende introducir debe estar previamente homologado.

3. Las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

4. Los aparatos, instrumentos, dispositivos o soportes informáticos que, a cambio de un precio por un determinado tiempo de uso, sean utilizados para la práctica de juegos recreativos y estén instalados en establecimientos de pública concurrencia, pudiendo estar interconectados, mediante un servidor de área local, a una red debidamente autorizada.

5. Aquellas que, aparte de proporcionar un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, pueden conceder un premio en especie, directo o mediante una cantidad de vales, bonos o similares, en función de la habilidad, destreza o conocimiento del jugador, debiendo reunir las siguientes características:

a) El valor de mercado de cada uno de los premios ofertados no podrá ser superior a veinte veces el importe de la partida, ni ésta a su vez superior a un euro.

b) Los premios deberán ser identificados previamente por el usuario.

Cuando estas máquinas entreguen un premio mediante bonos, vales o similares deberán cumplir los siguientes requisitos:

1º Estos bonos o vales serán acumulables y canjeables por un premio en especie, sin que puedan, en ningún caso, utilizarse en otro establecimiento diferente al que se han conseguido y bajo ningún concepto podrán canjearse por dinero.

2º A cualquier bono o vale le corresponderá necesariamente un premio.

3º Deberá existir un mostrador de obsequios, debiendo señalarse de forma clara y visible cuantos bonos, fichas o similares serán necesarios para conseguir un obsequio.

6. Las de mero pasatiempo o recreo, que sean incluidas por la Administración en este tipo y que no estén afectadas por ninguna de las exclusiones previstas en el Reglamento de máquinas recreativas y de azar.

II. Máquinas tipo "b".

1. Clasificación y definición.

Las máquinas de tipo "B" o recreativas con premio en metálico se clasifican a su vez en los siguientes subtipos:

a) Máquinas de tipo "B1", entendiéndose por tales aquellas que, a cambio del precio de la partida o jugada concedan al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

También se consideran máquinas de tipo "B1" las siguientes:

1º. Las llamadas cascadas o similares.

2º. Las llamadas botes electrónicos o similares, que permiten asociar un premio en metálico con el alcance de un importe o un número de propinas.

b) Máquinas de tipo "B2", entendiéndose por tales aquellas que cumpliendo los requisitos generales de las máquinas de tipo "B1" conceden eventualmente premios en metálico superiores a éstas. Tendrán que ser diferenciadas de las de tipo "B1" adoptando una denominación comercial específica.

c) Máquinas de tipo "B3", entendiéndose por tales aquellas que de acuerdo con las normas y disposiciones técnicas establecidas en el presente Reglamento, otorguen premios en metálico superiores a los de las máquinas de tipo "B1", de acuerdo con el programa de premios previamente establecido o, eventualmente, en proporción a lo apostado por el conjunto de jugadores. Sólo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante cartones dentro de las salas de bingo autorizadas.

2. Son máquinas de tipo "B" multipuesto aquellas que, reuniendo las características técnicas de las máquinas de tipo "B" y conformando un solo mueble, permiten la participación de más de un jugador de forma independiente, conjunta o simultánea.

3. También se consideran máquinas de tipo "B" aquellas otras que contengan algún elemento de juego, envite, apuesta o azar, y sean incluidas en este tipo por la Administración siempre que no estén afectadas por alguna de las exclusiones previstas en el Reglamento de máquinas recreativas y de azar.

III. Máquinas tipo "c".

Son máquinas de tipo "C" o de azar aquellas que, de acuerdo con las características y límites establecidos en el Reglamento vigente de máquinas recreativas y de azar y a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

A los efectos de esta definición se entiende por azar, el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

D.- boletos

I. Definición.

El juego de boletos es aquel que tiene lugar mediante la adquisición, por un precio, de determinados billetes o boletos que expresamente indicarán el premio en metálico, el cual deberá ser desconocido hasta su raspadura manual o apertura. Esta modalidad de juego podrá practicarse de forma individualizada o bien combinada con otra determinada previamente en el billete o boleto y siempre con indicación del precio y de los premios que pudieran corresponder.

Adquirido el boleto por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquellos en los que aparezca un número o combinación de números o un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente en las propias instrucciones. En general, el boleto contendrá extractadas las instrucciones de juego, así como todas las combinaciones posibles que otorguen premios con sus respectivas cuantías.

II Características.

El boleto consistirá en un soporte físico que deberá reunir los requisitos de inviolabilidad que impidan su manipulación o lectura fraudulenta, debiendo tener además, las siguientes características:

1. Tener impresa una serie de números o símbolos invisibles para el usuario y para los elaboradores y distribuidores de los mismos, cubiertos de manera que quede totalmente garantizada la seguridad de cada uno de los números o símbolos.

2. Tener un código de validación único e irreplicable en los boletos que constituyan cada lote. Asimismo deberán estar seriados de forma que se permita la identificación individual de cada boleto.

3. Contener las instrucciones necesarias para proceder al examen de casilleros y en su caso, de las combinaciones de símbolos predeterminados, bien mediante el cortado del boleto, el raspado de los casilleros o cualquiera otra operación, sin que el boleto sea perjudicado.

E.- Loterías

I. Definición.

La lotería es una modalidad de juego en la que se conceden premios en metálico en aquellos casos en que el número o números expresados en el billete o boleto en poder del jugador, coincidan en todo o en parte con el que se determine, a través de un sorteo posterior que se celebre en la fecha que fije el billete o boleto.

