

Versión vigente: 16.06.2020 -

Decreto 56/2015, de 30 de abril, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana.

(DOGV núm. 7526 de 15.05.2015) Ref. 004370/2015

## PREÁMBULO

El Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana, en su artículo 49.1.31ª, establece que la Generalitat tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas.

En desarrollo de este precepto se promulgó la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana. En cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en esta Ley, el Consell aprobó mediante el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana.

El citado Reglamento fue modificado por el Decreto 56/2011, de 20 de mayo, del Consell, por el que se modificaron determinados preceptos del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, del Reglamento del Juego del Bingo, del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, y del Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego, y por el Decreto 26/2012, de 3 de febrero, del Consell por el que se modificaron determinados preceptos del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, del Reglamento del Juego del Bingo, del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana y del Reglamento de la Publicidad del Juego en la Comunitat Valenciana.

Mediante el Reglamento que se aprueba por este decreto se pretende alcanzar una ordenación integral de los casinos de juego, que recoja las sucesivas modificaciones realizadas y se elabore una norma con una mayor flexibilidad a la hora de atender las sucesivas demandas de índole económica, comercial y social.

En este sentido, este reglamento ha llevado a cabo una regulación acorde con la realidad de los usos sociales vigentes, siempre mejorando el control administrativo que este tipo de actividades exige, pero reconociendo la evidente trascendencia económica y social que reúnen estas empresas.

Se considera necesario dotar a estas empresas de los instrumentos necesarios para mejorar su actividad económica. Con este objetivo, el Reglamento amplía la relación de los juegos exclusivos de casinos y que únicamente podrán practicarse en los locales o establecimientos autorizados, y se concede mayor autonomía a los casinos en la organización de los torneos que pretendan celebrar.

Se agiliza y racionaliza el sistema de tramitación, modificación y renovación de las autorizaciones permitiendo un horario de funcionamiento ininterrumpido durante las 24 horas al día.

Hay que destacar la modificación en la antigua regulación de las materias referidas a las salas de juego y su funcionamiento, los servicios complementarios y los mecanismos de control, así como lo referente al personal de los casinos y la consiguiente eliminación de los carnets profesionales.

Por cuanto antecede, de acuerdo con la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, y siguiendo los trámites procedimentales previstos en el Decreto 24/2009, de 13 de febrero, del Consell, sobre la forma, la estructura y el procedimiento de

elaboración de los proyectos normativos de la Generalitat, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, a propuesta del conseller de Hacienda y Administración Pública, conforme con el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana y previa deliberación del Consell, en la reunión del día 30 de abril de 2015,

## DECRETO

### **Artículo único. Aprobación del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana**

Se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana que a continuación se inserta.

## DISPOSICIONES ADICIONALES

### **Primera. Habilitación normativa**

Se faculta a la conselleria competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente reglamento y para modificar el anexo del reglamento que se aprueba.

### **Segunda. Plazo máximo para resolver y notificar**

El plazo máximo para resolver y notificar las autorizaciones establecidas en el reglamento que se aprueba, que sean consecuencia de solicitudes formuladas por las personas interesadas, será de seis meses a contar desde la presentación de aquellas. Transcurrido dicho plazo, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, de acuerdo con lo previsto en la Ley de Juego de la Comunitat Valenciana.

### **Tercera. Régimen de la explotación de máquinas recreativas y de azar**

El régimen de explotación de máquinas recreativas y de azar en los casinos de juego legalmente autorizados en la Comunitat Valenciana será el que se contiene en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

### **Cuarta. <sup>1</sup>**

*Derogada*

## DISPOSICIÓN TRANSITORIA

### **Única. Expedientes en tramitación**

Los expedientes de modificación y las autorizaciones que se encuentren en tramitación ante la conselleria competente en materia de juego en la fecha de entrada en vigor del reglamento que se aprueba deberán atenerse, en cuanto a los requisitos, condiciones y trámites necesarios, a las disposiciones del reglamento que se aprueba.

## DISPOSICIÓN DEROGATORIA

### **Única. Derogación normativa**

Queda derogado el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, por el que aprobó el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, y cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en el presente Decreto y en el Reglamento por él aprobado.

<sup>1</sup> La disposición final cuarta se deroga por la disposición derogatoria única de la **Ley 1/2020, de 11 de junio**, de la Generalitat, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana (DOGV núm. 8834 de 15.06.2020) Ref. Base Datos 004404/2020.

## DISPOSICIÓN FINAL

### **Única. Entrada en vigor**

El presente decreto entrará en vigor a los 20 días siguientes al de su publicación en el Diari Oficial de la Comunitat Valenciana.

Valencia, 30 de abril de 2015

El president de la Generalitat,  
ALBERTO FABRA PART

El conseller de Hacienda y Administración Pública,  
JUAN CARLOS MORAGUES FERRER

## REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DE LA COMUNITAT VALENCIANA

### TÍTULO I. Disposiciones generales y régimen de autorizaciones

#### CAPÍTULO I. Objeto, ámbito y régimen jurídico

##### **Artículo 1. Objeto y ámbito**

El presente reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito de la Comunitat Valenciana, de los juegos propios de los casinos en sus distintas modalidades y los establecimientos autorizados para su desarrollo, así como de las actividades económicas que tengan relación con los casinos.

##### **Artículo 2. Régimen jurídico**

1. La autorización, organización y desarrollo de los juegos de casino se atenderán a las normas contenidas en el presente reglamento y en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, y a cuantas disposiciones la desarrollen o complementen.

2. Tendrán la consideración legal de casinos de juego, y, por tanto, podrán practicarse en ellos los juegos a que hacen referencia los artículos 3, 4 y 5 de este reglamento, los locales y establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos por el presente reglamento, posean la autorización otorgada por la conselleria competente en materia de juego.

3. Queda prohibida la organización y práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de casinos, incluso en su modalidad de torneo, y se realicen fuera de dichos establecimientos o al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos en este reglamento.

4. Ningún establecimiento que no esté autorizado como casino de juego podrá ostentar esta denominación.

#### CAPÍTULO II. De los juegos

##### **Artículo 3. Juegos de casinos**

1. Se considerarán juegos exclusivos de casinos y, por tanto, solo podrán practicarse en los locales o establecimientos autorizados como casinos de juego, los siguientes:

- Ruleta francesa.
- Ruleta americana con un solo cero o con doble cero.
- Veintiuno o blackjack.
- Boule o bola.
- Treinta y cuarenta.
- Punto y banca.
- Bacará, chemin de fer o ferrocarril.
- Bacará a dos paños.
- Dados o craps.
- Ruleta de la fortuna.
- Póquer sin descarte.
- Póquer de contrapartida en su variedad Trijoker.
- Póquer de círculo en sus modalidades de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las variantes Seven Stud Poker, Omaha, Hold'em, Five Stud Poker, y póquer sintético.
- Pai Gow Poker.
- Monte.
- Reto.
- Tripóquer.
- Sic Bo.
- Mahjong Pai Gow.
- Poker de 4 cartas.
- Triple Black-Jack.
- Texas Póker de Contrapartida.
- Triple Juego.
- Texas Hold'em Póker Bonus.

2. Los juegos enumerados en el apartado anterior se desarrollarán conforme a los requisitos, elementos, reglas y prohibiciones establecidos, para cada una de ellos, en el anexo del presente reglamento.

#### **Artículo 4. Juego por medios electrónicos y telemáticos**

1. La organización, comercialización y práctica de los juegos señalados en el apartado 1 del artículo anterior podrá llevarse a cabo mediante medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia por los casinos de juego autorizados para el juego presencial. La explotación de estos juegos requerirá la autorización del órgano directivo competente en materia de juego.

2. La explotación de estos juegos admitirá variaciones respecto a las normas de desarrollo de los juegos en su modo presencial.

3. En todo caso, será de aplicación a los juegos de casino, cuando se practiquen por los medios señalados en el apartado 1 de este artículo, las disposiciones del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana y sus disposiciones de desarrollo, relativas a los requisitos generales de los sistemas técnicos utilizados para la organización y comercialización de las apuestas y a la formalización de las mismas.

#### **Artículo 5. Otros juegos**

1. Además de los juegos establecidos en el artículo anterior, en los casinos de juego podrán instalarse máquinas de las definidas en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, así como terminales de apuestas y máquinas auxiliares de apuestas, en los términos establecidos en el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana.

2. Queda prohibida la práctica en casinos de juego de cualquier otro juego que, con igual o distinto nombre, no sea de los enumerados en este capítulo II o se practique al margen de los requisitos y condiciones establecidos en el presente reglamento, aún en el caso de que constituyan modalidades de aquellos.

3. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, los casinos de juego, con o sin patrocinio y en sus propias instalaciones, podrán organizar y celebrar competiciones o torneos de máquinas de tipo «C» y de los juegos propios de casino introduciendo para ello variaciones no esenciales sobre las instrucciones de las diversas modalidades de juego.

A tal fin, los casinos de juego deberán comunicar, al órgano directivo competente en materia de juego, las bases de la competición o torneos a celebrar cada año natural, salvo que se trate de torneos de juegos de envite tradicionales no incluidos en el catálogo, que no requerirán comunicación previa alguna.

En las bases de los torneos o competiciones se establecerán las reglas sobre las que se desarrollarán los juegos, los locales del casino donde se llevará a cabo la celebración, las condiciones de inscripción y coste de la misma, los criterios de clasificación y los premios.

Posteriormente, los casinos de juego deberán comunicar, previamente a su celebración, cada una de las competiciones o torneos que pretendan celebrar, indicando la fecha y horarios de celebración. Dicha comunicación se dirigirá al órgano directivo competente en materia de juego, con una antelación mínima de tres días a la fecha de celebración de la competición o torneo.

### **CAPÍTULO III. De las empresas titulares**

#### **Artículo 6. Requisitos de las empresas titulares**

Para poder ser empresas titulares de un casino de juego deberán reunirse los siguientes requisitos:

1. Habrán de constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de sociedad anónima.

2. La sociedad deberá ostentar la nacionalidad de cualquier estado miembro de la Unión Europea y estar domiciliada en España.

3. Su objeto social único y exclusivo habrá de ser la explotación del casino de juego objeto de la solicitud de autorización y, en su caso, el desarrollo de actividades de promoción turística y de los servicios complementarios o accesorios relacionados con el mismo.

4. El capital social mínimo habrá de ser de 6.000.000 de euros, totalmente suscrito y desembolsado.

5. Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

6. La participación de capital extranjero en la sociedad se ajustará a lo establecido en la legislación vigente en materia de inversiones extranjeras.

7. La sociedad habrá de tener la administración colegiada. Los administradores habrán de ser personas físicas.

8. Ninguno de los socios o accionistas, ya sea persona física o jurídica, podrá ostentar participaciones en el capital ni cargos directivos en más de una sociedad explotadora de casinos de juego, en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana.

#### **Artículo 7. Otorgamiento de autorizaciones**

1. La autorización a una empresa para la instalación y explotación de un local o establecimiento de casino de juego se efectuará previa convocatoria de concurso público mediante orden de la conselleria competente en materia de juego, oída la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, previo informe favorable del órgano directivo competente en materia de juego.

2. La orden de convocatoria del concurso recogerá las bases que lo regirán y los criterios objetivos que permitan que su adjudicación se otorgue valorando las siguientes circunstancias:

- a) El interés turístico del proyecto.
- b) Las garantías personales y financieras de los promotores.
- c) La calidad de las instalaciones y de los servicios complementarios que se presten.
- d) El programa de inversiones.
- e) El lugar de ubicación.
- f) La generación de puestos de trabajo y el plan de formación del personal y recursos humanos con que cuenta.
- g) La viabilidad económica del proyecto en base a los estudios realizados.
- h) La tecnología para la organización y gestión del juego que se pretende adoptar.

#### **Artículo 8. Solicitud**

Las sociedades mercantiles interesadas en la obtención de una autorización para la instalación y explotación de un casino de juego, que cumplan los requisitos especificados en el artículo 6, podrán tomar parte en el concurso convocado al efecto, presentando una solicitud que deberá recoger:

1. Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número del DNI del solicitante, o documento equivalente en el caso de ser extranjero, así como la calidad con la que actúa en nombre de la sociedad interesada.

2. Denominación, duración y domicilio de la Sociedad Anónima representada, o proyecto de la misma.

3. Nombre comercial del casino y situación geográfica del edificio o solar en que se pretende instalar, con especificación de sus dimensiones y características generales.

4. Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número del DNI, o documento equivalente en el caso de nacionalidad extranjera, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación y de los administradores de la sociedad, así como, en su caso, de los directores, gerentes o apoderados en general.

5. Fecha tope en que se pretende abrir el casino de juego.

6. Juegos cuya práctica en el casino se pretende que sean autorizados, dentro de los incluidos en los artículos 3, 4 y 5 de este reglamento.

#### **Artículo 9. Documentación**

Las solicitudes deberán ir acompañadas de los siguientes documentos:

1. Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus Estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil. Si la sociedad no se hubiese constituido, se presentará proyecto de la escritura y de los Estatutos.

2. Copia o testimonio notarial del poder de representación del solicitante.

3. DNI y certificados negativos de antecedentes penales de los socios o promotores, de los administradores de la sociedad, directores generales, gerentes y apoderados con facultades de administración, de acuerdo con lo establecido en el artículo 20 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

Si alguna de las personas expresadas fuere extranjera no residente en España, deberá acompañar también documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de residencia, y traducido por intérprete jurado.

4. Certificado del Registro de la Propiedad de los solares y, en su caso, del edificio en que se instalará el casino de juego, o documentos que acrediten la disponibilidad sobre dichos solares o inmuebles.

5. Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrán de prestar servicios en el casino, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos.

6. Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del casino de juego, con sujeción a las disposiciones del presente reglamento, así como los servicios complementarios que se pretenden prestar al público. Dicha memoria habrá de contener una descripción detallada de los sistemas previstos de admisión y control de los jugadores, selección, formación, gestión y control del personal, criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, contabilidad y caja, indicando, en todo caso, el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del casino.

7. Proyecto arquitectónico del casino de juego.

En todo caso, la sala principal del casino se proyectará para un aforo mínimo de 500 personas, y tendrá una superficie mínima de 1.000 metros cuadrados, sin incluir en ella la ocupada por cualquier tipo de servicio complementario ubicado en su interior, así como las dependencias auxiliares (caja, recepción y otras).

8. Estudio económico-financiero, que comprenderá, como mínimo, un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad.

9. Relación de las medidas de seguridad a instalar en el casino, así como las medidas de seguridad privada que a tal efecto se establezcan en la Ley de Seguridad Privada y sus disposiciones de desarrollo.

También podrán acompañar a las solicitudes cuantos otros documentos se estimen pertinentes, en especial en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la sociedad y de esta.

#### **Artículo 10. Tramitación**

Presentadas las solicitudes y documentación anexa, así como la información complementaria que pueda ser requerida, y previo informe del ayuntamiento del término municipal donde se pretenda instalar el casino, que deberán ser remitidos en el plazo de treinta días desde la petición de los mismos por la conselleria competente en materia de juego, reputándose favorables transcurrido dicho plazo sin recibir contestación de aquellos, el órgano directivo competente en materia de juego elaborará y elevará propuesta de resolución al conseller competente en materia de juego.

#### **Artículo 11. Resolución**

1. La resolución que autoriza la instalación del casino de juego se efectuará por orden del conseller competente en materia de juego, que será publicada en el Diari Oficial de la Comunitat Valenciana. La resolución habilita al casino para practicar todos los juegos incluidos en el catálogo, y en ella se expresará:

a) Denominación, duración, domicilio, capital social y participación de capital extranjero en la sociedad titular.

b) Nombre comercial y localización del casino.

c) Relación de los socios o promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital y de los miembros del Consejo de Administración, consejero-delegado y directores generales, si los hubiere.

d) Aprobación o modificaciones del proyecto arquitectónico propuesto, de los servicios o actividades complementarias de carácter turístico y de las medidas de seguridad.

e) Juegos autorizados de entre los incluidos en el catálogo.

f) Fecha límite para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente la licencia municipal de apertura y la autorización de apertura y funcionamiento a que hace referencia el artículo 12 de este reglamento.

g) Obligación de proceder, en el plazo máximo de treinta días, a la constitución de la sociedad, si no estuviera constituida.

h) Intransmisibilidad de la autorización.

2. Si la autorización introdujese condicionantes respecto de lo solicitado por la sociedad, esta deberá manifestar su conformidad o reparos en el plazo de 20 días desde la notificación; en el segundo caso, la conselleria competente en materia de juego resolverá sobre los reparos y lo notificará a la sociedad, que deberá manifestar su aceptación en el plazo que se señale, quedando caducada la autorización en caso contrario.

## CAPÍTULO IV. Autorización de apertura y funcionamiento

**Artículo 12. Solicitud de apertura y funcionamiento**

1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación y, como mínimo, treinta días antes de la fecha prevista para la apertura del casino, la sociedad titular solicitará del órgano directivo competente en materia de juego la autorización de apertura y funcionamiento.

2. Si la apertura no pudiera efectuarse dentro del plazo concedido por la autorización de instalación, la sociedad titular podrá solicitar ante el órgano directivo competente en materia de juego la oportuna ampliación del precitado plazo, justificando debida y detalladamente las causas que impidan el cumplimiento del mismo. El órgano directivo, previos los informes pertinentes, resolverá discrecionalmente, otorgando o denegando la ampliación del plazo solicitado. En este segundo caso, así como cuando expirase el plazo sin que por la parte interesada se hubiera solicitado su ampliación, se declarará de oficio caducada la autorización de instalación, procediendo a publicar y notificar las resoluciones acordadas.

**Artículo 13. Documentación complementaria**

La solicitud de autorización de apertura y funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

1. Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil o de haber sido solicitada, todo ello en el caso de que no se hubieran aportado anteriormente.

2. Licencia municipal de apertura o documento equivalente.

3. Relación de personal que haya de prestar servicios en el casino, con especificación de su categoría profesional en funciones de dirección y juego.

4. Certificación acreditativa de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 51 de este reglamento.

5. Certificación de obra acabada y de que las obras realizadas se corresponden sustancialmente con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

6. Certificación de técnico competente acreditativa del funcionamiento idóneo de las instalaciones del casino donde se ubiquen elementos de juego, así como de sus medidas de seguridad.

7. Copia o testimonio notarial de la escritura de declaración de obra nueva, con constancia fehaciente de su liquidación e inscripción en el Registro de la Propiedad.

8. Cuantos otros documentos acrediten el cumplimiento de los condicionantes técnicos establecidos en la resolución de autorización de instalación, en el caso de que en aquella los hubiera.

**Artículo 14. Inspección de la instalación**

Recibida la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, el órgano directivo competente en materia de juego ordenará practicar la inspección oportuna para comprobar el cumplimiento de los requisitos de instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia de los representantes legales de la sociedad, así como de los técnicos que aquella designe, y se levantará el acta e informe correspondientes.

**Artículo 15. Resolución**

Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fuesen satisfactorios, el órgano directivo competente en materia de juego otorgará la autorización de apertura y funcionamiento. No obstante, si el acuerdo fuera denegatorio, se reflejará en resolución motivada, previa concesión de un plazo para subsanar las deficiencias observadas. Transcurrido dicho plazo, volverán a practicarse las comprobaciones oportunas y si su resultado fuera negativo, se dictará por aquella resolución, que conllevará la declaración de caducidad de la autorización de instalación que se poseía.

**Artículo 16. Requisitos formales de la resolución**

En la resolución de autorización de apertura y funcionamiento del casino se harán constar:

1. Las especificaciones a que se refieren los apartados a, b y c del artículo 11.1 de este reglamento.

2. El horario de funcionamiento de las salas de juego, que podrá ser ininterrumpido.

3. La relación de los juegos a practicar y número inicial de mesas o elementos para ello.



4. Los límites mínimos y máximos de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar de forma individualizada para cada uno de los juegos, establecimientos o para mesas determinadas a ubicar dentro del local una banda de fluctuaciones de límites mínimos de apuestas.

5. Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del casino, si no entran todos simultáneamente en servicio.

6. El nombre y apellidos del director de juegos, de los subdirectores y de los miembros del Comité de Dirección, en su caso.

7. El plazo de duración de la autorización.

8. La prohibición de ceder, a título oneroso o gratuito, la autorización otorgada.

#### **Artículo 17. Vigencia**

La autorización de apertura y funcionamiento se concederá por un plazo de diez años y será prorrogable por períodos sucesivos de igual duración.

El plazo de duración se computará a partir del día siguiente a aquel en que se produjo la apertura al público del casino o, en las renovaciones, desde el día siguiente a aquel en que expirase la vigencia de la precedente.

#### **Artículo 18. Renovación**

1. Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la autorización, la sociedad titular habrá de instar del órgano directivo competente en materia de juego la renovación de la autorización, aportando al efecto, como mínimo, los siguientes documentos:

a) Los que hace referencia el artículo 9, apartados 3 y 4 de este reglamento.

b) Certificado del secretario del Consejo de Administración de las modificaciones que haya tenido la sociedad desde su solicitud, y porcentaje de participación de los socios.

2. El órgano directivo competente en materia de juego, a la vista de la documentación presentada, resolverá lo procedente, si bien solo podrá denegar la solicitud cuando concurra alguna de las causas que, conforme a lo dispuesto en el artículo 20 de este reglamento, den lugar a la caducidad y extinción.

#### **Artículo 19. Revisión de instalaciones**

La inspección adscrita al órgano directivo competente en materia de juego podrá proceder a la revisión completa de las instalaciones del casino y de todas las restantes circunstancias previstas en los artículos 6, 9 y 13 del presente reglamento, al objeto de comprobar el grado de mantenimiento y cumplimiento de las condiciones previstas en las autorizaciones otorgadas.