F.- Rifas y tómbolas

I. Definición

La rifa es la modalidad de juego consistente en un sorteo a celebrar de uno o varios bienes o servicios, previamente determinados, no en metálico, entre los adquirentes de billetes o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o diferenciados entre sí por cualquier otro sistema.

La tómbola es la modalidad de juego que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos expuestos al público, celebrado entre los adquirentes de uno o varios billetes o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí y que en caso de ser premiado, existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados, bien de forma instantánea o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada.

En estos juegos el importe total de los billetes o papeletas emitidos será, como mínimo, igual al precio del bien o bienes sorteados.

Quedan exentas de autorización las rifas y tómbolas realizadas por asociaciones y organizaciones sin ánimo de lucro y aquellas otras cuyo beneficio se dedique íntegramente a fiestas populares, siempre que el importe del premio, en ambos casos, no exceda de 1.500 €.

II. Clasificación.

Las rifas y tómbolas se clasifican en:

1. Benéficas.- Son aquellas organizadas por Instituciones, Ayuntamientos u otras Corporaciones o Entidades en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine a satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

2. De utilidad pública.- Son aquellas organizadas por las instituciones o corporaciones citadas en las que el importe de la recaudación se aplique o destine a fines de reconocida utilidad pública.

3. De interés particular.- Son las organizadas por personas físicas o jurídicas o entidades públicas en las que el importe de los beneficios no se aplique a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

III. Premios.

Todos los premios deberán ser propiedad del organizador del juego con anterioridad al comienzo de la venta de billetes o papeletas y además deberán estar depositados o instalados en lugares donde el público pueda examinarlos y constatar su existencia.

G.- Combinaciones aleatorias

I. Definición.

Se entiende por combinación aleatoria la modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus productos o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin coste adicional alguno y sin que pueda exigirse una contraprestación específica a cambio.

No se exigirá la autorización administrativa previa para la organización, celebración y desarrollo de combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales, cualquiera que sea la fórmula de loterías o juegos promocionales que revistan, siempre que la participación del público en estas actividades sea gratuita y en ningún caso exista sobreprecio o tarificación adicional alguna, cualquiera que fuere el procedimiento o sistema a través del que se realice.

No obstante, en relación con las actividades mencionadas en el apartado anterior, el promotor de las mismas deberá formular comunicación individualizada por cada concreta actividad que se pretenda desarrollar, con carácter previo a su realización.

La comunicación producirá efectos desde el día de su presentación, sin perjuicio de las facultades de comprobación, control e inspección que tenga atribuidas la Consejería competente en materia de juego.

La inexactitud, falsedad u omisión, de carácter esencial, en cualquier dato manifestado en la comunicación previa, así como la no presentación de la misma, determinará la imposibilidad de continuar con el ejercicio del derecho o actividad afectada desde el momento en que se tenga constancia de tales hechos, sin perjuicio de las responsabilidades a que hubiera lugar.

II. Clasificación.

Las combinaciones aleatorias se clasifican en:

1. De tracto único.- Consiste en la celebración de un sorteo en una fecha determinada.

2. De tracto sucesivo.- Consiste en la celebración de un sorteo de forma sucesiva en varias fechas.

III. Premios.

Los premios consistentes en bienes muebles deberán estar, previamente a la celebración del sorteo, adquiridos y depositados o instalados en lugares en los que pueda constatarse su existencia. Los otorgados en metálico deberán estar depositados en una entidad bancaria.

H.- APUESTAS

I. Definición.

Se entiende por apuesta aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento público, deportivo o de competición, previamente determinado por la empresa organizadora, de desenlace incierto y ajeno a las partes que intervienen en la misma.

II. Reglas básicas.

El objeto de la apuesta es el acierto del pronóstico formulado sobre el resultado del acontecimiento deportivo, de competición o de otro carácter previamente determinado.

Tienen la consideración de material de apuestas los boletos, los sistemas y terminales para su expedición y control y demás material, elementos o sistemas utilizados para la organización y comercialización de las apuestas.

El boleto o resguardo es el documento que acredita la formalización de la apuesta. Su contenido mínimo se determinará reglamentariamente.

Las apuestas se podrán formalizar mediante máquinas específicamente homologadas para la realización de tal fin.

III. Tipos de apuestas.

1. Según la organización y distribución de las sumas apostadas, las apuestas pueden ser mutuas, de contrapartida o cruzadas:

a) Apuesta mutua es aquella en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas sobre un acontecimiento determinado se distribuye entre aquellos apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.

b) Apuesta de contrapartida es aquella en la que el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos.

c) Apuesta cruzada es aquella en la que una empresa autorizada actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que correspondan.

2. Según su contenido las apuestas pueden ser bien simples, bien combinadas o múltiples:

a) Apuesta simple es aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento.

b) Apuesta combinada o múltiple es aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más acontecimientos.

IV. Prohibiciones

Quedan prohibidas las apuestas que, en sí mismas o en razón de los acontecimientos sobre los que se formalicen, atenten contra los derechos y libertades, en particular, contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen así como contra la protección de la juventud y de la infancia y aquellas otras que se fundamenten en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas, en eventos prohibidos por la legislación vigente o en acontecimientos de carácter político o religioso.

2010/1901