#### **Artículo 20. Caducidad o extinción de las autorizaciones**

Podrá cancelarse la autorización de apertura y funcionamiento de un casino de juego, y por tanto, producirse la caducidad o extinción de la autorización de instalación, en los siguientes casos:

1. Por renuncia de la sociedad titular manifestada por escrito a la conselleria competente en materia de juego.

2. Por disolución de la sociedad titular.

3. Por el transcurso del plazo de validez sin haber solicitado su renovación o prórroga.

4. Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego cuya sanción consista en la cancelación o revocación de la autorización.

5. Por impago de los impuestos específicos sobre el juego o la ocultación total o parcial de la base imponible de los mismos.

6. Por resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente y que recoja alguna de las siguientes causas:

a) Falsedad de los datos aportados para la obtención de la autorización de instalación o para la autorización de apertura y funcionamiento.

b) Modificación de los términos establecidos en las respectivas autorizaciones sin haber obtenido la autorización previa establecida en este reglamento.

c) El incumplimiento de la obligación que sobre la constitución de fianza, y mantenimiento de su vigencia e importe, está establecida en el presente reglamento.

d) Cuando se dejara de reunir los requisitos a que se refiere el artículo 6 del presente reglamento.

- e) Por pérdida de la disponibilidad legal o de hecho del local o establecimiento donde está ubicado el casino de juego.
- f) Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura.
- g) Cuando el casino permanezca cerrado sin previa autorización.

#### **Artículo 21. Modificación de las autorizaciones**

1. Requerirán autorización previa del órgano directivo competente en materia de juego las modificaciones de las autorizaciones de instalación y las de apertura y funcionamiento del casino y de sus salas apéndices que impliquen:

- a) La fijación de los mínimos y máximos de las apuestas.
- b) El período de funcionamiento de salas apéndices de la principal.
- c) Las modificaciones sustanciales de las medidas generales de seguridad. No tendrán la consideración de modificación sustancial los cambios de ubicación o la variación del número de dispositivos de grabación previamente autorizados o sus posibles sustituciones, siempre que garanticen como mínimo la seguridad inicial autorizada.
- d) Las modificaciones estructurales de la configuración de las salas de juego.
- e) Las ampliaciones de capital social o el cambio de titularidad de acciones, que impliquen la entrada de nuevos socios.
- f) Constituir cargas reales de cualquier naturaleza sobre los inmuebles en los que se asienta el casino y las salas apéndices de la principal.
- g) El cambio de ubicación del casino y de las salas apéndices de la principal, que siempre requerirá el cumplimiento de los requisitos exigidos en el presente reglamento para la obtención de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento.
- h) La suspensión del funcionamiento del casino y de las salas apéndices de la principal por un período superior a treinta días e inferior a un año.
- i) El cese en la prestación de los servicios complementarios, a que se refiere el artículo 22 de este reglamento, que figuran en la autorización inicial de instalación del casino o Sala Apéndice.

2. Requerirán comunicación al órgano directivo competente en materia de juego las modificaciones de las autorizaciones de instalación y las de apertura y funcionamiento del casino y de sus salas apéndices, que impliquen:

- a) La modificación de los juegos autorizados.
- b) La modificación del horario efectivo de apertura y cierre.
- c) Las modificaciones de los órganos de Administración y cargos directivos.
- d) La prestación de nuevos servicios complementarios y el cese de los mismos.

3. Requerirán autorización previa de los servicios territoriales de la conselleria competente en materia de juego las modificaciones que impliquen:

- a) La transmisión de las acciones entre los socios cuando se supere el 5 % del capital social.
- b) Los incrementos del capital social cuando, no existiendo entrada de nuevos socios, se produzca variación del porcentaje de participación de los socios o accionistas.

4. Requerirán comunicación previa a los servicios territoriales de la conselleria competente en materia de juego las modificaciones que impliquen:

- a) Las modificaciones a efectuar en las salas de juego que no conlleven cambios en su configuración o afecten a medidas de seguridad.
- b) El incremento del capital social cuando no exista modificación del accionariado ni variación de porcentajes de participación de cada uno de los socios o accionistas.
- c) La suspensión del funcionamiento del casino de juego y de las salas apéndices de la principal por un período de hasta treinta días.
- d) La transmisión de acciones entre socios cuando no supere el 5 % del capital social y no se realicen más de dos transmisiones durante el período de un año.

e) La modificación del número de mesas instaladas, que, en todo caso, deberá respetar el límite operativo de mesas al que se refiere el artículo 23.5 de este reglamento. Esta comunicación previa deberá efectuarse con una antelación mínima de siete días a la fecha de su efectividad.

5. Las restantes modificaciones no previstas expresamente entre las relacionadas anteriormente requerirán, en todo caso, su comunicación previa al órgano directivo competente en materia de juego.

6. Si una persona jurídica es socio o accionista de la sociedad titular del casino de juego, queda sujeta al régimen de autorización previa establecido en este artículo para la transmisión o modificación del cuerpo social de la misma.

## TÍTULO II. De la sala de juego, del funcionamiento y del personal

### CAPÍTULO I. De la sala de juego

#### **Artículo 22. Servicios complementarios de los casinos de juego**

1. Los casinos de juego deberán prestar obligatoriamente al público los siguientes servicios:

- a) Servicio de bar.
- b) Servicio de restaurante.

2. Con carácter facultativo, y previa autorización del órgano directivo competente en materia de juego, los casinos podrán prestar, entre otros, los siguientes servicios:

- a) Sala de estar.
- b) Sala de espectáculos o fiestas.
- c) Local/espacio habilitado para aparcamiento de vehículos.
- d) Sala de teatro y cinematógrafo.
- e) Sala de convenciones.
- f) Sala de conciertos.
- g) Sala de exposiciones.
- h) Instalaciones gimnásticas o deportivas.
- i) Establecimiento de compras.

La prestación de estos servicios se convertirá en obligatoria si estuvieran previstos en la solicitud y fuesen incluidos en la autorización de instalación.

3. Los servicios indicados en los apartados anteriores que preste el casino podrán pertenecer o ser explotados, previa autorización del órgano directivo competente en materia de juego, por persona o empresa distinta de la del titular del casino y deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico en el que este se ubique.

4. En el interior de los casinos de juego podrán constituirse clubes privados de fumadores en los términos establecidos en la normativa vigente en materia de medidas sanitarias frente al tabaquismo y consumo de los productos del tabaco.

#### **Artículo 23. Salas de juego**

1. En los casinos de juego existirá una sala principal en la que podrá haber varias salas de juego, y podrán autorizarse salas privadas a las que solo se tendrá acceso previa invitación de la dirección del casino.

2. Las salas a que se refiere el apartado anterior deberán encontrarse en el mismo edificio del casino, salvo que el órgano directivo competente en materia de juego autorice excepcionalmente otra ubicación. La disposición de los locales debe ser tal que las salas estén aisladas unas de otras y no sea normalmente visible su interior desde la vía pública, viviendas o locales de pública concurrencia, pudiendo ocupar espacios al aire libre que formen parte de las propias salas de juego.

3. Los visitantes de las salas de juego deben entrar en el establecimiento y salir de él por las mismas puertas que los restantes clientes del casino. Podrán autorizarse, sin embargo, accesos o entradas independientes para los servicios complementarios del casino, cuando su naturaleza así lo hiciere aconsejable.

4. En el interior de las salas de juego se admitirá la ubicación de los servicios complementarios, los cuales deberán estar claramente separados de las zonas de juego, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramientos de obra, garantizando en todo momento que no interfieren en el normal funcionamiento del juego.

5. Cada uno de los casinos de juego autorizados en la Comunitat Valenciana tiene derecho, en su ámbito provincial, a la instalación de salas que, formando parte del casino de juego, se encuentren situadas fuera del recinto o complejo donde esté ubicado el mismo, para la práctica de juegos de casino y de los servicios accesorios al mismo.

El número máximo de salas que cada casino de juego podrá instalar será de siete salas en cada una de las provincias de la Comunitat Valenciana.

La apertura de estas salas requerirá de la solicitud previa de la persona interesada y, una vez acreditado el cumplimiento de los requisitos establecidos para este tipo de salas en el presente reglamento, el conseller competente en materia de juego acordará la autorización para su instalación.

Estas salas funcionarán como apéndice de la principal y tendrán un período mínimo de funcionamiento de tres meses al año.

Las mesas de juego a autorizar para la sala apéndice deberán ser, como mínimo, dos, sin que se pueda superar el ochenta por ciento de las mesas de juego que la sala principal tenga autorizadas.

Dichas salas deberán estar dotadas de los servicios de admisión y control que establece el presente reglamento para las salas principales de los casinos y prestar, al menos, servicio de bar.

Con el aforo que para ellas determine la normativa técnica de edificación, las zonas de juego, incluidas en ella la sala de juego y salas o zonas privadas, deberán tener una superficie mínima de 200 metros cuadrados.

No se podrá autorizar la instalación de una sala apéndice cuando existan, en la Comunitat Valenciana, salas de bingo dentro de un radio de 1.200 metros desde la ubicación pretendida, distancia que se medirá desde la puerta de acceso a la sala apéndice.

Las salas apéndices deberán estar situadas a una distancia no inferior a un radio de 4.000 metros de su casino principal.

En cualquier caso, para tramitar la autorización de las salas apéndices precitadas se estará a lo dispuesto en el título I, capítulos III y IV, del presente reglamento, con excepción de la forma de concesión de la autorización de instalación que se efectuará por Resolución del conseller competente en la materia. Asimismo, se deberá acreditar el cumplimiento de las distancias reseñadas en el párrafo anterior.

Para la concesión de la autorización de funcionamiento, dichas salas deberán contar con la preceptiva licencia municipal de la actividad o documento equivalente y deberán cumplir con los requisitos y condiciones que, para establecimientos de pública concurrencia, vienen establecidos en la normativa de edificación y en la Ley de la Generalitat reguladora de espectáculos públicos.

#### **Artículo 24. Admisión**

1. El derecho de admisión en los casinos de juego se sujetará a la normativa vigente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas. En todo caso, se prohíbe la entrada a las salas de juego de los casinos a:

- a) Los menores de dieciocho años aunque se encuentren emancipados.
- b) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o inhabilitados para administrar sus bienes de acuerdo con la Ley Concursal, en tanto no sean rehabilitados.
- c) Las personas que den muestra de encontrarse en estado de embriaguez, intoxicación por drogas o de padecer enajenación mental, y los que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos.
- d) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan ser utilizados como tales.
- e) Las personas que se encuentren incluidas en el Registro de Prohibidos.

2. El control del cumplimiento de las prohibiciones a que se refiere el presente artículo será ejercido por los servicios de admisión del casino. Si el director de juegos advirtiera la presencia en la sala de alguna persona comprendida en las prohibiciones referidas, deberá expulsarla de inmediato.

3. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los apartados anteriores, el director de juegos deberá expulsar del casino o las salas apéndices autorizadas a las personas que, aún no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden de las salas de juego o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras. Asimismo, la Dirección de Juegos podrá prohibir la entrada a toda persona de la que le consten datos que permitan suponer fundadamente que puedan observar una conducta desordenada o cometer irregularidades en las salas de juego, o expulsarlas de la sala si ya estuvieran en ella.

Estas expulsiones serán comunicadas a la conselleria competente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas, y se registrarán por la normativa vigente en dicha materia.

#### **Artículo 25. Registro de prohibidos**

1. La conselleria competente en materia de juego, previos los trámites legales oportunos, incluirá en el registro de prohibidos:

- a) A los que voluntariamente lo soliciten, por sí o por su representante.
- b) A los que, como consecuencia de expediente administrativo o resolución judicial, queden expresamente sancionados con la prohibición de entrada por un tiempo determinado.

La inclusión en el Registro se efectuará por el órgano directivo competente en materia de juego, previa la tramitación del oportuno expediente administrativo, y tendrá carácter reservado.

2. El acceso a la consulta del Registro de Prohibidos deberá ubicarse en los servicios de admisión, en soporte informático, y estará reservado exclusivamente al personal que deba realizar el control correspondiente y a la Administración.

#### **Artículo 26. El servicio de admisión**

1. Para tener acceso a las salas de juego principal y privadas, a las salas apéndices, así como a los servicios complementarios si estuvieran ubicados dentro de las salas de juego, los visitantes deberán identificarse previamente en el servicio de admisión, que deberá encontrarse en los accesos a las mismas.

2. Previa acreditación, los casinos podrán vincular dicha identificación a la huella dactilar o a cualquier otro sistema de autenticación de identidad seguro, o expedir tarjetas de entrada que tendrán carácter nominativo y contendrán, al menos, los datos siguientes: nombre y apellidos del titular, número del Documento Nacional de Identidad o equivalente, número de la ficha personal del cliente a que se refiere el artículo siguiente, fecha de emisión y plazo de validez.

3. Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los datos siguientes: nombre y apellidos, número del Documento Nacional de Identidad o equivalente, número de la ficha personal del cliente a que se refiere el artículo siguiente, fecha de emisión, plazo de validez y firma del director de juegos o sello del casino.

Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentarlas en todo momento, a requerimiento de los empleados del casino o de los funcionarios de control. Si no lo hicieren o no pudieran hacerlo, serán expulsadas de las salas de juego.

4. El cliente validará su identidad o estará obligado a exhibir la tarjeta de entrada a requerimiento de los empleados del casino o de los funcionarios de control, debiendo ser expulsados de las zonas de juego si se negaran a ello.

5. La tarjeta de entrada da derecho al acceso a la sala o salas de juego que existan en el casino o salas apéndices, así como a la práctica de los juegos en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos.

El órgano directivo competente en materia de juego, a petición de la sociedad titular, podrá autorizar discrecionalmente la existencia de salas privadas, a las que solo se tendrá acceso previa invitación de la dirección del casino. El acceso y disfrute de los restantes servicios complementarios del casino podrá subordinarse a la expedición de entradas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulan cada tipo de actividad.

6. La expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente, en caso de producirse una aglomeración en el servicio de admisión del casino, por la entrega de un volante provisional, previo depósito del documento identificador e importe de la tarjeta, o previa verificación de los datos de identificación personal facilitados por el propio cliente con su documento de identificación, en cuyo caso no será necesario su depósito en el servicio de admisión.

Del mismo modo y para facilitar las operaciones de emisión de tarjetas a personas integrantes de viajes colectivos o a grupos organizados, la elaboración de estas podrá realizarse sobre la base de una relación nominal de sus integrantes, con especificación de su número de DNI, pasaporte o equivalente. Elaboradas de este modo las tarjetas de entrada, estas quedarán depositadas en el servicio de admisión hasta que sean requeridas por su titular para tener acceso a la sala de juego, momento en que, previa exhibición del documento de identificación personal, se procederá a la verificación de los datos consignados en ellas, destruyéndose posteriormente las no utilizadas.

7. En los servicios de admisión del casino y de las salas apéndices deberán hallarse folletos gratuitos en los que consten las normas generales de funcionamiento de las salas de juego que la dirección estime de interés y, necesariamente, las relativas a horario, cambio de moneda extranjera, obligación de jugar con dinero en efectivo, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas, en su caso, y juegos que puedan practicarse.

8. Asimismo, podrán existir folletos conteniendo las reglas para la práctica de los juegos que existan en el casino y en las salas apéndices.

#### **Artículo 27. Requisitos del sistema de identificación**

1. Los sistemas de identificación seguros o expedición de las tarjetas de entrada se llevará a cabo mediante un sistema informático que comprenderá, asimismo, la llevanza de los registros de visitantes y de prohibidos, y su información se mantendrá en la base de datos del sistema

durante, al menos, los seis meses siguientes a la finalización de su período de vigencia o desde el último acceso.

2. El registro de visitantes contendrá la siguiente información: nombre y apellidos, fecha de nacimiento, número del DNI, pasaporte o equivalente y domicilio. También contendrá la información de las fechas sucesivas de acceso a las salas de juego.

3. El contenido de los ficheros de admisión tendrá carácter reservado y solo podrá ser mostrado por el casino a los servicios de control e inspección y, previa instancia escrita, a las autoridades gubernativas o sus agentes por motivos de inspección y control, y a las autoridades jurisdiccionales.

4. No será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego y demás dependencias del casino a los funcionarios que, en cumplimiento de sus funciones, se personen en el mismo y tengan relación con las actuaciones y actividades que se desarrollen en el casino y en las salas apéndices.

5. En caso de avería del sistema informático de emisión de tarjetas de entrada, el director de juegos, o persona que le sustituya, ordenará la inmediata suspensión de la entrada de personas a la Sala de Juegos del casino hasta su total reparación y correcto funcionamiento, si bien, podrá optar por abrir el casino y expedir las entradas a través del sistema manual previsto en el apartado siguiente.

6. Producida una avería en el sistema informático, si el director de juegos optara por abrir el casino deberá utilizar el sistema manual de expedición de tarjetas de entrada.

Estas tarjetas de entrada serán separadas, a medida que sean expedidas, de un talonario cuya matriz reproducirá el número de orden de la tarjeta; este número será correlativo para cada una de las series (día, semana, mes y temporada).

Los talonarios habrán de ser sellados, timbrados o troquelados por los servicios territoriales de la conselleria competente en materia de juego, que anotará su numeración.

La matriz del talonario se conservará por los servicios del casino y/o salas apéndices, a los efectos de la inspección gubernativa y fiscal de los mismos, durante cinco años. No obstante, podrá procederse a la destrucción de las matrices cuando estas alcancen un volumen excesivo.

Previamente a ello, el servicio de control del casino o de las salas apéndices deberá autorizarlo y levantar acta en la que se hagan constar los talonarios a destruir, con indicación de la numeración de cada uno de ellos, sus series (de día, semana y temporada) y, en su caso, precios respectivos. El acta se levantará por triplicado, conservando un ejemplar el funcionario o funcionaria y otra el casino o las salas apéndices, y remitiéndose la tercera a los servicios territoriales de la conselleria competente en materia de juego.

Una vez reparado el sistema informático, los datos obrantes en el sistema manual deberán ser introducidos, en un plazo no superior a cinco días, en dicho sistema informático.

## CAPÍTULO II. Del funcionamiento de las salas de juego

### **Artículo 28. Horario de funcionamiento**

1. Los casinos de juego y sus salas apéndices pueden permanecer en funcionamiento las 24 horas del día sin interrupción.

2. Los casinos de juego determinarán las horas en que, efectivamente, comiencen y terminen los juegos, pudiendo establecer horarios distintos para las salas principal, privadas y las salas apéndice, así como para determinados períodos del año o días de la semana.

3. El casino comunicará al órgano directivo competente en materia de juego el horario u horarios practicados en las salas indicadas en el apartado 2, así como su modificación. El horario de funcionamiento de todas las salas de juego de la sala principal del casino será el mismo, pudiendo ser diferente tanto el de las salas privadas como el de las salas apéndices.

4. El horario de funcionamiento de la sala o salas del casino y salas apéndices deberá anunciarse gráficamente en el local destinado a la recepción o control de visitantes. La apertura al público deberá producirse precisamente a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma prevista en el apartado 3 del presente artículo. El casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas de la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en la sala de juego.

5. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando faltasen menos de dos horas para la finalización de la sesión de juego o cuando, sin necesidad de este último requisito temporal, el

número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad pasiva o grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos.

#### **Artículo 29. Cambio de divisas**

1. Los casinos de juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio de divisas en las mesas de juego.

2. También podrán instalarse en los casinos y en sus salas apéndices, fuera de las salas de juego, oficinas independientes de entidades bancarias, cuya instalación, funcionamiento y operaciones se sujetará a la normativa sobre entidades bancarias y a las normas o instrucciones que dicte el órgano administrativo competente en esta materia.

3. Del mismo modo, podrán instalarse cajeros automáticos de entidades bancarias tanto en el interior contiguo a la zona de caja, como en los accesos a las salas de juego, siempre que no entorpezcan las vías de evacuación y exista espacio útil para ello.

#### **Artículo 30. Funcionamiento de las mesas de juego**

1. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos. Sin perjuicio de esto, solo podrán acceder a las salas o zonas de póquer de círculo para jugar. Ello no obstante, las sillas y taburetes de las mesas de juego y máquinas de azar están reservados para las personas jugadoras.

2. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, y estando en servicio en esta el personal del juego, el casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida, salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concorra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El director de juegos podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan sospechas de que el juego se desarrolla de forma incorrecta o fraudulenta, de lo que se levantará el acta oportuna.

3. Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, el director de juegos podrá acordar su cierre o la suspensión temporal del desarrollo del juego en la misma, pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente, a su criterio, para que los jugadores presentes puedan continuar la partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, en cuyo caso la apertura de las mesas podrá efectuarse de manera paulatina.

4. Durante todo el horario de apertura del casino y de las salas apéndices es responsabilidad directa del director de juegos la puesta en servicio del número de mesas necesarias para garantizar un buen servicio al público, así como el adecuado desarrollo de los juegos. En todo caso, desde la puesta en servicio de las mesas de juego habrán de estar en servicio simultáneamente y durante toda la sesión, como mínimo, dos mesas de juego.

Se exceptúa de lo dispuesto en el apartado anterior la puesta en servicio en el interior de la sala de juegos, en zonas debidamente señalizadas al efecto, de las mesas correspondientes a juegos de círculo, que solo habrán de ser puestas en servicio cuando así lo estime la Dirección de Juegos, previa solicitud, al menos, de cuatro jugadores. También quedan exceptuadas las mesas de juego que se hallen ubicadas en las salas privadas.

5. Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora fijada como límite. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, el crupier anunciará en alta voz «las tres últimas bolas» en las mesas de bola, ruleta, ruleta americana y ruleta de la fortuna; «el último tirador» en las mesas de dados; «las tres últimas manos» en las mesas de punto y banca, póquer, monte, blackjack y bacará, en cualquiera de sus modalidades. En las mesas de treinta y cuarenta la partida deberá detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos de horario.

6. Si el casino tuviera autorizada, al amparo de lo establecido en el artículo 16.4 de este reglamento, la posibilidad de modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, dicha modificación se llevará a cabo anunciando las tres últimas bolas o manos con el límite anterior y completando el anticipo de mesa, si fuese necesario, siendo responsabilidad de la Dirección de Juegos dejar en servicio las mesas necesarias para atender la demanda de los clientes.

7. Previa autorización del órgano directivo competente en materia de juego, los juegos de contrapartida de bola podrán practicarse, en las condiciones fijadas para dichos juegos en las

correspondientes autorizaciones, mediante sistemas y elementos informatizados, con las características y requisitos que se determinen en las correspondientes Resoluciones de homologación y número de terminales que se fijan en el anexo del presente reglamento.

a) El sistema informático, que deberá estar debidamente homologado por la conselleria competente en materia de juego, deberá contar, como mínimo, con los siguientes elementos:

1.º. Un servidor que gestionará el desarrollo de la partida, remitiendo a los terminales los datos en tiempo real, así como recibirá información consolidada de aquellos, y que estará equipado con un SAI (Sistema Antiinterrupción Eléctrica) que tenga una duración suficiente para poder consolidar los datos.

2.º. Podrá contar, asimismo, con un sistema de reproducción de voz.

3.º. Dispondrá, como mínimo, de dos niveles de acceso, siendo de mayor a menor prioridad los siguientes: servicio de control e inspección/administrador y mantenimiento. Cada uno de estos niveles dispondrá de unos derechos de usuario propios, que permitirán acceder a menús que, en otro nivel, son inaccesibles.

4.º. Lenguaje utilizado en las indicaciones tanto escritas como acústicas.

5.º. Terminales con pantalla táctil, selector de monedas y billetes, mecanismo emisor del ticket pagador. Deberán estar debidamente homologados y autorizados por la conselleria competente en materia de juego. Este conjunto permitirá al jugador realizar las apuestas y gestionar los fondos de apuestas y de ganancias de que dispone, permitiendo apostarlos en nuevas partidas o reintegrarlos, a voluntad del jugador.

El terminal de juego también ofrecerá la información de los eventos que han ocurrido en ese terminal, con la descripción de la fecha, hora, código del evento y la descripción del mismo, como mínimo de la sesión actual.

6.º. Sistema de comunicaciones en red, cableado y tarjetas de comunicaciones correspondientes ubicadas en el servidor y las terminales, y que permitan la comunicación entre ellos, todo ello debidamente homologado y autorizado.

b) El sistema informático deberá recoger, gestionar y permitir consultar, tanto al jugador como al administrador y a los servicios de control e inspección, como mínimo, los siguientes datos:

1.º. Fecha y hora de la conexión del terminal.

2.º. Número de partida jugada con el terminal.

3.º. Número de terminales conectados.

4.º. Cuantía del fondo de apuestas introducidas en el terminal por el jugador.

5.º. Cuantía de fondo de apuestas máxima que se permite introducir.

6.º. Cuantía máxima que se permite acumular en el fondo de apuestas.

7.º. Cuantía máxima de ganancias que se permite acumular en el contador de ganancias, que puede ser el contador de fondo de apuestas u otro diferenciado.

8.º. La cuantía mínima y máxima que se permite apostar, para cada tipo de apuesta y por jugada.

9.º. Control del tiempo por el que se permite realizar las apuestas, con aviso sonoro y visual del «no va más» que el crupier ejecuta en la mesa a la que está vinculada el terminal.

10.º. La representación gráfica de los números ganadores durante la sesión.

11.º. Aviso, con tres bolas de anticipación, del cierre del terminal.

c) Además, deberá recoger, gestionar y permitir consultar por el administrador y los servicios de control e inspección, como mínimo, los siguientes datos:

1.º. Estadística, diferenciados por su valor, de los billetes introducidos para la cuantía del fondo de apuestas.

2.º. Las ganancias pagadas, diferenciadas por terminales, con indicación de la hora, fecha y cuantía.

3.º. El valor total de las propinas.

4.º. Número total de partidas jugadas por cada terminal.

5.º. Estadísticas relacionadas con la comunicación entre terminales y servidor.

6.º. Los resultados de los lanzamientos, con indicación del total de ellos que han producido algún error.

7.º. El sistema dispondrá también de otros menús que permitan evaluar el funcionamiento de las comunicaciones con los terminales y con los cabezales que detectan el número ganador.

d) El sistema informático deberá garantizar, en sí mismo o por medio de otro medio informático, la conservación de toda la anterior información durante el plazo de un año.



**Artículo 31. Naturaleza de las apuestas**

1. Los juegos deberán practicarse solamente con dinero en efectivo. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabras, así como toda forma de asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos de cada tipo de apuestas establecidos en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas consecutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda de curso legal en España, o por fichas o placas facilitadas por el casino a su riesgo y ventura.

3. La dirección del casino podrá establecer que todas las apuestas se efectúen en múltiplos del mínimo autorizado para cada mesa.

**Artículo 32. Las apuestas en los juegos de contrapartida**

1. En los juegos llamados de contrapartida las apuestas solo pueden efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de dinero por fichas o placas podrá efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego, o en la propia mesa por el crupier, o a través de los servicios de caja que se habiliten en el interior de la sala de juegos.

3. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja hasta el cierre de la mesa y con objeto de efectuar su cuenta de cierre en la propia mesa o en el departamento de caja o en las dependencias que a tal efecto se habiliten. Esto no obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, podrán extraerse estas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmarán, en su caso, un funcionario del servicio de control y el director de juegos o persona que lo sustituya, cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a esta.

Este procedimiento será también aplicable para la cuenta parcial de las propinas, en el caso de que la caja respectiva no admitiese más fichas.

**Artículo 33. Las apuestas en los juegos de círculo**

1. En los juegos llamados de círculo la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas. Las apuestas pueden efectuarse en billetes de curso legal pero, en caso de pérdida, su cambio es obligatorio.

2. Las operaciones de cambio habrán de efectuarse en las dependencias de caja o, de forma manual o mecánica, en la propia mesa o a través de los servicios de caja que se habiliten en el interior de la Sala de Juegos. En las mesas de juegos, sin perjuicio de lo que al efecto se establezca de forma específica en el Catálogo para cada modalidad de juego, las operaciones de cambio solo podrán efectuarse por un empleado que no tendrá otra función que la indicada. Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial localizada junto a la mesa, que contendrá una suma fijada por el director de juegos al comienzo de cada sesión de juegos.

3. Cuando el empleado encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o billetes de banco a cambiar. Dicho documento, firmado por el empleado y por el jefe de partida, será remitido a la caja central mediante otro empleado especial, el cual devolverá sin demora al encargado del cambio el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

El procedimiento previsto en este apartado será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas o fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

**Artículo 34. Cantidades o apuestas olvidadas o perdidas**

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego, o abandonadas durante las partidas y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas de inmediato a la caja principal del casino y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del casino.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar en el mismo las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, después de buscar a su propietario, que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.

3. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el casino le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución

se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado 1 de este artículo, haciendo constar en este la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades ingresadas por el casino por este concepto se ingresarán en la caja de los servicios territoriales de la conselleria competente en materia de juego y se destinarán al presupuesto de la Generalitat relativo a gastos sociales. La entrega se hará dentro de los treinta primeros días de cada año.

### **Artículo 35. Barajas o juegos de naipes**

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del casino deberán estar agrupadas en mazos de seis, denominadas medias docenas. Cada media docena llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro especial visado por la Subdirección General de Juego y que estará a disposición del Servicio de Control de Juegos.

2. Los casinos de juego no podrán adquirir medias docenas de naipes más que a los fabricantes autorizados. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los casinos legalmente autorizados. Cada casino podrá imprimir su logotipo en el reverso de los naipes. Se reconocen las homologaciones de naipes efectuadas por otras comunidades autónomas, siempre que se acredite que cumplen los requisitos establecidos en el presente reglamento y en el anexo del mismo.

3. El casino solo empleará los juegos de naipes que se hallen en perfecto estado. Cualquier jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo el director de juegos si son hábiles para su uso.

Los juegos de naipes desechados, marcados o deteriorados deben ser colocados en sus medias docenas completos y guardados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que, por ningún concepto, puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia de los funcionarios de control, quienes previamente comprobarán si las medias docenas están completas y contienen naipes marcados o deteriorados y posteriormente anotarán la destrucción en el libro de registro. Estas operaciones de destrucción se realizarán en coordinación previa con la Dirección de Juegos, de forma que no se interfiera el normal desarrollo de la actividad del casino.

4. Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en envases cerrados y precintados, que, antes de su utilización, se romperán a la vista del público o ante los funcionarios del servicio de control del casino. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

5. En todos los juegos de naipes, previa autorización del órgano directivo competente en materia de juego, podrán utilizarse mecanismos automatizados y manuales, debidamente homologados, para efectuar las operaciones de mezcla.

### **Artículo 36. Canje de fichas y placas**

1. El casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder, ya sean restos de los cambiados con anterioridad, ya sean constitutivas de ganancias, por su importe en moneda de curso legal, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque contra cuenta del casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un/a cajero/a o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar. El pago mediante cheque solo procederá a petición del jugador o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya reducido en un 50 %, en la caja central del casino, la suma en metálico que establece el artículo 39 de este reglamento, o cuando la suma a abonar exceda la cantidad que establezca la Subdirección General de Juego.

3. Si el cheque resultase impagado, en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse al órgano directivo competente en materia de juego en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior. El órgano directivo competente oír al director de juegos y, comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda, le concederá un plazo de tres días hábiles para entregar al jugador la cantidad adeudada. Si no lo hiciere, se iniciará el procedimiento para hacer efectivo el pago con cargo a la fianza depositada por el casino.

4. Si, por cualquier circunstancia, el casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, el director de juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia de los funcionarios encargados del servicio de control, ante los cuales se extenderán las

correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado 2 de este artículo. Copia de las referidas actas se remitirá al órgano directivo competente, el cual podrá acordar la suspensión provisional de la autorización concedida y procederá, en todo caso, en la forma prevista en el apartado 3 de este artículo.

5. Si el casino no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, el órgano directivo competente no librará mandamiento de pago contra la fianza y requerirá a la sociedad titular del casino a presentar ante el juzgado competente solicitud de situación concursal, que se tramitará conforme a la legislación vigente en la materia.

Lo dispuesto en el párrafo anterior será de aplicación tanto en el supuesto del apartado 3 como en el del apartado 4 del presente artículo.

En todo caso, el órgano directivo competente incoará el oportuno expediente sancionador para la depuración de las responsabilidades que procedan.

6. El casino no estará obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

### **Artículo 37. Anticipos mínimos a las mesas**

Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida se dotarán de la caja central del casino, en el momento de comenzar la sesión, con un anticipo de fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores, cuya cuantía se determinará por la Dirección de Juegos, de modo que las mismas respondan a pagos estimados que el casino deba hacer en las mesas, considerando el monto de las apuestas permitido y el número estimado de jugadores que concurran a las mismas.

Dicho anticipo se repondrá por la caja central del casino cuantas veces sea necesario durante la partida, determinándose la cuantía de cada reposición por la Dirección de Juegos.

### **Artículo 38. Control de resultados de cada mesa**

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas o se conservarán en la caja central del casino, en una caja especialmente destinada a este fin, de tal modo que se impida totalmente su manipulación una vez se haya efectuado el cierre, siendo responsable de la misma el director de juegos.

2. A la apertura de la mesa, las fichas y placas serán contadas por el crupier y anotadas seguidamente en el registro de anticipos, realizándose, todo ello, en presencia del jefe de mesa y del director de juegos, quienes firmarán dicho registro junto con los funcionarios encargados del control del casino, si se hallaren presentes.

El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacerse nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3. Al término de la jornada se procederá a contar las existencias de fichas y placas de la mesa, así como los justificantes de compra, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuenta se hará en presencia, en todo caso, del jefe de mesa, de un crupier y del director de juegos, los cuales certificarán, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación. Si los funcionarios encargados del control del casino se hallaran presentes, firmarán también en el registro. En cualquier caso, en la apertura y cierre de mesas, la presencia del director de juegos en el recuento podrá ser sustituida por la de un/a Subdirector/a, por algún miembro del Comité de Dirección o por algunos de los empleados de máxima categoría.

4. Por su parte, al cierre de las mesas se procederá a la extracción de las cajas donde se contienen los billetes cambiados en cada una de ellas para su recuento, que se efectuará en presencia del funcionario encargado del control del casino, si este se hallara presente, de un/a cajero/a, un crupier y del director de juegos, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos.

Dicho recuento no resultará necesario cuando todas las operaciones de cambio hayan quedado debidamente registradas mediante sistemas informativos de gestión de efectivo, constando en el sistema el sumatorio del total cambiado.

### **Artículo 39. Depósito mínimo para pago de premios**

1. Los casinos de juego deberán tener en su caja central, al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la que resulte de multiplicar por quince mil el mínimo de apuesta más elevado para una mesa de ruleta. Esta suma de dinero podrá sustituirse, parcialmente, por la tenencia de una cantidad equivalente bloqueada en una cuenta

bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, y previa autorización del órgano directivo competente en materia de juego. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no podrá ser inferior al 50% del total.

2. Con independencia de las restantes obligaciones contables que se establezcan reglamentariamente, la caja central del casino deberá llevar un registro especial por mesas para anticipos y reposiciones.

#### **Artículo 40. Documentos e información mínima de la sala**

1. En los locales del casino deberá existir, a disposición del público, un ejemplar de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana, otro del presente reglamento y otro del Reglamento interior del establecimiento, si lo hubiere.

2. Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a la misma, y en sitio visible para cualquiera de los jugadores, deberá figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

### **CAPÍTULO III. Del personal**

#### **Artículo 41. Órganos de dirección de los juegos**

1. La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden primariamente al director de juegos, sin perjuicio de las facultades generales que correspondan a los órganos de dirección o administración de la sociedad titular.

2. El director de juegos podrá ser auxiliado, en el desempeño de sus funciones, por un Comité de Dirección y/o por uno o varios Subdirectores, que podrán prestar sus servicios de forma indistinta en cualquiera de las salas autorizadas. La existencia de Comité de Dirección no excluirá el nombramiento de subdirector o subdirectores, si ello se estima necesario.

El director de juegos, los miembros del Comité de Dirección, así como el o los subdirectores, habrán de ser mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles, y serán nombrados por el Consejo de Administración de la sociedad o por el órgano o persona en quien estén delegadas las facultades del mismo.

3. El Comité de Dirección, cuando existiera, estará compuesto, como mínimo, por cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el director de juegos.

#### **Artículo 42. Nombramiento de los órganos de dirección**

1. El nombramiento del director de juegos, de los restantes miembros del Comité de Dirección y, asimismo, de los Subdirectores requerirá la comunicación previa al órgano directivo competente.

2. En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el apartado 1, la sociedad deberá comunicarlo, dentro de los cinco días siguientes, al órgano directivo competente. En el caso del director de juegos, la sociedad nombrará transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, a uno de los subdirectores, si existieran, o a uno de los miembros del Comité de Dirección.

3. Dentro de los treinta días siguientes al cese, la sociedad deberá comunicar al órgano directivo competente la persona que haya de sustituir al cesado.

#### **Artículo 43. Facultades de los órganos de dirección**

1. El director de juegos, los Subdirectores y los demás miembros del Comité de Dirección son los responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos ante la Administración y la sociedad titular, dentro de los términos de la autorización administrativa, de las normas de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana y del presente reglamento.

2. El director de juegos podrá ser sustituido en sus funciones por los Subdirectores y los miembros del Comité de Dirección. Excepcionalmente, y en todo caso, por tiempo no superior a quince días, podrá ser sustituido también por uno de los inspectores o empleados de control de la máxima categoría existente en el casino. El nombre del sustituto deberá ser puesto en conocimiento de los funcionarios encargados del control del casino, si se hallaren presentes y, en todo caso, será comunicado a aquellos.

3. El director de juegos es responsable de la custodia del material de juegos existentes en el casino, de los ficheros de los jugadores y demás documentación, así como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos. Todos los objetos indicados deberán hallarse

permanentemente a disposición de los funcionarios encargados del control del casino que lo soliciten.

#### **Artículo 44. Prohibiciones para los órganos de dirección**

Está prohibido al director de juegos, a los subdirectores y a los miembros del Comité de Dirección:

1. Participar en los juegos que se desarrollen en el propio casino, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.
2. Desempeñar funciones propias de los empleados de las salas de juego. Esto no obstante, los subdirectores podrán sustituir transitoriamente a los jefes de mesa en el desempeño de su función, previa comunicación al funcionario encargado del control del casino, si este se hallare presente, pero en ningún caso a los crupieres.
3. Recibir, por cualquier título, participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos, salvo los dividendos que les pudieran corresponder si fueran accionistas de la sociedad titular.
4. Participar en la distribución del tronco de propinas.

#### **Artículo 45. Prohibiciones para el personal del casino**

Sin perjuicio de las prohibiciones de régimen interno que se establezcan, queda prohibido al personal no directivo del casino:

1. Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización de la dirección, excepto los representantes sindicales.
2. Participar directamente o por medio de tercera persona en los juegos de azar que se practiquen en el casino de juego en que presta sus servicios.
3. Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.
4. Conceder préstamos a los jugadores.
5. Consumir drogas o bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.
6. Transportar fichas, placas o dinero durante su servicio en el interior del casino de forma diferente a la prevista en las normas de funcionamiento de los juegos, o guardarlas de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.
7. Los empleados que participen directamente en la práctica de los juegos, así como sus cónyuges, ascendientes hasta el segundo grado de consanguinidad o afinidad y los colaterales, no podrán tener participación alguna en el capital de la sociedad titular del casino.

#### **Artículo 46. Propinas**

1. La sociedad titular del casino podrá acordar la no admisión de propinas por parte del personal, en cuyo caso habrá de advertirse a los jugadores en forma claramente visible en el acceso al casino o en el servicio de recepción. Si se admitiesen propinas, su entrega será siempre discrecional en cuanto a ocasión y cuantía.

2. El órgano directivo competente, previa audiencia de la sociedad titular, podrá prohibir temporal o definitivamente la admisión de propinas cuando se hubieran cometido abusos en la exigencia o percepción de las mismas.

3. Queda prohibido al director de juegos, a los Subdirectores, a los miembros del Comité de Dirección y al personal de juegos solicitar propinas de los jugadores o aceptarlas a título personal. En las salas de juego, las propinas que por cualquier título entreguen los jugadores deberán ser inmediatamente depositadas en las cajas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de recepción y caja, sin que puedan ser guardadas de otra forma, en todo o en parte. En caso de error o abuso, el director de juegos dispondrá lo procedente en cuanto a su devolución.

El importe de las propinas diarias se contará al finalizar el horario de juego y se anotará diariamente en una cuenta especial.

4. La sociedad titular del casino deberá comunicar al órgano directivo competente en materia de juego los criterios de distribución del tronco de propinas. El tronco estará constituido por la masa global de las propinas, y se repartirá una parte entre los empleados y otra para atender a los costes de personal y servicios sociales a favor de los clientes. La distribución del tronco será establecida de común acuerdo entre la sociedad titular y los representantes de los trabajadores. En la misma forma se deberá proceder para las modificaciones de distribución.

## CAPÍTULO IV. De la documentación contable, de los juegos y garantías

**Artículo 47. Documentación**

1. Con independencia del cumplimiento de la normativa aplicable a la contabilidad y obligaciones fiscales de la empresa titular del casino, el control documental de ingresos producidos por los juegos se llevará a cabo mediante el registro de anticipos en los juegos de contrapartida, el registro de beneficios en los juegos de círculo y el libro-registro de control de ingresos, para uno y otro tipo de juegos.

2. Estos libros y registros específicos de los juegos habrán de hallarse encuadernados, foliados y sellados por el órgano directivo competente. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del director de juegos o personas que lo sustituyan o de los funcionarios del servicio de control, si estos últimos se hallasen presentes. No obstante, el órgano directivo competente podrá autorizar a los casinos de juego la implantación de sistemas informáticos para la llevanza de estos libros y registros, siempre y cuando todas las operaciones necesarias para la determinación de los resultados de las distintas mesas, y con el nivel de seguridad y control que se demanda en este reglamento, hayan quedado debidamente registradas en el sistema.

3. Con independencia del cumplimiento de la normativa que con carácter general regula las reclamaciones en los locales de pública concurrencia, en los casinos de juego existirá un Libro de Reclamaciones a disposición de los jugadores y de los funcionarios públicos que a este fin se habiliten.

**Artículo 48. Registro de anticipos**

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida existirá un registro de anticipos, que llevará un número que será el mismo de la mesa a que se refiere.

2. En el registro de anticipos se anotarán, en la forma descrita en el artículo 37 del presente reglamento, el importe del anticipo o resto inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo y fichas al final de cada sesión.

3. El registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al libro-registro de control de ingresos. El uso del registro de anticipos es obligatorio, estando prohibida la inscripción directa en el libro-registro de control de ingresos.

**Artículo 49. Registro de beneficios**

1. En cada una de las mesas de juego de círculo existirá un registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el casino en la práctica de dichos juegos.

2. En dicho registro, que se ajustará al modelo oficial, habrá que hacer constar:

- a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.
- b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.
- c) Hora de apertura de la partida.
- d) Horas de interrupción y reanudación de la partida, en su caso.
- e) Nombre de los crupieres.
- f) Nombre del banquero o banqueros en el bacará a dos paños, ya sea a banca abierta o limitada.

3. A la finalización de la partida se procederá por el crupier, en presencia del director de juegos o persona que lo sustituya y de un/a cajero/a, a la apertura del pozo o cagnotte y a la cuenta de fichas y placas existentes en el mismo. Ésta será anotada de inmediato en el registro de beneficios, en el cual certificarán el director de juegos, un/a cajero/a y un empleado de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

4. Estas operaciones de recuento no resultaran necesarias cuando todas las operaciones hayan quedado debidamente registradas mediante sistemas informativos de gestión.

Dicho sistema informativo deberá estar debidamente homologado por el órgano directivo competente en materia de juego.

**Artículo 50. Libro-registro de control de ingresos**

1. En el libro-registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los registros de anticipos o de beneficios de cada una de las mesas, totalizados por día. El libro-registro se ajustará al modelo oficial.

2. Las anotaciones en el libro-registro de control de ingresos se efectuarán al final de la jornada y antes, necesariamente, del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en número y letras, certificando a continuación su exactitud el director de juegos o un Subdirector o miembro del Comité de Dirección.

#### **Artículo 51. Fianzas**

1. Con carácter previo a la solicitud de la autorización de apertura y funcionamiento, la empresa titular de la autorización de instalación del casino de juego deberá constituir una fianza de 1.200.000 euros.

La autorización de salas apéndices a un casino conllevará la constitución de una fianza adicional, por cada una de ellas, de 200.000 euros.

2. La fianza deberá constituirse a disposición de los servicios territoriales de la conselleria competente en materia de juego correspondiente al domicilio del casino de juego.

3. La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario, títulos de Deuda Pública o póliza de caución individual, y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la persona o empresa titular deberá, en el plazo máximo de un mes, completar la misma en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción.

Cuando la fianza se preste mediante aval, no se podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refieren los artículos 1830 del Código Civil y concordantes.

4. La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración impongan a la sociedad titular de la sala, así como de los premios y tributos que deban ser abonados como consecuencia de la explotación del casino y de la salas apéndices.

5. Sólo se autorizará la retirada de la fianza constituida cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución y no esté pendiente la resolución de expedientes administrativos de los que puedan derivarse responsabilidades económicas.

6. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución a los servicios territoriales.

#### **Artículo 52. Información**

El director de juegos o persona que lo sustituya tendrá permanentemente, a disposición de los funcionarios del servicio de control, información suficiente sobre el número de visitantes, divisas cambiadas, drop realizado e ingresos de cada una de las mesas, así como la recaudación de las máquinas.

### **TÍTULO III. Régimen sancionador**

#### **CAPÍTULO I. Infracciones y sanciones**

#### **Artículo 53. Infracciones administrativas en materia de juego**

Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones voluntarias tipificadas en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

#### **Artículo 54. Faltas muy graves**

Son infracciones o faltas muy graves las tipificadas en el artículo 23 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, y, en particular, las siguientes:

1. La explotación de casinos de juego sin las preceptivas autorizaciones de instalación y apertura y funcionamiento.

2. La explotación de casinos de juego por empresas o por personas físicas o jurídicas distintas de las autorizadas.

3. La cesión por cualquier título de las autorizaciones o permisos otorgados.

4. La manipulación de los juegos en perjuicio de los jugadores o de la Hacienda Pública.

5. La participación como jugadores, directamente o por medio de terceras personas, del personal empleado y directivo, de los accionistas y partícipes de las empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como la de los cónyuges, ascendientes y descendientes de aquellos en línea directa de primer grado, en el juego que gestionen o exploten dichas empresas.

6. La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes.
7. El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.
8. Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.
9. La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.
10. La modificación o vulneración de cualquiera de las condiciones esenciales en base a las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones de instalación y apertura y funcionamiento de casinos de juegos, al margen de las normas contenidas en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana o del presente reglamento.
11. Permitir o consentir la práctica de juegos de casinos en locales no autorizados o por personas no autorizadas.
12. Efectuar publicidad de los juegos o de los locales o establecimientos en que se practiquen sin ajustarse a lo dispuesto en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana o normas que la desarrollen.
13. La fabricación, comercialización y venta de elementos para la práctica de juegos de casinos sin poseer la correspondiente homologación o incumpliendo los requisitos y condiciones establecidos en la misma.
14. La utilización de elementos de juego no homologados, así como la sustitución o manipulación fraudulenta de material de juego.
15. El incumplimiento o violación de las medidas cautelares adoptadas por la Administración.
16. La comisión de tres faltas graves en un año o de cinco en tres años tendrá la consideración de muy grave.

#### **Artículo 55. Faltas graves**

Son infracciones o faltas graves las tipificadas en el artículo 24 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, y, en particular, las siguientes:

1. Permitir la práctica de juegos de casinos, así como el acceso a los locales o casinos autorizados, a personas que lo tengan prohibido conforme a lo establecido en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana o por el presente reglamento.
2. Reducir el capital de las sociedades o las fianzas por debajo de los límites establecidos en este reglamento.
3. La transferencia de acciones o participaciones de capital social sin la previa autorización o, en su caso, la realización de las modificaciones previstas en el artículo 21 del presente reglamento que requieran autorización previa, sin haberla obtenido.
4. La inexistencia de las medidas de seguridad exigidas en la autorización de instalación y apertura y funcionamiento o el mal funcionamiento de las mismas.
5. No facilitar a los órganos de la administración la información requerida para un adecuado control de la actividad.
6. La admisión de un número de jugadores que exceda del aforo máximo autorizado para el casino o para la sala apéndice.
7. Carecer o llevar incorrectamente los libros o registros exigidos en el presente reglamento.
8. La perturbación del orden en los establecimientos de juego en la medida en que afecte al normal desarrollo de la actividad, así como la conducta insultante o agresiva con el personal del establecimiento.
9. Utilizar, por parte de los jugadores y apostantes, fichas u otros elementos de juego que sean falsos, así como manipular máquinas o elementos de juego.
10. En todo caso, la comisión de tres faltas leves en un período de un año tendrá la consideración de una falta grave.

#### **Artículo 56. Faltas leves**

Son infracciones o faltas leves las tipificadas como tales en el artículo 25 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, y, en particular, las siguientes:

1. Solicitar propinas a los jugadores por parte del personal de juego o aceptar estas a título personal o, en su caso, aceptar propinas de los jugadores cuando estén expresamente prohibidas.



2. La realización de las modificaciones previstas en el artículo 21 del presente reglamento sin la notificación al órgano correspondiente de la Administración.

3. Desempeñar trabajos o funciones, por parte de cualquier miembro del personal al servicio del casino, distintas a las propias de su cualificación laboral, reflejada en la correspondiente acreditación personal.

4. Permitir la entrada de visitantes sin haber sido identificados previamente mediante la expedición de tarjeta de entrada u otro medio informático que permita una autenticación segura de la identidad del visitante.

5. La negativa a recoger en acta las reclamaciones que deseen formular los jugadores o empleados de la sala.

6. En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el presente reglamento, siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

7. La conducta desconsiderada hacia los jugadores, tanto durante el desarrollo del juego como en el caso de quejas o reclamaciones de estos.

### **Artículo 57. Sanciones**

1. De acuerdo con el artículo 27 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, las infracciones de lo dispuesto en el presente reglamento podrán ser sancionadas:

- a) Las leves con multa de hasta 6.000 euros.
- b) Las graves con multa de hasta 25.000 euros.
- c) Las muy graves con multa de hasta 600.000 euros.

Además de la sanción pecuniaria, la comisión de una infracción llevará aparejada, en su caso, la entrega a la Administración y a los perjudicados que hubieran sido identificados, de los beneficios ilícitos obtenidos por los tributos y cantidades defraudadas, respectivamente.

2. Las infracciones que hubiesen sido sancionadas conforme a lo dispuesto en el apartado anterior y tuvieran la calificación de graves o muy graves, en atención a su naturaleza, repetición o trascendencia, podrán, además, ser sancionadas, conforme a lo dispuesto en el artículo 28 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, con:

- a) Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la organización o explotación de juegos del casino.
- b) Clausura temporal o definitiva del local o establecimiento donde tenga lugar la explotación del juego, o inhabilitación definitiva del mismo para actividades de juego.
- c) Inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de las autorizaciones referidas en el presente reglamento.

No obstante, cuando la actividad principal que se ejerza en un establecimiento no sea de juego, no podrá ser clausurado el mismo, si bien podrá acordarse la prohibición de instalación y realización de actividades de juego.

3. Por causa de infracción muy grave o grave cometida por el personal de la empresa, se podrá imponer, accesoriamente a la sanción de multa, la suspensión de capacidad para el ejercicio de su actividad en casinos de juego.

4. En las infracciones cometidas por los jugadores o visitantes, en atención a las circunstancias que concurren y la trascendencia de la infracción, podrá imponerse, como sanción accesoria, la prohibición de entrada en los establecimientos de juego, por un máximo de dos años.

5. Para la graduación de las sanciones, aparte de la calificación de la infracción cometida, se tendrán en cuenta las circunstancias personales o materiales que concurren en los hechos, concretamente la contumacia en la conducta del infractor, la reiteración en la comisión de faltas, la publicidad o notoriedad de los hechos y la trascendencia económica y social de la infracción cometida.

### **Artículo 58. Reglas de imputación**

1. Son responsables de las infracciones reguladas en este reglamento sus autores, sean personas físicas o jurídicas.

2. En el caso de infracciones cometidas por directivos, administradores o, en general, personal empleado, serán responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquellos prestan sus servicios.

## CAPÍTULO II. Competencias, procedimiento y facultades de la Administración

### **Artículo 59. Facultades de la Administración**

1. Cuando existan indicios de falta grave o muy grave se podrá acordar, por el órgano que instruya el expediente, como medida cautelar, el cierre de los establecimiento en que se practique el juego vulnerando las disposiciones legales, así como el precinto, depósito o incautación de los materiales usados para dicha práctica.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos anteriores, en los supuestos de falta de autorización, revocación o suspensión de la misma, la Administración podrá decomisar, destruir o inutilizar las máquinas o elementos de juego objeto de la inspección, en los supuestos contemplados en el apartado 3 del artículo 28 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat.

Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, la Administración podrá ordenar el comiso de las apuestas habidas y de los beneficios ilícitos obtenidos, cuyo importe se ingresará en la Hacienda Pública de la Generalitat.

### **Artículo 60. Competencias**

1. Serán competentes para la incoación del procedimiento sancionador y tramitación del mismo los órganos territoriales de la conselleria competente en materia de juego cuando existan indicios de infracción grave y leve, y la Subdirección General de Juego de la conselleria competente en materia de juego cuando los indicios sean de infracción muy grave.

2. Las infracciones administrativas calificadas como muy graves podrán ser sancionadas por el Consell con multa de hasta 600.000 euros, por el titular de la conselleria competente en materia de juego con multa de hasta 300.000 euros, y por el titular del órgano directivo competente en materia de juego con multa de hasta 90.000 euros.

3. Las infracciones administrativas calificadas como graves y leves serán sancionadas con multa de hasta 25.000 euros y 6.000 euros, respectivamente, por el titular del órgano directivo competente en materia de juego.

4. Las sanciones adicionales o accesorias no pecuniarias podrán imponerse por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria.

### **Artículo 61. Procedimiento**

Las sanciones se impondrán con sujeción al procedimiento regulado en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, siendo supletorio, a tal efecto, lo dispuesto en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

## ANEXO

## Catálogo de juegos

Nota: Se advierte que las ilustraciones y dibujos demostrativos que se insertan en el presente Catálogo son meramente ejemplificativos, sin que tengan que obedecer necesariamente a los que se grafían en este Catálogo en cuanto a su forma o diseño y distribución.

## 00. NORMAS GENERALES DE FUNCIONAMIENTO DE LOS JUEGOS

## I. Polivalencia de las mesas.

Las funciones del jefe de mesa podrán simultanearse sobre varias mesas de naipes y de bola, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de seis.

## II. Reversibilidad y alternancia de las mesas.

Se podrá autorizar el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de los juegos de naipes siempre que lo permitan las dimensiones y características de las mesas de cada una de las modalidades de juego que se determinan en este catálogo.

## 01. RULETA FRANCESA

## I. Denominación.

La ruleta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los jugadores juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola dentro de una rueda horizontal giratoria.

## II. Elementos del juego.

## Instrumentos de la ruleta:

El material de este juego se compone de un cilindro de madera o de cualquier otro material que asegure su perfecto funcionamiento de unos 56 centímetros de diámetro en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico o de cualquier otro material que asegure su perfecto funcionamiento. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques también metálicos o hendiduras. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del uno 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 esta un movimiento giratorio de un plano horizontal.

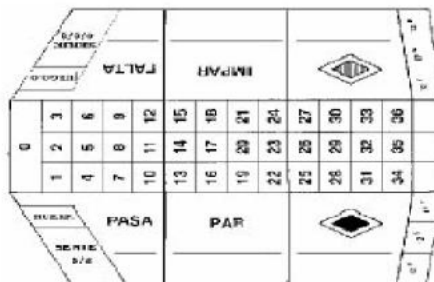
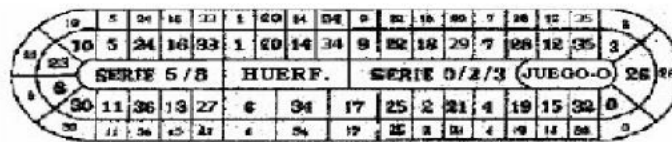
La ruleta se juega en una mesa larga rectangular, en cuyo centro o extremo está el mencionado cilindro. A un lado de esta o en ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquellas y, opcionalmente, algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores denominadas «Apuestas para Series».

Según que en la mesa existan uno o dos tapetes, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.

Figura número 1. Cilindro de la ruleta francesa



Figura número 2. Dibujo del paño de la ruleta francesa con «Apuestas para Series» en localización superior.



### III. Personal.

#### 1. Clases:

El Personal afecto a la ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: un jefe de mesa, un Subjefe de Mesa, que deben colocarse frente a derecha y de cara al cilindro; cuatro crupieres que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha y a la izquierda de aquellos, y dos «extremos de mesa» instalados en las extremidades de esta. No obstante, en función de las circunstancias del juego y a juicio de su dirección, 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 crupieres y un «extremo de mesa», puesto, este último, cuya presencia en mesa podrá eximirse por la dirección de juego en función de las circunstancias de la partida.

#### 2. Competencias:

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

b) Los crupieres deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado

correspondiente a las reglas de funcionamiento. 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 aquellas, a fin de evitar errores, discusiones o posibles fraudes, funciones estas que, en su ausencia, se realizarán por los crupieres.

#### IV. Reglas de la Ruleta.

1. Combinaciones posibles: los jugadores solo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

a) 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.

b) 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.

c) 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.

d) 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. También se pagará ocho veces las fichas colocadas sobre las combinaciones (0, 1, 2, 3), denominada esta postura cuatro números.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta.

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

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

h) Dos columnas o columnas a caballo. Se apuesta a veinticuatro números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a veinticuatro números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

B) Combinaciones de suertes múltiples.

a) Serie grande o serie 0/2/3 o vecinos del cero. La apuesta se hace sobre los diecisiete números contenidos en la ruleta desde el 25 al 22, ambos inclusive, pasando por el cero (25, 2, 21, 4, 19, 15, 32, 0, 26, 3, 35, 12, 28, 7, 29, 18, 22). Se juega con nueve fichas, cuya representación en el paño es el siguiente:

- Dos fichas en fila transversal para los números 0,2 y 3, que se paga once veces la postura.

- Dos fichas en cuadro para los números 25/26/28/29, que se pagan ocho veces la postura.

- Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 y 32/35, que se pagan 17 veces la postura.

La apuesta conjunta solo podrá realizarse por medio del crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las nueve fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («apuestas para series»). En este último caso, de salir ganador un número de la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el 3 se colocarán dos fichas en la fila transversal 0/2/3, retirándose el resto.

b) Serie pequeña o serie 5/8 o tercio del cilindro. La apuesta se hace sobre los doce números contenidos en el cilindro de la ruleta desde el 33 al 27, ambos inclusive, pasando por el ocho (33, 16, 24, 5, 10, 23, 8, 30, 11, 36, 13 y 27). Se juega con seis fichas, cuya representación en el paño es el siguiente: una ficha a caballo, respectivamente, para los números 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 y 33/36, que se pagan 17 veces la postura.

La apuesta conjunta solo podrá realizarse por medio del crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las seis fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del

juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («apuestas para series»). En este último caso, de salir ganador un número de la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el 5 se colocará una ficha en el caballo 5/8, retirándose el resto.

c) Huérfanos. La apuesta se hace sobre ocho números en total y abarca las dos series correlativas de números contenidos en el cilindro de la ruleta comprendidos entre el 1 y el 9 (1, 20, 14, 31, 9) y del 17 al 6 (17, 34, 6), ambos inclusive. Se juega con cinco fichas, cuya representación en el paño es el siguiente:

- Una ficha a pleno para el número 1, que se paga 35 veces la postura.

- Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 6/9, 14/17, 17/20, 31/34, que se paga 17 veces la postura. La apuesta conjunta solo podrá realizarse por medio del crupier, quién, recibido y aceptado su anuncio, colocará las cinco fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («apuestas para series»). En este último caso, de salir ganador un número incluido en la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el número 17 se colocará una ficha en los caballos 14/17 y 17/20, retirándose el resto.

d) Juego al cero. La apuesta se hace sobre los siete números contenidos en el cilindro de la ruleta desde el 12 al 15, ambos inclusive, pasando por el cero (12, 35, 3, 26, 0, 32 y 15). Se juega con cuatro fichas, cuya representación en el paño es el siguiente:

- Una ficha a pleno para el número 26, que se paga 35 veces la postura.

- Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 0/3, 12/15, 32/35, que se paga 17 veces la postura.

La apuesta conjunta solo podrá realizarse por medio del crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las cuatro fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («apuestas para series»). En este último caso, de salir ganador un número incluido en la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el número 26 se colocará una ficha a pleno en dicho número, retirándose el resto. En todos los casos, el jugador que gana conserva la parte premiada de su apuesta y puede retirarla.

C) Posibilidades o suertes sencillas. Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); 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.

a) Supuesto de salida del cero. En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla: primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de la 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.

b) Si el cero sale por segunda vez, tercera vez, etcétera, el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta pierde nuevamente el 50 por 100 de su valor en cada salida de cero. No obstante, si el valor residual de la postura queda por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar nuevamente en prisión hasta que se libere.

Si 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, etcétera de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida etcétera 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 Secretaría Autonómica de Hacienda y Presupuestos, competente en materia de juego.

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

a) En las suertes sencillas, el máximo representa de 180 a 720 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta diez veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo de 10 a 40 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, de 20 a 80 veces; en la fila transversal, de 30 a 120 veces; en el cuadro, de 40 a 160 veces; en la seisenas, de 60 a 240 veces; en la columna y docena, de 120 a 480 veces y en la doble columna y doble docena, de 240 a 960 veces, respetando en todo caso que las apuestas sean múltiplos de los mínimos de las apuestas.

En todo caso, el máximo de apuesta será anunciado al inicio de la sesión por el jefe de mesa y debidamente anunciado al público, debiendo ser mantenido durante todo el resto de la sesión.

B) Normas especiales.

a) El director de juegos podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el artículo 16.4 del Reglamento de Casinos de juego y, en todo caso, durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino podrá variar el límite de apuesta de la misma conforme a lo establecido en el artículo 30.6 del Reglamento.

b) Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará 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.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El crupier encargado de maniobrar la ruleta debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la vez anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra, y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el crupier, 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 aceptada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el crupier anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número para designarle ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los crupieres a la colocación de las fichas en la posición del paño que represente la combinación ganadora cuando estas procedan de apuestas múltiples combinadas, a cobrar las fichas, a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: columnas, docenas, dobles columnas y 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 crupieres los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en 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 «tirada nula», recibir la bola y entregarla al crupier para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

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

## 02. RULETA AMERICANA CON UN SOLO CERO O CON DOS CEROS

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 contenidas en el epígrafe 01 del presente catálogo.

### I. Instrumentos de la ruleta americana.

La mesa es de pequeñas dimensiones que permita participar a un número limitado de j participantes, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de participantes con fichas de color igual a la cifra máxima de colores existentes que se fijará por la Dirección de Juegos de acuerdo con las características de la mesa. Adicionalmente el jefe de mesa podrá autorizar apuestas realizadas con fichas de valor individual de las existentes en el casino, siempre y cuando la utilización de estas fichas no impida la

identificación del apostante. El mismo jefe de mesa podrá impedir nuevas apuestas mediante el uso de fichas de valor cuando considere que el número de apuestas es excesivo para el adecuado desarrollo y control del juego.

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta francesa:

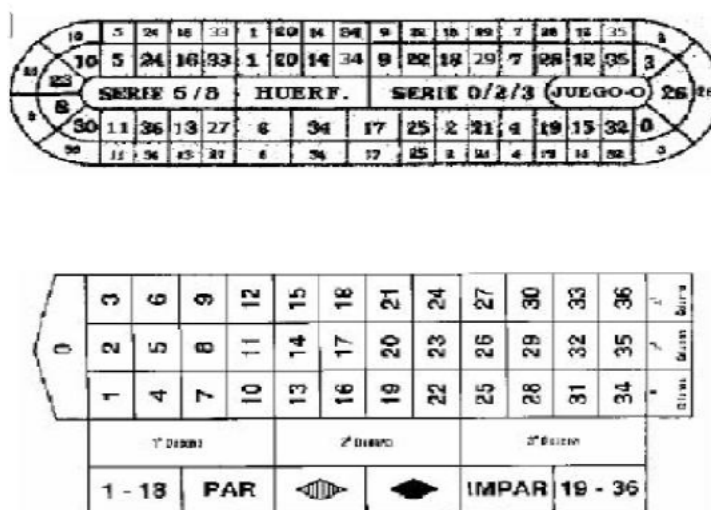
a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura número 3.

b) 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 el cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. No obstante, la identificación de las fichas de color y el valor asignado a estas podrá realizarse a través de pantallas o dispositivos electrónicos. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose el 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 debidamente autorizado 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.

A los efectos de lo establecido en el artículo 30.7 del presente reglamento la práctica de esta forma de desarrollo del juego deberá llevarse a cabo en relación con el funcionamiento de una única mesa, y con un número máximo de treinta terminales. La ubicación de las terminales dentro de la sala de juego vendrá establecida en la autorización correspondiente.

Figura número 3. Dibujos del paño de la ruleta americana con «Pista de Series».



## II. Elementos personales.

El jefe de mesa: bajo la supervisión y directa responsabilidad del director de juegos le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, velar por la claridad y regularidad de su desarrollo, de los pagos y de todas las operaciones efectuadas en sus mesas así como del control de los marcadores.

Dichas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de dos.

El crupier: se encarga de accionar el cilindro y de lanzar la bola, de auxiliar al cliente en la colocación de las posturas sobre la mesa, de la recogida y ordenación de los montones de fichas, bien de forma manual o mecánica, y de cuantas operaciones sean necesarias para el desarrollo del juego.

El auxiliar: se encargará, cuando así se determine por la Dirección de Juegos en función de las necesidades de la partida, de auxiliar al crupier en la clasificación de las fichas.



### III. Funcionamiento del juego.

a) En cada jugada, el crupier, cuando no esté asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

b) 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 plazas de valor o ambas.

### IV. Combinaciones del juego.

Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

También se podrá jugar a la variante de doble cero, la cual tiene un número más en el cilindro, representado por el doble cero. Esta variante incorpora una nueva apuesta llamada línea especial que juega a los números 0, 00, 1, 2 y 3, y que se paga 6 a 1.

### V. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de la apuesta está determinado por la autorización concedida por la Secretaría Autonómica de Hacienda y Presupuestos, 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 esa facultad, cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa. Se limitará el número de fichas de valor bajo discreción de la Dirección de Juegos. El máximo viene fijado:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa de 180 a 720 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo de 10 a 40 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, de 20 a 80 veces; en la fila transversal, de 30 a 120 veces; en el cuadro, de 40 a 160 veces; en la seisena, de 60 a 240 veces; en la columna y docena, de 120 a 480 veces y en la doble columna y doble docena, de 240 a 960 veces, respetando en todo caso que las apuestas sean múltiplos de los mínimos de las apuestas. En todo caso, el máximo de apuesta será anunciado al inicio de la sesión por el jefe de mesa y debidamente anunciado al público, debiendo ser mantenido durante todo el resto de la sesión.

## 03. VEINTIUNO O BLACKJACK

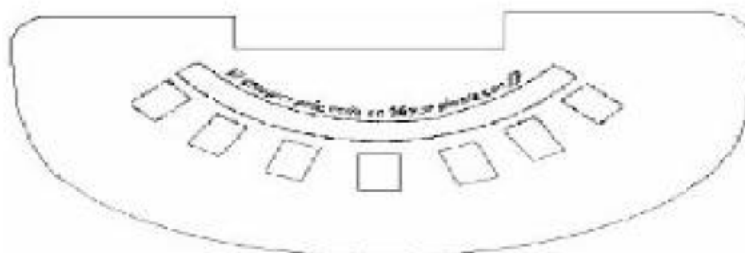
### I. Denominación.

El veintiuno o blackjack es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar este límite.

### II. Elementos del juego.

1. Tapete o paño. Tendrá forma semicircular de medidas y características similares a las de póquer sin descarte y mini punto banco en su modalidad para siete o nueve participantes.

Figura número 4. Dibujo del tapete de blackjack



## 2. Cartas o naipes:

Al blackjack se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

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

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. 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 conveniente cerrados. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el director de juegos o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

## III. Personal del blackjack.

El jefe de mesa: 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.

El crupier: es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las posturas perdedoras y pagar las que resulten ganadoras. El crupier podrá disponer de una banqueta o silla adecuada a su actividad.

## IV. Jugadores.

a) Sentados. El número de participantes 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 o nueve. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes dentro de los límites de la apuesta, mandando sobre ella el de mayor apuesta o, en caso de igualdad, el de «mano» más cercana al sabor. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador 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.

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

b) También pueden participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, 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.

c) En ningún caso el número de apuestas por plaza o casilla podrá exceder del número de cuatro.

## V. Reglas del juego.

### 1. Posibilidades de juego.

#### a) Juego simple o blackjack.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el crupier 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, siempre en el mismo orden, a cada «mano».

Seguidamente, preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea 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 crupier recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el crupier se dará a sí mismo una o varias cartas. 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 contarle como once 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 un punto. No obstante, si todos los jugadores se hubieran pasado, el crupier no necesitará tomar más cartas.

El crupier, 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.

Si el banquero 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 interior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un blackjack, que consiste en alcanzar 21 puntos con solo los dos primeros naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El blackjack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del crupier sea un as, los jugadores que tengan blackjack podrán solicitar el pago a la par, finalizando con esto su jugada, o asegurarse contra el posible blackjack de la banca. El crupier propondrá este seguro al conjunto de participantes 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 crupier sacara entonces un diez, es decir, si realizase un blackjack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros a razón de dos por uno. Si no realizara blackjack recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

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 sea el número de cartas de igual valor que reciba, a excepción de que sean ases, hasta un máximo de seis pares por cada mano inicial. 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 separa un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y la siguiente fuese un as, esta jugada no será considerada como blackjack, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes podrá doblar su apuesta. En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares.

También podrá doblar con cualquier combinación de las dos primeras cartas, incluso cuando existan separaciones, con obligación por parte del croupier de anunciar la posibilidad de doblar cuando el jugador tenga 9, 10 u 11. El valor del As siempre será el más favorable para el cliente.

e) Menor o mayor de 13.

Con independencia de las posibilidades de juego anteriormente relacionadas el casino podrá poner en uso la modalidad de suerte simple para «menor o mayor de 13». Consiste en una apuesta opcional e independiente en la que el jugador apuesta sobre si el total de puntos de sus dos primeros naipes, siendo siempre uno el valor de as, es inferior o superior a 13, perdiéndose la postura en ambos casos para un total igual a 13. Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta colocada en los espacios habilitados para «mayor» o «menor», pudiendo ser esta cualquier cantidad dentro del límite mínimo y máximo operativo en la mesa.

f) El retiro el jugador podrá desistir de su jugada perdiendo la mitad del importe de su apuesta excepto cuando la carta descubierta de la banca sea un As y, en todo caso, siempre antes de dar la tercera carta del primer jugador que la solicite.

g) Apuesta a parejas.

La Dirección del casino tendrá la opción de incluir la apuesta a parejas.

Esta apuesta consiste en que el jugador podrá realizar una jugada independiente a la original del blackjack, pero con la obligación de haber realizado, previamente, una apuesta a esta, en una o varias casillas, tantas como esté jugando al juego original del blackjack, en la cual apuesta a que las dos primeras cartas de la casilla va a ser una pareja.

Existen tres modalidades de pareja:

1) Pareja completa.

Es la formada por dos cartas idénticas tanto en valor como en color. (Ejemplo: dos Reyes de Corazones).

2) Pareja color.

Es la formada por dos cartas de idéntico valor y de idéntico color, bien negro o bien rojo. (Ejemplo: dos Damas, una de Tréboles y otra de Picas).

3) Pareja incompleta.

Es la formada por dos cartas, las cuales solo coinciden en el valor. (Ejemplo: un 7 de Corazones y un 7 de Tréboles).

El mínimo estará fijado desde la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

El máximo podrá ser fijado en cada mesa en 10, 20 o 30 veces el mínimo de la mesa. El máximo se entiende por «mano» y no puede ser sobrepasado por las suma de las apuestas realizadas en cada «mano» por parte de uno o varios participantes. El máximo de apuestas por casilla será de cuatro.

En la mesa de juego, existirán tantas casillas para la apuesta de Parejas como casillas existan para el juego tradicional de Blackjack.

La tabla de pagos para la apuesta de Parejas será la siguiente:

Pareja completa pagará 25 a 1.

Pareja Color pagará 12 a 1.

Pareja incompleta pagará 6 a 1.

2. Apuestas acumuladas y progresivos.

La conselleria competente en materia de juego podrá autorizar para este tipo de juego las denominadas apuestas especiales acumuladas o «bonus» para la obtención de premios especiales en dinero, o su equivalente en especie, con relación a combinaciones especiales de naipes obtenidas por parte de los jugadores dentro de sus manos en el curso de las partidas ordinarias y también entre varias mesas de Blackjack.

Asimismo, se podrán autorizar apuestas adicionales e independientes para los jugadores, llamada «progresivos», cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

3. Máximo y mínimo de las apuestas.

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

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Subsecretaría de la conselleria 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 25 a 200 veces el mínimo de la postura. El máximo se entiende por casilla y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas sobre cada una de ellas por parte de uno o varios participantes.

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

4. Funcionamiento del juego.

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

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atenderán a las normas que reglamentariamente se determinen.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente el crupier reunirá los seis juegos y efectuará un corte y finalmente la media docena se presentará al jugador que recibió la carta roja en el último pase para que efectúe un nuevo y último corte, en el supuesto de que rehusara hacerlo,

el crupier se lo ira ofreciendo a los demás participantes, siguiendo las agujas del reloj para que efectúe el corte, comenzando por la izquierda del crupier, si ninguno de los jugadores aceptará efectuar este último corte, el mismo será realizado por el jefe de mesa. Al inicio de la partida el último corte empezará a ofrecerse al primer jugador sentado en la mesa, comenzando por la izquierda del crupier.

Después del mismo, el crupier 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.

Si se utiliza el procedimiento de mezcla automática de naipes, el crupier los introducirá en el distribuidor automático para su mezcla y distribución en proceso continuo.

c) Antes de distribuir las cartas, el crupier 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 crupier 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.

#### 04. BOULE O BOLA.

##### I. Denominación.

La bola o boule es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento organizador, 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.

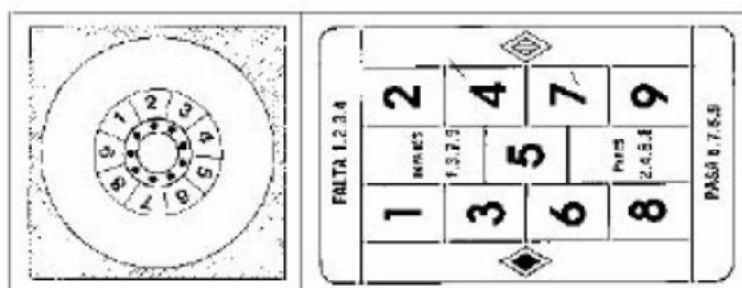
El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

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 5.

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). El número 5 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.

Figura número 5. Dibujo de la plataforma y del paño de la mesa de boule.



##### III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige la misma.

b) Habrá crupieres, uno por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

#### IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

#### V. Reglas del juego.

##### A) 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.

##### B) Máximo y mínimo de apuestas.

El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego. Sin embargo, el director responsable 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 apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

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

##### C) Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el Jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el crupier 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 crupier pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente se anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier 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 crupier 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.

### 05. TREINTA Y CUARENTA.

#### I. Denominación.

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

#### II. Elementos del juego.

##### 1. Cartas o naipes.

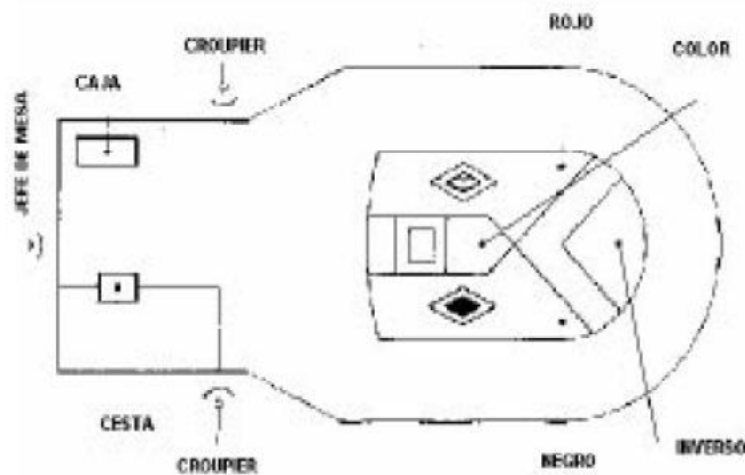
Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

##### 2. Tapete o paño de juego.

Tendrá forma de escudo, dividido 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 este los dos crupieres. Delante y a la izquierda del crupier tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos crupieres la caja que contiene la banca de la mesa.

Figura número 6. Dibujo del tapete de treinta y cuarenta.



### III. El personal.

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

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

Crupieres: existirán dos, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el crupier 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 treinta y cuarenta.

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 a 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. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 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 esta.

#### 2. Máximo y mínimo de las apuestas.

El mínimo y el máximo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego.

#### 3. Desarrollo del juego.

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

Acto seguido el crupier 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 sabot se realiza, en forma descubierta, la colocación de estas 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 crupier 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 crupier 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 crupier. 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.

## 06. PUNTO Y BANCA.

### I. Denominación.

El punto y banca es un juego de contrapartida practicado con naipes que enfrenta a varios participantes entre sí, pudiendo el resto de aquellos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

### II. Elementos de juego.

#### 1. Cartas.

Al punto y banca en todas sus modalidades se juega con seis barajas debidamente homologadas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, con índices grandes o pequeños y tamaño, autorizados expresamente para el casino por la Subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego, de 57 x 88 ó 62,5 x 88 milímetros, siendo la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

#### 2. Distribuidor o sabot.

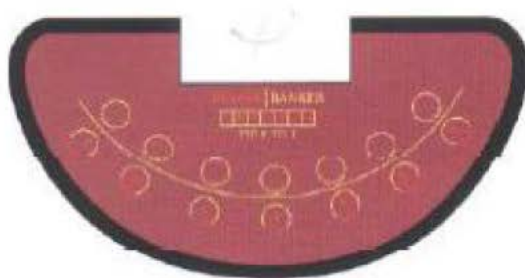
Se estará a lo dispuesto en epígrafe 03, apartado II, punto 3.

#### 3. Tapete o paño de juego.

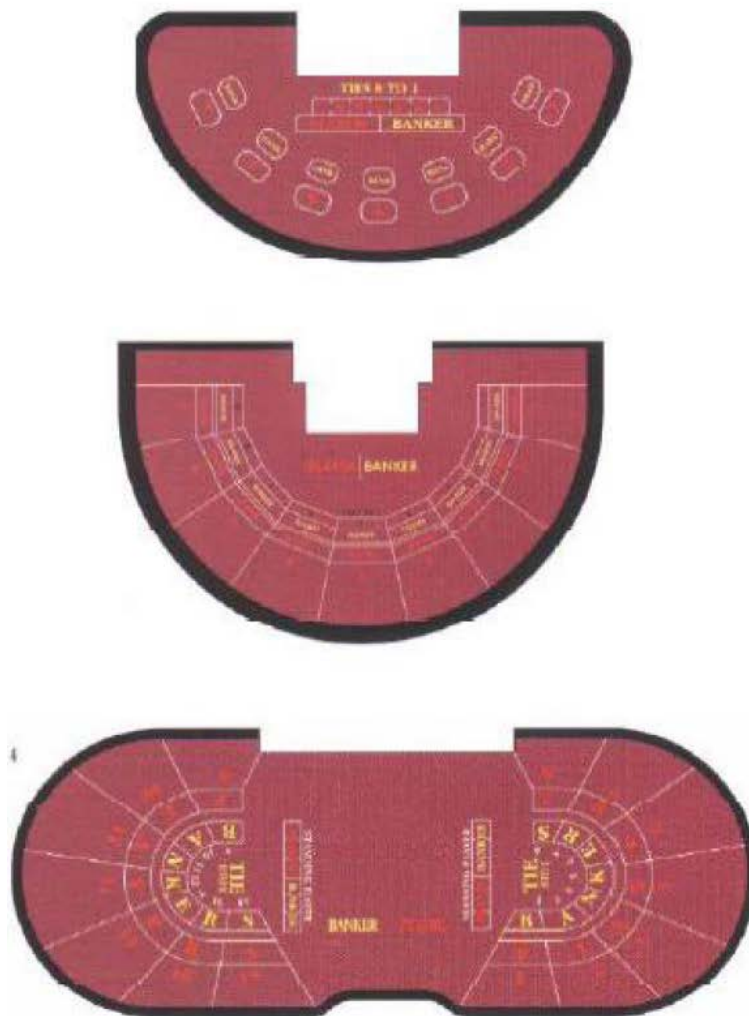
Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los tres crupieres, respectivamente. El tapete tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado y en él se diferencian igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de «banca», a favor de «punto» y a favor de la «igualdad». Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los juga participantes.

La superficie central del tapete 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 situada en el centro del tapete para recoger las apuestas a favor de empate.

Figuras número 7, 8, 9 y 10. Dibujos del tapete de punto y banco en sus tres modalidades.







### III. Personal.

#### 1. Jefe de mesa.

Le corresponde la dirección y supervisión del juego en todas sus fases, resolviendo los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

En la modalidad de juego para catorce participantes cada mesa de juego tendrá afecto un jefe de mesa.

#### 2. Crupieres.

En la modalidad de juego para catorce participantes cada mesa tendrá afectos tres crupieres, si bien la Dirección de Juegos podrá, en función de las circunstancias de la partida, eximir la presencia en mesa de uno de ellos, siendo 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.

En las modalidades de juego en mesa reducida cada mesa tendrá afecto un único crupier. A él le corresponde dirigir la partida en todas sus fases, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su introducción en el sabot y distribución, siendo la primera y la tercera para Punto y la segunda y la cuarta para Banca, procediendo a extraer una carta adicional para el Punto o la Banca siguiendo las reglas de la tercera carta.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, previa deducción del beneficio del establecimiento, las cartas serán retiradas con las caras hacia abajo y depositadas en un recipiente destinado para este fin.

## IV. Jugadores.

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

Para la distribución de las cartas se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número uno. Si algún jugador no quiere realizar la distribución se pasará el sabot al jugador que esté situado a su derecha o bien podrá realizarse la distribución por el propio crupier.

El jugador que distribuye las cartas juega la «mano» de la banca; la «mano» del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el crupier. 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 según las siguientes opciones:

a) En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la banca se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

b) Todas las apuestas ganadoras se pagarán a la par, excepto cuando resulte ganadora la «mano» de la banca con una suma total de 6, en cuyo caso se pagará el 50% de las apuestas.

El mínimo de las posturas podrá ser distintas para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 20 a 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

## VI. Reglas del juego.

1. El «punto» y la «banca» reciben 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 un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y solo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o 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 ocho a uno. Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del punto y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de estas es 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: Significa plantarse.

## 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 crupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquella 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 diez puntos.

La orden del crupier «no va más» y a continuación «cartas» está dirigida al jugador que tiene el sabot para que este reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al crupier, quedándose la segunda carta y cuarta carta 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 aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al crupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al crupier. Este anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda. El jugador podrá rehusar («saludar») una sola vez por partida o sabot.

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

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas el jugador haya de plantarse, el crupier 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 crupier anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

En caso de empate el jugador que apostara a empate cobrará la ganancia establecida.

## 07. BACARÁ, CHEMIN DE FER O FERROCARRIL.

### I. Denominación.

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

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

#### 2. Distribuidor o sabot.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 3.

#### 3. Tapete o paño de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del crupier. El tapete ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador. La superficie central del tapete 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 crupier, 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 crupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca es decir, el garage (las que el crupier no ha puesto en juego).

### III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un jefe de mesa, un crupier y un cambista (empleado de cambios).

#### 1. Jefe de mesa.

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 una relación de participantes que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

#### 2. Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla e introducción de las cartas en el sabot; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala, anuncio en voz alta de las distintas frases del juego y actuaciones de los jugadores; 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 las reglas aplicables en cada caso.

#### 3. Cambista.

Situado de pie frente o detrás del crupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al crupier. 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 participantes 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 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 asiento 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 jefe de mesa, una vez concluida esta 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.

El crupier anunciará, de acuerdo con la mesa, si se juega libre o ateniéndose a la tabla de reglas de tirada.

La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del crupier (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 este 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, esta 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 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» 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 solo 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, aquella 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, esta 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 participantes, pero solo 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, esta 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 del 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 autorizado por el Órgano competente en materia de juego, 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 aquella no podrá ser inferior al de este. Previa solicitud de los casinos, podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5 por 100 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:

a) Garage voluntario. Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquel podrá decidir voluntariamente excluirías del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del garage.

El banquero podrá excluir voluntariamente del juego la mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando no se cubra la banca en su totalidad, el banquero podrá instar al crupier a doblar la cantidad dentro de la banca en esta jugada, pasando el resto a formar parte del garage. También podrá retirar la mitad de la banca resultante, si corresponde según el párrafo anterior. Antes de iniciar la siguiente jugada el crupier pedirá al banquero si desea o no formar garage.

b) Garage 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.

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

d) Exclusión del garage. En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al garage 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 tiene ningún valor numérico y el as, que vale un 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 nueve 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 ocho o nueve, estas 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.

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 cero (bacará), 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, su caso.

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

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

|  | Tercera carta de la mano del jugador |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|--|--------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  | 0                                    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | P |   |
| Puntuación total 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 | P | O | T |   |
|  | 4                                    | P | P | T | T | T | T | T | P | P | T |   |
|  | 5                                    | P | P | P | P | O | 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.

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 dará al crupier cuando diga: «abono la diferencia»; pero solo en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, sin obtener prioridad ni causando obligación respecto a la jugada siguiente ni posterior, siempre dentro de los máximos y mínimos autorizados para la salida inicial de la banca.

El número de abonos permitido será un máximo de tres. Los casos no previstos se resolverán 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 toda la partida.

Al principio de cada partida, el crupier, 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 crupier 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 crupier, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, este 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 banco, 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 crupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

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 crupier da por error las cartas a otro jugador, estas 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, este 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 crupier las dé al jugador que anunció «banco seguido», aquellas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

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 solo un jugador apuesta contra la banca, este tendrá derecho al «banco seguido».

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del crupier «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 crupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el crupier haya anunciado

«no van más apuestas»; sin embargo, podrá instar al crupier 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 crupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el crupier 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 este decide excluirías del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el crupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un sabot, el crupier 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. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes 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 su caso excepcional el jefe de mesa 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 toma 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 solo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento, y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

#### 2. Errores del crupier.

Si el crupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y 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. Cualquier otra falta cometida por el crupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no puede ser aquella rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el crupier 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, esta 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 considera que tiene una puntuación de cero (baca), 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 aquella 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, aquel 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 ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que este 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 crupier, 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 aquel tenga bacará. 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 el jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, bacará, 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 crupier 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 Jefe de la mesa, quien resolverá.

## 08. BACARA A DOS PAÑOS.

### I. Denominación.

El bacará 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 aquel tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquellos. 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 solo 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 banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

### II. Elementos de 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.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 3.

#### 3. Tapete o paño de juego

Será ovalado, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del crupier. Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y 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 del 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 del tapete habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del crupier, 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 propinas.

### III. Personal.

El personal mínimo necesario será: un inspector, un crupier, un cambista y, opcionalmente, un auxiliar. Será aplicable al jefe de mesa, crupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado III del epígrafe 07 del 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 aquellos 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 los 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 solo 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 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 jefe de mesa en cada mesa.

### V. Banca.

1. El jefe de mesa, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el jefe de mesa 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 queden 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 jefe de mesa 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 vendrá establecido 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 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 del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El bacará con banca libre solo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre si 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 por ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25 por ciento para la banca libre.

#### VI. Reglas de juego.

Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 07 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

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 crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe 07 del presente Catálogo.

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 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 crupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el crupier 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 crupier.

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 crupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. 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 crupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto a los dos paños.

A continuación, se procederá por el crupier 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 crupier 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.

1. 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 su caso excepcional el director responsable del establecimiento 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 solo podrá ser recogida por el crupier 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 aquel ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

#### 2. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquella 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 tercer apartado del número 3 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 el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el crupier y la jugada continuará.

#### 3. 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 crupier; si el error ha sido del banquero, este 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.

#### 4. Errores de los jugadores.

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

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

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el crupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si esta es de cinco, 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 ocho o nueve 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.

5. 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 crupier 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 cero (bacará). Si esta falta es cometida por el crupier, 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 Catálogo de Juegos serán resueltos por el jefe de mesa.

## 09. DADOS O CRAPS.

### I. Denominación.

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores 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 15 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), 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, un crupier y un stickman.

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

2. El crupiere se ocupará de recoger las apuestas perdidas, colocar en su caso las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocupará, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores. En sus funciones podrá estar asistido por un auxiliar, cuando así se determine por la Dirección de Juegos.

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. También podrá emplazar/recoger las apuestas sobre las suertes o jugadas múltiples.

Cuando funcione solamente la mitad de la mesa o se utilice la mesa reducida de dados (Mini-craps, European Seven-Eleven, etc.) tendrá que haber, como mínimo, un crupierstickman.

### 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 crupier 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 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente,

gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

Don't Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 ó el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta. Las apuestas colocadas sobre Win no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

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

Big 6. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por 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 puedan 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 el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

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

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

Craps 3. 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.

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

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

La suerte asociada 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 Dont 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 crupier, 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. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del casino. 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, pudiendo determinar la Dirección de Juego que las apuestas sean múltiplos del mínimo de las diferentes suertes o jugadas. 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 y 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.

#### 3. Funcionamiento.

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 aquel que se encuentre a la izquierda de los crupieres 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, más que 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, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado. 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 o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el stickman anunciará «tirada nula».

El jefe de 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.

## 10. RULETA DE LA FORTUNA

### I. Denominación.

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

## II. Elementos de juego.

### 1. Tapete o paño de juego.

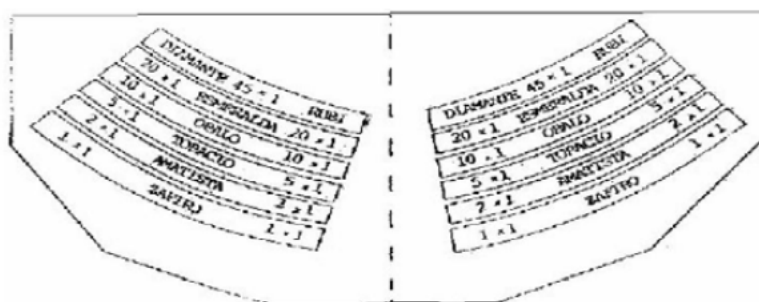
La ruleta de la fortuna se practica en un tapete, en la que están marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponden a los nombres de las diferentes jugadas que el jugador puede escoger para apostar: 24, 15, 7, 4, 2 y figura/s, y sus premios correspondientes. La mesa llevará una caja para el efectivo, una caja para el anticipo y otra para recibir las propinas.

### 2. Rueda giratoria.

Con un diámetro no inferior a 150 cm. y estará situada detrás de la mesa y a una altura que sea claramente visible para los jugadores. Contiene dos círculos concéntricos compuestos por 54 casillas separadas entre ellas por dos pivotes rígidos, en los que hay, en el orden, número y la frecuencia correspondientes, los símbolos de las diferentes combinaciones posibles y sus respectivos premios.

Fijado en un punto vertical sobre el centro de la rueda, existirá una pieza de cuero, de plástico o de otro material flexible que llegue hasta el espacio situado entre los pivotes rígidos y que, al hacer girar la rueda, la fricción aminore su movimiento circular progresivamente hasta que finalmente se pare entre los dos pivotes rígidos de una determinada casilla, indicando así la combinación ganadora.

Figura número 11. Dibujo de la ruleta y del tapete.



## III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

El crupier dirige la mesa, se encarga de anunciar la partida y el período de apuestas de los jugadores, hace girar la rueda, efectúa los pagos de las apuestas ganadoras y retira las apuestas perdedoras.

Eventualmente, cuando así se estime por la Dirección de Juego en función de las necesidades de la partida, podrá estar asistido por un auxiliar.

## IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

## V. Reglas del juego.

### 1. Combinaciones posibles.

Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso el ganador empata; apostar 15 posiciones, pagándose a los ganadores 2 a 1; a 7 posiciones, pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones, pagándose 20 a 1; y en los dos Jocker se paga 45 a 1.

2. Máximo y mínimo de apuestas. El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado dentro de la banda de fluctuación autorizada por el órgano directivo competente en materia de juego.

### 3. Funcionamiento del juego.

El crupier pone en movimiento la rueda impulsándola en el sentido de las agujas del reloj al tiempo que anuncia a los jugadores «hagan sus apuestas». Antes de que la rueda se detenga, el crupier podrá dar un nuevo impulso al tiempo que anuncia de forma bien audible a los jugadores «no va más». A partir de este momento no se admiten ni nuevas apuestas ni que estas se toquen ni se retiren. Como consecuencia del segundo impulso del crupier, la rueda dará como mínimo cuatro vueltas completas de las cincuenta y cuatro casillas. Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el crupier anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador. Toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve la ficha al apostante tardío.



Una vez la rueda se ha detenido entre dos pivotes, la pieza que la retiene señala una determinada casilla y, por tanto, se anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora. Si la pieza que retiene se para sobre el pivote entre dos casillas o si alguna persona u objeto obstaculiza el libre movimiento giratorio de la rueda o si la rueda no ha dado cuatro vueltas completas, la jugada se considera nula, se detiene el juego y se retoma el ciclo completo de una nueva jugada. Las apuestas ganadoras se pagan de menor a mayor, los ganadores recuperan su apuesta inicial y el crupier retira las apuestas perdedoras. No se admite la colocación de apuestas durante el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las perdedoras, correspondientes a la jugada previa.

## 11. PÓQUER SIN DESCARTE.

### I. Denominación.

El póquer sin descarte es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

### II. Elementos del juego.

#### 1. Cartas o naipes.

Al póquer 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, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

#### 2. Tapete o paño juego.

Será de las mismas medidas y características que la de blackjack, con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, otros tantos espacios diferenciados para recoger las apuestas especiales a que se refiere el apartado el apartado VI de este epígrafe, así como una abertura para introducir las propinas.

#### 3. Distribuidor o sabot.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 3.

### III. Personal.

a) El jefe de mesa. 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.

b) El crupier. Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago a los que resulten ganadores. El crupier podrá disponer de una banqueta o silla adecuada a su actividad.

### 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, hasta un máximo de siete. Asimismo, podrán apostar a «ciegas» sobre las casillas vacías o sobre la «mano» de cualquier otro jugador, y dentro de los límites de la apuesta máxima.

2. Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a cuatro. En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes en su casilla para pedir consejo.

### V. Reglas del juego.

#### 1. Combinaciones posibles.

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

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

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

c) Póquer. Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es el formado 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 el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas). Se paga 3 veces la apuesta.

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

i) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas). Se paga una vez la apuesta.

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

En cualquier caso, el jugador solo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del crupier, perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando crupier 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 tengan Póquer, ganará aquel que lo tenga superior (ejemplo: un Póquer de Reyes supera a uno de Damas).

Cuando ambos tengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

Cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

Cuando ambos tengan Color, ganará aquel 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 el Póquer).

Cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquel 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 aquel que la tenga de mayor valor, y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).

## 2. Máximo y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos por casilla establecidos para cada mesa. El director de juegos podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el casino.

3. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial. La banda de fluctuación para la apuesta mínima inicial se fijará en la autorización concedida por la Subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego, siendo el límite máximo el de 10, 20, 25 ó 30 veces su mínimo. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta sobre modificación del mínimo y máximo de las apuestas.

## 4. Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego. 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 crupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, salvo que se utilice sabot automático en cuyo caso se realizará de cinco en cinco, 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 cinco cartas para cada «mano» y para la banca, con la salvedad de que la última carta para la banca se dará descubierta.

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 depositar sus cartas en la casilla destinada a la segunda apuesta, momento a partir del cual ya no podrán ser objeto de manipulación por parte del jugador, y, sobre estas, doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a esta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el crupier. Después de que los jugadores se hayan decidido por

«ir» o «pasar», el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca. La banca solo 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 crupier 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 para la segunda apuesta abonando a la par (1 por 1) la postura inicial. Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del crupier perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por este. En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1. 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 o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta. Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

#### VI. Opciones de juegos adicionales.

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

##### a) Carrusel:

De forma adicional a todo el juego de la mesa los jugadores que lo deseen, depositando al efecto en la casilla destinada a tal fin y antes de comenzar a distribuir las cartas, una apuesta no superior a la mitad del mínimo de la mesa, participar en un carrusel entre todas las mesas. La participación en el carrusel habilita al jugador al cobro de premios adicionales, previamente anunciados, que podrán ser en dinero, según el cuadro de ganancias para el acumulado que a continuación se detalla, o en especie por valor equivalente.

Tabla mínima de pagos para el acumulado:

Escalera máxima de color 12.000 veces la postura.

Escalera de color 2.000 veces la postura.

Póquer 400 veces la postura.

Ful 100 veces la postura.

Color 60 veces la postura.

Escalera 30 veces la postura.

Y opcionalmente el Trío 10 veces la postura.

##### b) Progresivo.

Consiste en una apuesta adicional independiente para los jugadores cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende únicamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar 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 ciento del acumulado. El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

##### c) 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 ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, este depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

Las opciones de juegos adicionales de carrusel y progresivo serán incompatibles con la opción de juegos adicionales de compra de carta adicional, de manera que si un jugador realiza la apuesta al carrusel o al progresivo y posteriormente quiere optar a la compra de una carta adicional, la apuesta efectuada a esta última determinará de forma automática la pérdida de la apuesta realizada previamente al carrusel o al progresivo.

## 12. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA EN LA VARIEDAD DE PÓQUER «TRIJOKER».

### I. Denominación.

El Trijoker es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en que los jugadores 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 similares características a las utilizadas en el juego del Blackjack o Veintiuno de 52 cartas. El valor de aquellas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

#### 2. Distribuidor o sabot.

De optarse por su puesta en uso se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 2. La distribución con sabot automático podrá efectuarse de tres en tres cartas, en cuyo caso el crupier «quema» la primera carta o la más próxima al tapete.

#### 3. Tapete o paño de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Blackjack, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales al 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. Jefe de mesa.

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, sí 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. Crupier.

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

### IV. Jugadores.

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

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, 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) Póquer. 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 cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de 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 de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, 10.

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

- a) Pareja de 10 o mayor: 1 a 1.
- b) Doble pareja: 2 a 1.
- c) Trío: 3 a 1.
- d) Escalera simple: 5 a 1.
- e) Color: 8 a 1.
- f) Full: 11 a 1.
- g) Póquer: 50 a 1.
- h) Escalera de color: 200 a 1.
- i) Escalera real de color: 1000 a 1.

#### VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

##### 1. 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 del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego.

##### 2. Bandas de fluctuación.

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

#### VII. Desarrollo del juego.

##### 1. Extracción y distribución de naipes.

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

##### 2. Intervalo de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el crupier 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 crupier haya anunciado el «no va más», este 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 enfrente 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 naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente. Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del crupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una J o mayor, en cuyo 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 su apuesta número 1, el crupier descubre la 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 crupier descubre la segunda carta situada en la casilla de 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 anteriores.

##### 3. Desenlace de la jugada.

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el crupier 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 sus tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego. Al finalizar, el crupier retirará las cartas, comprobando las mismas. Al finalizar la jornada, el jefe de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

### VIII. Reglas comunes.

#### 1. Errores.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado VII.2 de este epígrafe. 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.

## 13. PÓQUER DE CÍRCULO: NORMAS GENERALES Y COMUNES A LAS DIFERENTES VARIETADES.

### I. Denominación.

El póquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas.

### II. Elementos del juego.

#### 1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de características similares a las utilizadas en el juego de blackjack o veintiuno, de 52 cartas. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás de la K.

#### 2. Tapete o paño de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en el lado contrario destinado a acoger al crupier. El tapete tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la izquierda del crupier que lleva el número 1, con excepción del póquer sintético y del póquer cubierto de 5 cartas con descarte en los que el número 1 quedará a la derecha del crupier. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

El tapete debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o cagnotte y otra, a la izquierda, para introducir las propinas, y una tercera para introducir el efectivo procedente de la venta de fichas a los clientes.

#### 3. Distribuidor o sabot.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03. Apartado II, punto 3.

#### 4. Beneficio.

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

a) Un porcentaje sobre el bote que, en ningún caso superará el 5 %, y que se aplicará en cada uno de los intervalos de apuestas.

b) Un porcentaje que oscilará entre el 10 y el 20 % del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póquer que se juegue. Se entiende por sesión, una hora de juego más las dos últimas manos. La dirección de juego del casino fijará previamente la duración de cada partida y lo hará 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 inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

### III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un crupier. La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un Jefe de sector o equivalente y, además, puede haber un cambista para diversas mesas.

#### 1. Jefe de sector o equivalente.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino, le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

#### 2. Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: efectuar operaciones de cambio; 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 tal 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 del mismo. 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. Caso de que la dirección lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá a las distintas mesas y cuya función será cambiar dinero por fichas.

#### IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego solo 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:

- a) El juego por parejas ni siquiera temporalmente.
- b) Jugarse el bote conjuntamente.
- c) Repartirse el bote voluntariamente.
- d) La connivencia entre jugadores.
- e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.
- f) Prestarse dinero entre jugadores.
- g) Guardarse las fichas de su resto.
- h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demás jugadores.

#### VI. Reglas del juego.

##### 1. Combinaciones posibles.

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

a) Escalera de color real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, K, Q, J y 10).

b) Escalera de color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que esta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9, y 10).

c) Póquer: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro K y un 6).

d) Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: tres 8 y dos 7).

e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 5, 7, 10, Q y As de tréboles).

f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) Trío: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las 2 restantes sin formar pareja (ejemplo: tres 8, un 7 y un 2).

h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q, o J. Esta combinación solo se utiliza en las variedades de póquer cubierto.

i) Doble pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 6, dos J y un As).

j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un As).

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 póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el Full.

## 2. Empates.

Cuando diversos jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: un póquer de K supera a uno de Q).

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

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

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

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

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

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.

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. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos dentro de la banda de fluctuación que para el resto inicial que tenga autorizados el casino para la modalidad de póquer que se juegue, sin que para dicha banda pueda ser superior el máximo a diez veces el mínimo de esta.

La apuesta mínima no podrá ser de una cuantía superior al 10 % del resto inicial y el máximo de la mesa depende de la modalidad de póquer que se juegue.

### a) Normas generales sobre estos límites.

La cuantía del resto inicial y de las reposiciones será fijado por la Dirección de Juego del casino dentro de la banda de fluctuación para el resto inicial que tenga autorizado, la reposición mínima no podrá ser nunca de mayor cuantía que el resto inicial.

### b) Apuestas obligatorias.

Son aquellas apuestas previas al reparto de las cartas, pudiendo optar la Dirección de juego entre las siguientes formulas, dependiendo de la modalidad de póquer:

1. Ante. Apuesta establecida dependiendo de la modalidad de póquer que se juegue, obligatoria para el jugador, que deben hacer todos los jugadores que deseen recibir cartas. Su cuantía no podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa.

2. Ciegas (Pequeña Ciega y Gran Ciega). Apuesta obligatoria para el jugador que se realizará antes de recibir cartas, dependiendo de la modalidad de póquer que se juegue.

### c) Límites de apuesta. Se puede jugar con tres límites diferentes:

c.1. Limitado o «Limit». El número de incrementos está limitado en cada ronda, no pudiéndose subir la apuesta en más de tres ocasiones, a excepción de cuando quedan dos jugadores, en ese caso el número de incrementos será ilimitado. La cuantía de dichos incrementos viene marcada por la apuesta mínima operativa dentro de la banda de fluctuación autorizada para la mesa durante los dos primeros intervalos de apuestas, y por el doble de esta en los restantes. Por tanto la cantidad máxima que podrá llegarse a apostar en una ronda será la resultante de multiplicar por cuatro la apuesta mínima con el límite bajo y el doble de esta con el límite alto. El incremento efectuado por un jugador restado, si no supera la mitad de la apuesta anterior, no generará un nuevo incremento.

c.2. Bote Limitado o «Pot limit». La apuesta máxima que un cliente puede realizar depende del instante en que se produzca, si es al iniciar una ronda de apuestas será el total de dinero que haya en el bote y si lo hace una vez abierta, la cantidad resultante de multiplicar por dos la apuesta precedente y añadirle la cuantía total del bote. El número de incrementos es ilimitado.

c.3. Sin límite o «No limit». No existe límite para la apuesta máxima, ni para el número de incrementos. La apuesta mínima no podrá ser inferior al mínimo operativo dentro de la banda de fluctuación autorizada.

Tanto en él «Sin límite» como en el «Bote limitado», todas los incrementos de apuestas tendrán que ser como mínimo por el doble de la postura anterior, a excepción de aquellas que se realicen por jugadores que fueran restados, en este caso se admitirán, pero solo generarán nuevos incrementos si superan la mitad de la apuesta anterior.

### d) Normas especiales.

El director del casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de la apuesta de una mesa una vez puesta en funcionamiento con previo anuncio a los jugadores.



## VII. Desarrollo del juego.

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.

Al inicio de cada sesión se sortean los puestos de los jugadores. Si la partida ya está iniciada será el Jefe de sector o equivalente quien asigne el puesto en la mesa, si hay plaza libre.

### 1. Reparto de cartas.

Al principio de cada partida el crupier debe señalar claramente con una pieza redonda (marca o botón) quien tiene la mano, colocándola delante del jugador. La mano irá rotando en el sentido de las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas, con excepción de la modalidad de póquer sintético y del póquer cubierto de 5 cartas con descarte, que se realizara en sentido contrario a las agujas del reloj.

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

A los jugadores que les corresponda por turno la «marca» o «botón» deberán realizar previamente, las apuestas que según la modalidad de póquer le corresponda. Acto seguido, el crupier repartirá las cartas, sin que ningún jugador puede ver sus cartas hasta que el último jugador haya recibido todos los naipes que le correspondiesen.

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 y alejándose del cuerpo.
- c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.
- d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

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

### 2. Intervalos o turnos de apuestas.

Acto seguido se inician las apuestas y el crupier va indicando a quien le corresponde apostar, según la variante del póquer 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» y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el crupier 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 haya 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 ha llegado 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 cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla si lo desea.

c) «Cubrir» la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la 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 póquer y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que solo 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.

Si al finalizar el turno de las apuestas solo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, 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 ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el crupier introduce las fichas en el bote y no ha habido 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.

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 combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. Caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el crupier 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 crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El crupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma 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.

### 3. Pagos de las combinaciones ganadoras.

Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrara las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la derecha del jugador que las haya descubierto en primer lugar.

Si al jugador que correspondiéndole enseñar las cartas renunciase al bote y tirase sus cartas boca abajo no se le obligará a enseñarlas a no ser que los jugadores que intervengan en la mano o el Jefe de sector pidieran verlas.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho pues es el crupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, el crupier recogerá las cartas de las combinaciones perdedoras y la ganadora solo será retirada cuando el crupier le haya entregado el bote.

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

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro.

No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el crupier durante la mano solo se mostrarán cuando el crupier lo indique al final de la jugada.

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

Si en el producto de la partición hubiera una ficha sobrante esta correspondería al jugador que hubiera realizado el último envite.

Constatándose por el crupier que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con esta, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva mano. Una vez comenzado el nuevo reparto, no se admitirán reclamaciones sobre la mano anterior.

## 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 ha habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo. Los casos que se tienen en cuenta son:

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.
- 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 faltan una o más cartas en la baraja.
- g) Si se descubre que la baraja es defectuosa.
- h) Si, al comenzar el reparto, se descubriera uno de los dos primeros naipes.

## 2. Errores del crupier.

- a) Si el crupier anuncia una mano de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas, y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.
- b) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da cartas a un jugador ausente no se considera error en el reparto. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retira su mano y deja de jugar.
- c) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da cartas a un jugador que no va a jugar la mano o a un sitio que se encuentra vacío, no se considera un error en el reparto sino que el crupier da las cartas normalmente, incluido dicho espacio vacío y cuando termina recoge las cartas.
- d) En el caso de que el crupier, accidentalmente, se llevara todas o alguna de las cartas de un jugador, estando estas protegidas y las mezclara con los descartes, la mano le será anulada y al jugador se le devolverá todo el dinero que hubiera apostado en esa mano.

## 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; caso contrario será advertido por el crupier.
- b) Si un jugador al apostar mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, pierde el bote salvo que el crupier 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; solo 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 solo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.
- e) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego sigue siendo válido.
- f) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no han puesto el «ante» en el bote se considera que la mano es válida y deben poner el «ante» si quieren participar en la mano. En el caso de que no sea posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se juega la mano con un bote reducido.
- g) 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.
- h) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar debe ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. El Jefe de sector analizará la situación y tomará la decisión oportuna la cual tendrá carácter irrevocable.
- i) Para mantener el derecho a apostar, un jugador deberá avisar al crupier antes de que hayan actuado dos jugadores después de él.
- j) Cada jugador es responsable de recibir el número de cartas correctas. Si después de la acción de dos jugadores, algún otro descubre que no tiene el número de cartas correctas, perderá el dinero apostado y su mano se declarará nula.
- k) Si ya iniciada la mano, o en los descartes, se le descubre una carta al jugador por su causa, esta será mostrada a todos los jugadores y la mano se finalizará sin perjuicio para el resto de los jugadores.

l) Los jugadores son responsables de sus apuestas, si un jugador anuncia una acción y no conocía la cantidad correcta, debe efectuar la apuesta de todas formas. Si el error ha sido del crupier que ha informado de una cantidad incorrecta, el jugador podrá modificar su apuesta.

#### IX. Variedades del póquer de círculo.

Las distintas variedades de póquer de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este epígrafe. Estas variedades de póquer de círculo recogidas en este Catálogo son la variedades de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las cinco variedades de póquer descubierto siguientes: Seven Stud Poker, Omaha, Hold'em, Five Stud Poker y póquer sintético.

Las normas específicas de cada una de las variedades de póquer citadas en este apartado se recogen en los apartados siguientes de este epígrafe y, en todo lo no previsto de forma específica, se regularán por las referidas normas generales contenidas en los apartados I a VIII de este epígrafe.

### 13.1. PÓQUER CUBIERTO DE 5 CARTAS CON DESCARTE.

El póquer cubierto de 5 cartas con descarte es un juego de cartas de los llamados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con cinco cartas, una vez realizado un solo descarte de un máximo de 4 cartas. el jugador, también tendrá la opción de no realizar descarte alguno.

#### I. Elementos de juego.

##### Naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas de similares características de las utilizadas en las otras modalidades de póquer. Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52, 48, 44, 40, 36 o 32 cartas.

#### II. Mínimos y máximos.

En el límite de apuesta «Sin Límite» el mínimo no puede ser menor al establecido dentro de la banda de fluctuación autorizada, no existe límite para la apuesta máxima.

#### III. Reglas del juego: desarrollo del juego.

##### 1. Reparto de cartas.

Antes de procederse a la distribución de las cartas por el crupier, el jugador que tenga la mano deberá abrir al menos con apuesta mínima.

Existirá una apuesta denominada ciega que consiste en realizar una apuesta que será, como mínimo, el doble que la apertura; la ciega que resultase de mayor cuantía tiene la opción de, en su turno, volver a subir la apuesta y tener el derecho hablar en el último lugar en el turno de apuestas. La ciega solo es válida antes de que el crupier distribuya las cartas.

Efectuadas las operaciones anteriores, el crupier procederá al reparto de las cartas a los jugadores, comenzando por el jugador que ostente la mano y siguiendo el sentido contrario a las agujas del reloj, repartirá 5 cartas cubiertas a cada jugador y conservará el resto del mazo en su mano.

Finalizado el reparto de cartas, dirigiéndose al jugador que este a la derecha del jugador que tenga el derecho de hablar el último en el turno de apuestas, anunciará «Usted habla», y así sucesivamente a cada uno de los jugadores.

##### 2. Intervalos o turnos de apuestas.

Los jugadores dispondrán de dos turnos de apuestas:

a) Cuando recibe sus cinco primeras cartas. En estos momentos se inicia el primer intervalo de apuestas, hablando en primer lugar el jugador que ostentara la mano.

b) Después de realizar el descarte. Entonces se inicia el segundo y último intervalo de apuestas, hablando en primer lugar el jugador que realizarse el último envite.

Las apuestas deberán realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a la jugada en sí.

Los jugadores tendrán derecho a un solo descarte de un máximo de cuatro cartas y un mínimo de ninguna, en cuyo caso anunciará en voz alta que está «servido».

El jugador que se descarte de cuatro naipes recibirá primero tres cartas y una vez el resto de jugadores restituyan sus descartes, recibirá su cuarta carta.

Si una vez distribuidas las primeras cinco cartas a los jugadores no hubieran suficientes naipes para cubrir los descartes, una vez repartidas las cartas que quedasen en el mazo, el crupier utilizará los descartes de todos los jugadores para completar la mano; con la única excepción de que solo faltara para un jugador, en que entonces únicamente se utilizará los descartes de los demás jugadores para cubrir el suyo.

El orden en el reparto de los descartes será el mismo que el establecido para el reparto inicial de naipes.

Finalmente los jugadores irán descubriendo sus cartas uno a uno empezando por quien realizó el último envite y siguiendo por su derecha.

#### IV. Errores e infracciones en el juego.

En cuanto a los errores en el reparto y errores de jugador se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales.

En cuanto a los errores del crupier, además de lo establecido en las normas generales se deberá tener en cuenta la siguiente:

En el caso de que al crupier se le descubra una carta en el reparto de los descartes, esta no se sustituirá y la mano se finalizará sin envites.

### 13.2. VARIEDADES DEL PÓQUER DESCUBIERTO.

#### 13.2.A) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE SEVEN STUD POKER.

##### I. Denominación.

El Seven Stud Poker es una variedad de póquer de círculo que enfrenta a un mínimo de cuatro jugadores y un máximo de ocho entre sí y que se juega con una baraja de 52 cartas.

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

##### II. Reglas del juego.

###### 1. Mínimos y máximos.

Como especialidad para esta variedad de póquer de círculo y dentro del Limitado o «Limit» en los casos de que las dos primeras cartas de cualquier jugador descubiertas sean una pareja, se podrá jugar con el límite más alto, si algún jugador ejerciera este derecho todos los incrementos serán proporcionales a dicho nivel. 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.

En esta variedad de póquer de círculo es obligatoria para todos los jugadores la apuesta denominada «ante» de acuerdo con la definición establecida en las normas generales.

###### 2. Desarrollo del juego.

El crupier reparte tres cartas, 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 crupier a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas». Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja. En caso de igualdad, el empate se rompe por palos, Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles (De mayor a menor).

El segundo intervalo de apuestas tiene lugar cuando ha 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 solo 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 crupier 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 izquierda a la mano.

Después de dar 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 de descarte (cartas muertas). Estas cartas se pueden usar solamente en los siguientes casos:

a) Cuando el crupier 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 crupier 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 el crupier, al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usa dichas «cartas muertas» mezclándolas con las que todavía 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 crupier sacará una de las que quedan por repartir, la cual la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común).

El reparto de cartas se realizará en sentido de las agujas del reloj, empezando siempre por el jugador más próximo a la izquierda del crupier, orden que se mantendrá durante todo el reparto de cartas.

Durante el juego el crupier anunciará la carta más baja, la mano más alta, todos los incrementos y todas las parejas, pero nunca posibles escaleras ni colores.

El jugador que haya realizado el último incremento mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores.

Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva mano.

### III. Errores e infracciones en el juego.

Se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales y con las siguientes:

#### 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:

a.1) Que quede una de ellas al descubierto. En este caso esa carta es la carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que deberá ser cubierta.

a.2) Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

b) Si al repartir la séptima carta esta es dada erróneamente, el crupier preguntará al jugador y de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

b.1) Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

b.2) Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará solo 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 cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

#### 2. Errores del crupier.

a) Si en el reparto de la séptima carta, el crupier por error la da descubierta y solo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente (showdown).

b) Si el crupier empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas 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 de los descartes.

#### 3. Errores del jugador.

a) 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.

b) Si un jugador descubre sus cartas tapadas sin haber igualado una apuesta pretérita, renuncia a la jugada y se le anula la mano.

c) Si un cliente no está presente en la mesa cuando llega su turno, perderá su ante y su apuesta obligada si le correspondiera.

### 13.2.B) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE OMAHA.

#### I. Denominación.

Variante del póquer de círculo que se juega con 52 cartas, cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas tapadas que tiene cada jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que son descubiertas por el crupier en el centro de la mesa.

#### II. Reglas del juego: Desarrollo del juego.

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores, a continuación el crupier sirve una carta delante de cada jugador sentado, la más alta obtendrá la mano o postre. En caso de igualdad ganará según el palo por este orden Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles.

Antes de dar las cartas los dos jugadores situados a la izquierda de la mano pondrán por orden correlativo las apuestas denominadas pequeña ciega y gran ciega, esta última deberá de ser igual al mínimo de la mesa y la pequeña ciega su mitad.

Después de barajar, el crupier procederá al reparto de cuatro cartas de una en una a cada jugador, dando la primera carta a la plaza que corresponda a la pequeña ciega y en sentido de las agujas del reloj, iniciándose a continuación el primer intervalo de apuestas, siendo el jugador situado a la izquierda de la gran ciega el primero en hablar, con las opciones de «retirarse», «pasar», «ir» o «subir»; y así sucesivamente hasta llegar a la gran ciega que será el último en hablar. Acto seguido, el crupier llevará las fichas apostadas a la zona del pot, quemará, del mazo, una carta y descubrirá las tres siguientes (Flop), iniciándose en ese momento el segundo intervalo de apuestas que abrirá el jugador correspondiente a la pequeña ciega.

Después de finalizar la segunda ronda de apuestas, el crupier llevará las fichas apostadas al pot, quemará una carta y descubrirá un cuarto naipe, (Turn), iniciándose a continuación el tercer intervalo de apuestas, hablando en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que este no permanezca en activo.

Después de finalizar el tercer turno de apuestas, el crupier llevará las fichas apostadas al pot, quemará de nuevo una carta y descubrirá la quinta carta común, (River), iniciándose el cuarto y último intervalo de apuestas hablando de igual modo en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que este no permanezca en activo.

En cada ronda de apuestas el crupier anunciará en voz alta las distintas cartas que va destapando, (flop, turn y river), así como los jugadores activos en la mano. Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la mano (activos) deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el pot, excepto si su resto no alcanza su valor total, jugando entonces la parte proporcional.

El jugador que haya realizado el último incremento, mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores. Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva mano.

#### III. Jugadores.

En esta variedad, además de las generales, le son de aplicación las siguientes:

1. Si un jugador descansa cuando le corresponde la ciega pequeña y posteriormente se reincorpora al juego, antes de que le correspondiera la ciega grande, deberá de entrar con la ciega pequeña.

2. Si un jugador se incorpora con la partida ya comenzada, deberá entrar con la ciega grande para recibir cartas.

3. Un jugador no se podrá incorporar siendo postre o pequeña ciega, esperará a que pase el turno.

#### IV. Errores e infracción es en el juego.

En cuanto a los errores en el reparto y errores de jugador se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales.

En cuanto a los errores del crupier, además de lo establecido en las normas generales se deberá tener en cuenta las siguientes:

a) Si alguna de las cartas comunes fuera descubierta por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se cerrará dicha ronda sin posibilidad de incrementos.

b) Si dos o más cartas comunes fueran descubiertas por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se barajarán con el resto de cartas y se descubrirán de nuevo.

c) En el caso de que al crupier se le descubra una carta en el reparto, esta sustituirá a la primera carta a quemar, que a su vez sustituirá la carta vuelta.

### 13.2.C) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE HOLD'EM.

#### I. Denominación.

Es una variante del póquer de círculo que se juega con 52 cartas. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con cinco cartas cualesquiera de entre las siete cartas que forman las dos cartas de cada jugador y las cinco cartas comunes.

#### II. Reglas del Juego. Desarrollo del juego.

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores, a continuación el crupier despacha una carta delante de cada jugador sentado, la más alta obtendrá la mano o postre. En caso de igualdad ganará según el palo por este orden Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles.

Antes de dar las cartas los dos jugadores situados a la izquierda de la mano pondrán por orden correlativo las apuestas denominadas pequeña ciega y gran ciega, esta última deberá de ser igual al mínimo de la mesa y la pequeña ciega su mitad.

Después de barajar, el crupier procederá al reparto de dos cartas de una en una a cada jugador, dando la primera carta a la plaza que corresponda a la pequeña ciega y en sentido de las agujas del reloj, iniciándose a continuación el primer intervalo de apuestas, siendo el jugador situado a la izquierda de la gran ciega el primero en hablar, con las opciones de «retirarse», «pasar», «ir» o «subir»; y así sucesivamente hasta llegar a la gran ciega que será el último en hablar. Acto seguido, el crupier llevará las fichas apostadas a la zona del pot, quemará, del mazo, una carta y descubrirá las tres siguientes (Flop), iniciándose en ese momento el segundo intervalo de apuestas que abrirá el jugador correspondiente a la pequeña ciega.

Después de finalizar la segunda ronda de apuestas, el crupier llevará las fichas apostadas al pot, quemará una carta y descubrirá un cuarto naipé, (Turn), iniciándose a continuación el tercer intervalo de apuestas, hablando en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que este no permanezca en activo.

Después de finalizar el tercer turno de apuestas, el crupier llevará las fichas apostadas al pot, quemará de nuevo una carta y descubrirá la quinta carta común, (River), iniciándose el cuarto y último intervalo de apuestas hablando de igual modo en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que este no permanezca en activo.

En cada ronda de apuestas el crupier anunciará en voz alta las distintas cartas que va destapando, (flop, turn y river), así como los jugadores activos en la mano. Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la mano (activos) deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el pot, excepto si su resto no alcanza su valor total, jugando entonces la parte proporcional.

El jugador que haya realizado el último incremento, mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores. Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva mano.

Apuestas acumuladas y progresivos. La conselleria competente en materia de juego podrá autorizar para este tipo de juego las denominadas apuestas especiales acumuladas o «bonus» para la obtención de premios especiales en dinero, o su equivalente en especie, con relación a combinaciones especiales de naipes obtenidas por parte de los jugadores dentro de sus manos en el curso de las partidas ordinarias y también entre varias mesas de este juego.

Asimismo, se podrán autorizar apuestas adicionales e independientes para los jugadores, llamada «progresivos», cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Podrá existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesto en un lugar visible de la mesa o zona de juego y debe indicar las



combinaciones que comportan los premios y su importe. Estos premios adicionales serán, como mínimo, los siguientes:

### III. Jugadores.

Además de las normas y requisitos establecidos en las generales se tendrán que tener en cuenta que:

1. Si un jugador descansa cuando le corresponde la ciega pequeña y posteriormente se reincorpora al juego, antes de que le correspondiera la ciega grande, deberá de entrar con la ciega pequeña.
2. Si un jugador se incorpora con la partida ya comenzada, deberá entrar con la ciega grande para recibir cartas.
3. Un jugador no se podrá incorporar siendo postre o pequeña ciega, esperará a que pase el turno.

### IV. Errores e infracciones en el juego.

En cuanto a los errores en el reparto y errores de jugador se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales.

En cuanto a los errores del crupier, además de lo establecido en las normas generales se deberán tener en cuentas las siguientes:

- a) Si alguna de las cartas comunes fuera descubierta por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se cerrará dicha ronda sin posibilidad de incrementos.
- b) Si dos o más cartas comunes fueran descubiertas por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se barajarán con el resto de cartas y se descubrirán de nuevo.
- c) En el caso de que al crupier se le descubra una carta en el reparto, esta sustituirá a la primera carta a quemar, que a su vez sustituirá la carta vuelta.

## 13.2. D) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE DE FIVE STUD PÓKER.

### I. Denominación.

El Five Stud Póker es una variante de póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí, cuyo objeto es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

### II. Elementos de juego.

Se juega con una baraja de 52 cartas de similares características de las utilizadas en las otras modalidades de póquer.

### III. Reglas de Juego. Desarrollo del juego.

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores.

Todos los jugadores que deseen recibir cartas tendrán que realizar sus apuestas de «ante». Después de barajar, el crupier procederá al reparto de dos naipes, de uno en uno a cada uno de los jugadores, uno cubierto y el otro descubierto, en sentido de las agujas del reloj y empezando siempre por el jugador más próximo a la izquierda del crupier, orden que se mantendrá durante todo el reparto de cartas, iniciándose a continuación el primer intervalo de apuestas. En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

Al finalizar el primer intervalo de apuestas, el crupier da a cada jugador una tercera carta, en este caso descubierta con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas el crupier da una cuarta carta, igualmente descubierta, a cada jugador con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas el crupier da una quinta carta descubierta, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

El jugador que haya realizado el último incremento, mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores. Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva mano.

#### IV. Mínimos y máximos.

Los límites de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerá de la opción elegida por la Dirección del casino entre los tres límites establecidos en las normas generales, con la única peculiaridad del Limitado o «Limit», que será:

Limitado o «Limit». Caso de que las dos primeras cartas descubiertas de cualquier jugador sean una pareja, se podrá jugar con el límite más alto, si algún jugador ejerciera este derecho todos los incrementos serán proporcionales a dicho nivel. 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.

#### V. Errores e infracciones en el juego.

En cuanto a los errores e infracciones en el juego se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales con las siguientes peculiaridades:

##### 1. Errores de reparto.

En el caso de que las dos primeras cartas queden descubiertas se anula la mano.

##### 2. Errores del crupier.

a) Si el crupier se equivoca al designar el jugador que debe hacer la apuesta obligada en la primera ronda y este actúa antes de que nos demos cuenta del error la apuesta se dará por buena y la acción continúa.

b) Si el crupier quema dos cartas en una ronda o deja de quemar alguna, las cartas serán rectificadas siempre que sean posible, pero no anula la mano.

##### 3. Errores del jugador.

a) Si un jugador por error descubre su carta cubierta, debe cubrirla de nuevo pues el juego sigue siendo válido.

b) Si un jugador descubre su carta tapada sin haber igualado una apuesta pretérita, renuncia a la jugada y se le anula la mano.

c) Si un cliente no está presente en la mesa cuando llega su turno, perderá su ante y su apuesta obligada si le correspondiera.

### 13.2.E) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIEDAD DE PÓQUER SINTÉTICO.

#### I. Denominación.

El póquer sintético es una variante del póquer de círculo cuyo objetivo es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco cartas alienadas sobre la mesa de juego que son comunes a todos los jugadores.

#### II. Elementos de juego.

Se juega con 28 cartas en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa y solo se utiliza el As, K, Q, J, 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la K.

#### III. Mínimos y máximos.

Se jugará siempre en la modalidad de «Sin límite» o «No limit». El casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada.

#### IV. Desarrollo del juego: Reglas del Juego.

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores.

Antes de dar las cartas todos los jugadores que deseen recibir carta tendrán que realizar su apuesta de ante.

El crupier colocará la «mano» en el primer puesto que estuviera ocupado a su derecha, tras lo cual, repartirá dos cartas tapadas, distribuidas de una en una a cada jugador siguiendo el sentido contrario de las agujas del reloj, y empezando por el jugador que ostente la mano.

Al finalizar descubrirá la primera carta de las cinco comunes, situándola en el centro de la mesa.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la mano. Una vez realizadas las apuestas, descubre la segunda carta de las cinco comunes y 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 último turno de apuestas.

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el bote al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.

Como especialidad de las combinaciones posibles de las normas generales del póquer en esta variedad de juego prevalece el Color al Full.

#### V. Errores e infracciones en el juego.

Además de los contemplados en las normas generales se deberán aplicar en los errores en el reparto y en los errores del crupier las siguientes:

##### 1. Errores en el reparto.

a) Si durante el transcurso del reparto, el crupier gira total o parcialmente un naipe dirigido a un jugador se dará mano nula.

b) Si durante el transcurso del reparto, el crupier lanza una carta dirigida a un jugador fuera de los límites de la mesa se dará mano nula.

##### 2. Errores del crupier.

a) Si el crupier descubre más de una carta de las comunes, en un intervalo de apuestas, se considera válida la primera y la otra se aparta, el crupier colocará el resto de las cartas comunes que faltaran por salir boca abajo junto a las ya descubiertas y a continuación realizará una mezcla tipo chemin de fer de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo las agrupará sin levantarlas del paño cortará y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

b) Si alguna de las cartas comunes fuera girada prematuramente por el crupier, no estando cerrada la ronda de apuestas la carta no tendrá validez, el crupier la apartará y colocará el resto de las cartas comunes que faltarán por salir boca abajo junto a las ya descubiertas, y a continuación realizará una mezcla tipo chemin de fer de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo las agrupará sin levantarlas del paño cortará y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

## 14. PAI GOW POKER.

### I. Denominación.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tiene que hacer dos «manos»: una de dos cartas («mano» pequeña o baja) y otra 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 Poker se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un Joker. Éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

#### 2. Tapete o paño de juego.

Será de medidas y características similares al usado en el juego del veintiuno o blackjack, pero habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la «mano» grande y otra para la «mano» pequeña. Además dispondrá de una bandeja como las de veintiuno o blackjack, 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 12 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

### 4. Distribuidor o sabot.

Se estará a lo dispuesto en epígrafe 03, apartado II, punto 3.

## 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.

### 2. Crupier

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.

### 3. Jugadores.

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas 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.

## IV. Combinaciones posibles.

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

- a) Cinco Ases: es la formada por cinco Ases (cuatro Ases más el Joker).
- b) Escalera Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.
- c) Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota, y Dama).
- d) Póquer: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).
- e) Full: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (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 Tréboles).
- 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 (3 ochos, Dama y Rey).
- i) Doble Pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).
- j) Pareja: es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).
- k) Carta más Alta: cuando una «mano» no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

## V. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego. El casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego.

### Significados:

- Ganancia: La apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el casino.
- Pérdida: Se pierde la apuesta.
- Partida nula: El cliente recupera íntegramente la apuesta.

El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 5 por 100 de las apuestas ganadoras, a discreción del Establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

## VI. Reglas 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 crupier pasará la baraja a un cliente 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 crupier 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». La posición del Banquero para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El crupier contará desde la posición del Banquero. Una vez realizada esta operación, el crupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en sentido contrario al de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados. El crupier 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. Podrán constituirse en Banca tanto el crupier 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 crupier 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. Cada jugador compondrá dos «manos»: la «mano» baja o pequeña de dos cartas, y la «mano» alta o grande de cinco cartas. La «mano» alta deberá ser de mayor valor que la «mano» baja. El crupier no podrá ver sus cartas hasta que 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 crupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos «manos» enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las «manos» de quien ostente la banca se compararán en primer lugar con las del crupier. El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

| CASO | «MANO» ALTA | «MANO BAJA» | RESULTADO CLIENTE | PAGOS-COBROS                     |
|------|-------------|-------------|-------------------|----------------------------------|
| 1    | Superior    | Superior    | Ganancia          | A la par, menos 5 por ciento     |
| 2    | Superior    | Inferior    | Partida nula      | Recuperación total de la apuesta |
| 2bis | Inferior    | Superior    | Partida nula      | Recuperación total de la apuesta |
| 3    | Superior    | Igualdad    | Partida nula      | Recuperación total de la apuesta |
| 3bis | Igualdad    | Superior    | Partida nula      | Recuperación total de la apuesta |
| 4    | Inferior    | Igualdad    | Pérdida           | Pérdida total de la apuesta      |
| 4bis | Igualdad    | Inferior    | Pérdida           | Pérdida total de la apuesta      |
| 5    | Igualdad    | Igualdad    | Pérdida           | Pérdida total de la apuesta      |
| 6    | Inferior    | Inferior    | Pérdida           | Pérdida total de la apuesta      |

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

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

Caso 3 y 3 bis: El cliente gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra => Partida nula.

Caso 4 y 4 bis: El cliente pierde una «mano» y tiene igualdad en la otras => Pierde.

Caso 5: El cliente tiene igualdad en ambas «manos» => Pierde.

Caso 6: El cliente pierde en las dos «manos» => Pierde.

Cuando el crupier haya resuelto el caso del cliente núm. 1 pasará al 2 y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas. Las «manos» ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el crupier 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.

## 15. MONTE O BANCA.

### I. Denominación.

El monte o banca es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

### II. Elementos del juego.

#### 1. Cartas o naipes.

Al Monte se juega con dos barajas, una roja y otra azul, de las denominadas españolas, de 40 cartas cada una, con cuatro «palos», Oros, Copas, Espadas y Bastos, de 10 cartas cada una: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo y Rey.

#### 2. Distribuidor o sabot

De los regulados en el blackjack.

#### 3. Tapete o paño de juego.

De medidas mínimas similares a las de una mesa de punto y banca.

### III. El personal.

1. Un Inspector. Es el responsable máximo del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego.

2. El crupier tirador. Es el que dirige la partida, teniendo como misión la de mezclar las cartas y su distribución a los jugadores, pudiendo estar asistido por un ayudante mezclado.

3. El crupier pagador. Es el que retira las apuestas perdedoras y efectúa el pago de las que resulten ganadoras.

4. Ayudante mezclador. Es el que baraja o mezcla los mazos de cartas.

### IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a la mesa, así como los que permanezcan de pie.

### V. Banca.

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y el pago de las apuestas. En el supuesto de que una vez efectuadas las apuestas el primer naipe descubierto correspondiese a alguna de las cartas emplazadas, se deducirá a todas las apuestas ganadoras un 10 % en beneficio del establecimiento, excepto en la Vista Hermosa.

### VI. Reglas del juego.

#### 1. Combinaciones posibles:

##### a) Suertes múltiples:

1. Vista Hermosa. Consiste en apostar a que la primera carta que se descubre es del mismo valor y del palo siguiente que aquella sobre la que se apuesta, siguiendo un orden circular de los palos: oros, copas, espadas y bastos. Casilla de apuesta en el paño denominada VIS.

Se paga 32 veces la postura siempre que no haya cartas dobladas o quemadas, descontándose un punto por cada una de ellas.

#### 2. Camo, Anti y Viudo.

- Camo. Se juega a la carta del mismo valor y del palo posterior a la carta emplazada.

Casilla de apuesta en el paño denominada C.

- Anti. Es la apuesta a la carta del mismo valor y del palo anterior a la carta emplazada.

Casilla de apuesta en el paño denominada A.

- Viudo. La apuesta se efectúa a la carta del mismo valor y de ninguno de los palos inmediatos a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada V.

El Camo, Anti y Viudo se paga 11 veces la apuesta, en la fase de Primeras del juego, descontándose un punto por cada carta doblada si las hubiere.

En la fase del juego de Segundas, se paga 5 veces la apuesta.

- El Salto. Se apuesta a una carta del mismo valor que la carta emplazada de cualquiera de los palos. Casilla de apuesta en el paño denominada 5. Solamente se puede apostar a esta combinación en la fase del juego de Primeras. Se paga tres veces la apuesta.

b) Suertes sencillas: Cartas. Las apuestas sobre Cartas se pueden efectuar de una carta contra otra de las emplazadas en sentido horizontal o vertical; o de dos cartas contra las otras dos de las emplazadas Cartas. Se gana cuando se descubre una carta del mismo valor que una de las emplazadas. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada (1 por 1).

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas en el juego del monte se determina por la Subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego.

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

a) En las suertes sencillas (Cartas) el máximo será de 300 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples el máximo será:

- En la Vista Hermosa, 10 veces el mínimo de la apuesta.

- En el Camo, Anti y Viudo, 30 veces el mínimo de la apuesta en el juego de Primeras y 60 veces en el de Segundas.

- En el Salto, 100 veces la apuesta mínima.

3. Desarrollo del juego.

El juego tiene dos fases, denominadas de Primeras y de Segundas, según el siguiente desarrollo:

El crupier tirador recibe un mazo del ayudante mezclador, si lo hubiere. En el caso contrario, el tirador realizaría ambas funciones. Corta el mazo, lo introduce en el sabot y comienza la partida. Extrae una carta anunciando «primera carta», emplazándola en la casilla superior izquierda y seguidamente otra carta anunciando «segunda carta» que emplazará en la casilla superior derecha. A continuación descubrirá dos cartas más, anunciando «tercera carta», que emplazará en la casilla inferior izquierda y «cuarta carta», en la casilla inferior derecha. En ese momento comienzan las apuestas anunciando «hagan juego», dejando el tiempo suficiente para realizarlas y seguidamente cerrará las apuestas con el «no va más», comenzando la fase del juego de Primeras. Cuando salga alguna carta ganadora en juego con las emplazadas anteriormente, la carta perdedora se colocará boca abajo, retirando las apuestas perdedoras y pagando las ganadoras. Una vez efectuadas estas operaciones, la fase del juego de Primeras habrá finalizado, iniciándose el de Segundas, con las cartas horizontales que sigan emplazadas. Se anunciará de nuevo «hagan juego» y una vez efectuadas las apuestas se cerrarán con el «no va más» para el juego de Segundas.

4. Reglas especiales.

1. Para cartas dobladas.

Si al descubrir las dos primeras cartas fueran del mismo valor se quemarán. Si al descubrir la tercera y cuarta carta, por parte superior del mazo, alguna de ellas fuera del mismo valor que la primera o la segunda, dicha carta se considerará doblada, colocándose encima, procediendo a descubrir un nuevo naipe y si fuera nuevamente del mismo valor se considerará doblada o triplicada, según proceda. Finalmente, si antes de completar la extracción de las cuatro primeras cartas, de alguna de las dos primeras se descubrirán las cuatro del mismo valor, se anulará la jugada. Todas las cartas dobladas, triplicadas o quemadas restarán un punto por carta del pago de la apuesta VIS.

2. Para las apuestas a suertes sencillas Cartas, se seguirán las siguientes reglas:

a) Una carta doblada anulará la Camo de la carta de enfrente (horizontalmente) y la de abajo (verticalmente). Sólo ganarán con el Anti y el Viudo.

b) Dos cartas dobladas anularán las Camo de las cartas tercera y cuarta. Cobrarán con el Anti y el Viudo. En el juego de las diagonales no produce ningún efecto sobre el juego.

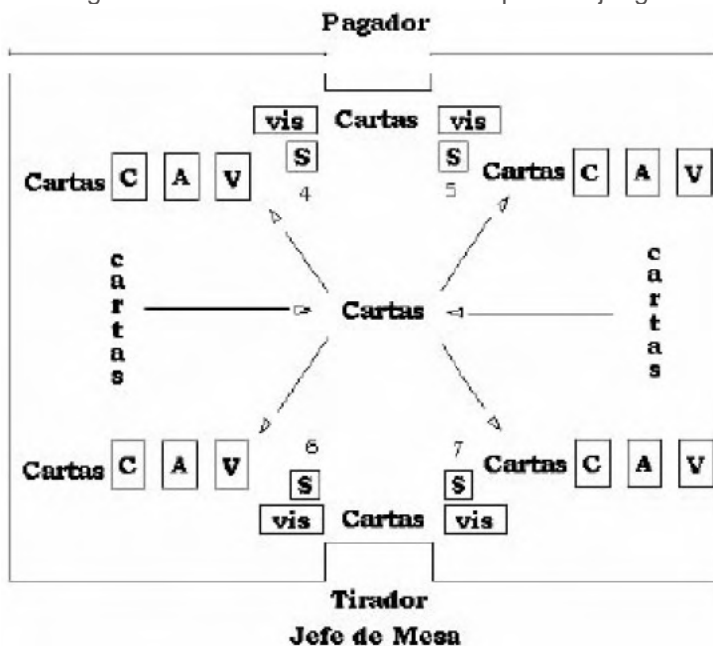
c) Una carta triplicada anula la Camo y el Viudo de la de enfrente (horizontalmente) y las Camo de la tercera y cuarta carta emplazada. Ganará la carta de enfrente solamente con el Anti y las de abajo (3.<sup>a</sup> y 4.<sup>a</sup>) con el Anti y el Viudo.

d) Una carta triplicada y otra doblada. Si se triplica la primera y se dobla la segunda, la triplicada anula la Camo y el Viudo de la segunda y de la tercera y la Camo de la cuarta. Se ganará con el Anti en la segunda y la tercera y con el Viudo y el Anti en la cuarta.

Si se triplican la primera y la segunda, anulan la Camo y el Viudo de la tercera y la cuarta y solamente se ganará con el Anti.

3. Para las apuestas a Salto:
- Una carta doblada anula la Camo de las cartas contrarias, solo ganará con el Anti y el Viudo.
  - Una carta triplicada anula la Camo y el Viudo de las cartas contrarias, solo ganará con el Anti.

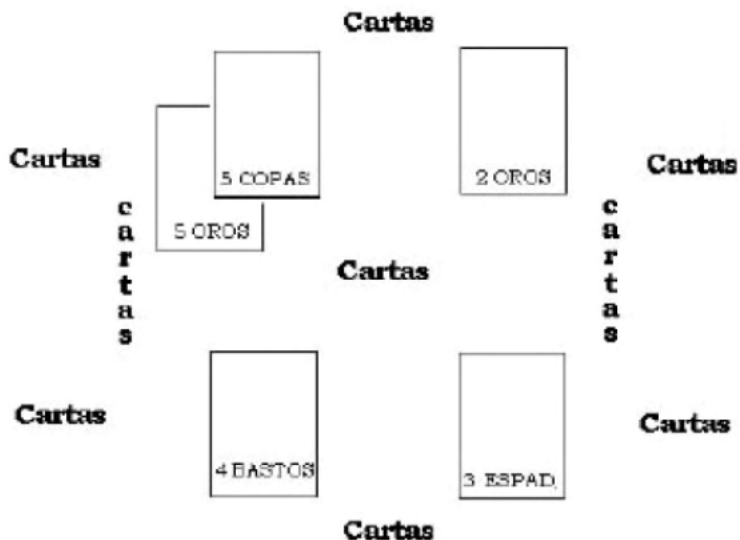
Figura número 12. Distribución del tapete de juego.



- El juego de las cartas dobles.

Las cartas para ser dobladas siempre tendrá que ser con las cartas sacadas por arriba, o sea con la carta tercera o cuarta. Las cartas de Primeras pueden ser dobladas al sacar las dos primeras por abajo, siempre que sean iguales se quemarán (anularán). Cada carta quemada restará un punto para el pago de la Vista Hermosa.

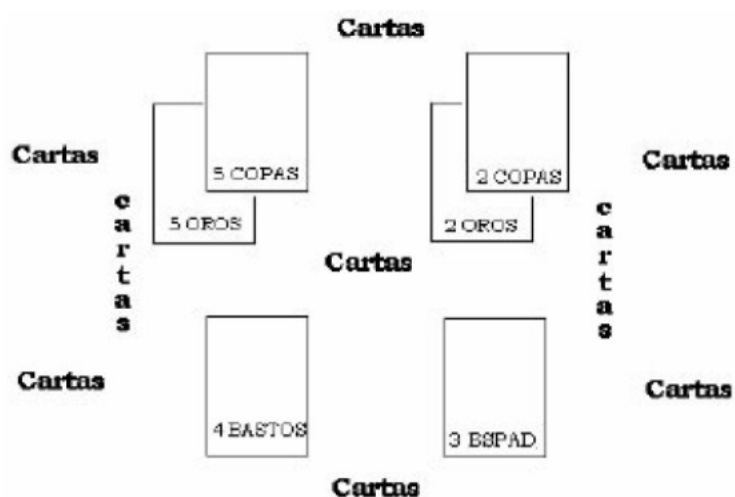
Ejemplo de la carta doble:



1. Cuando juegue el 2 contra el 5 con la Camo del 2, la carta no gana y el 5 no pierde. Sólo gana y pierde con el Anti y Viudo.
2. Cuando juegue el 3 y el 4 contra le 2 y el 5 no ganarán las cartas con la Camo del 4, ganarán las demás.
3. Del mismo modo, la carta 5 no pierde con la Camo del 2 y del 4.
4. Si sale el 5 las cartas que jueguen contra él pierden todas.



5. Cuando las cartas se doblan como en el ejemplo siguiente:

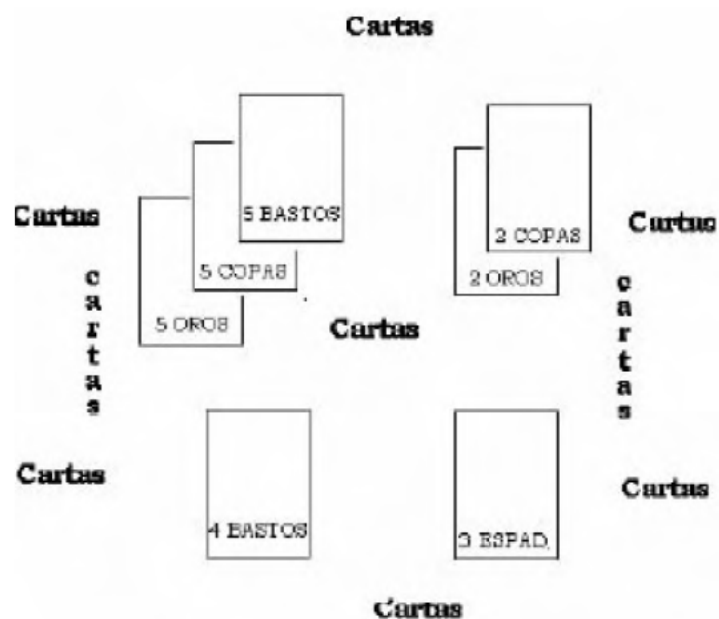


1. Cuando juegue el 5 y el 2 contra el 4 y el 3 las cartas no pagan ni pierden con las Camo del 4 y el 3. Sólo ganan y pierden con el Anti y el Viudo de ambos.

2. Con el 5 y el 2 todo gana y pierde.

- El juego de las cartas triples.

Las cartas para ser triplicadas siempre han de ser por arriba, con la tercera o cuarta.

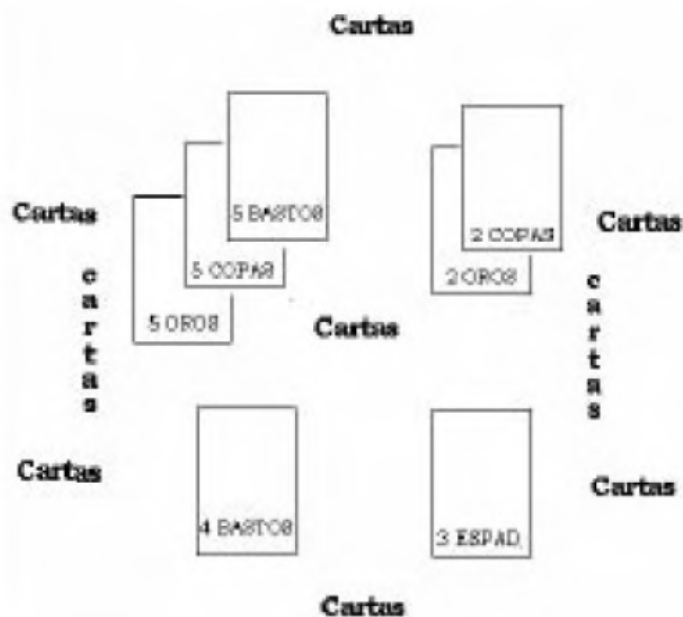


- Ejemplo de la carta triple:

1. Cuando juegue el 2 contra el 5 con la Camo y el Viudo no gana la carta y el 5 no pierde. Sólo con el Anti ganan y pierden las cartas.

2. Las «barrigas» ni ganan ni pierden con las Camo del 3 y 4. Sólo ganan y pierden con el Anti y Viudo del 3 y 4.

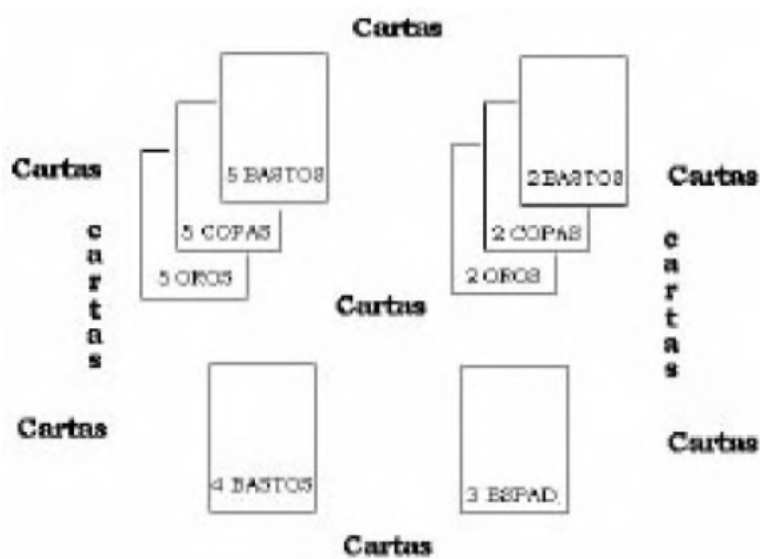
Cuando las cartas se triplican y doblan como en el ejemplo siguiente:



1. La triple anula la Camo y el Viudo del 4 y la doble anula la Camo del 3. Esto quiere decir que con la Camo y Viudo del 4 las cartas ni ganan ni pierden; solo hacen juego con el Anti. Con la Camo del 3 las cartas ni ganan ni pierden, hacen juego con el Anti y Viudo.

2. Cuando juegue el 5 contra el 2 solo gana y pierde con el Anti.

Cuando las dos cartas se triplican como en este ejemplo:



1. Las triples anulan a la Camo y el Viudo del 4 y 3. Es decir, las cartas 4 y 3 solo ganan con el Anti.

2. Saliendo el 5 o el 2 todas las cartas ganan y pierden.

## 16. EL RETO

### I. Denominación.

El «Reto» es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los jugadores juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de recibir una carta de mayor valor que la del croupier.

## II. Elementos del juego

### 1. Cartas o naipes.

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

Podrá jugarse hasta con ocho mazos de naipes a la vez como máximo, según criterio de la dirección.

### 2. Distribuidor o sabot.

Se utilizará el mismo que para el juego del Black Jack.

### 3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con un máximo de nueve espacios separados para los jugadores.

## 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.

### 2. Croupier

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

## IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de nueve jugadores.

## V. Reglas del juego.

Antes de cada pase el jugador debe hacer su apuesta (apuesta inicial). Para ganar la apuesta inicial el valor de la carta del jugador debe ser mayor que la del croupier. Se pagará esta apuesta a la par. (1 a 1).

Si la carta del jugador es del mismo valor que la carta del croupier, el jugador tiene la posibilidad de «retar» a la casa. El jugador deberá poner una segunda apuesta igual que su apuesta inicial (el jugador pierde la primera guerra) para usar esta opción; entonces el croupier quema tres cartas y reparte una carta al jugador o jugadores aún en juego y otra a si mismo. Si la carta del jugador es de mayor valor que la del croupier, el jugador gana y el croupier paga la segunda apuesta 1 a 1. Si la segunda carta del jugador resulta del mismo valor que la del croupier, entonces el jugador gana y el croupier paga la segunda apuesta 2 a 1. En ambos casos el jugador recupera la apuesta inicial. Si la segunda carta del jugador es de menor valor que la del croupier, entonces el jugador pierde su apuesta inicial y su segunda apuesta.

Si el jugador elige no «retar» a la casa pierde la mitad de su apuesta inicial.

Además de la apuesta inicial y antes de que se repartan las cartas, el jugador puede jugar el «Tie». Para ganar esta apuesta la carta del jugador y la del croupier deben ser del mismo valor. Se paga 10 a 1.

## VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

### 1. 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.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada.

### 2. Bandas de fluctuación.

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

## VIII. Reglas comunes

Se reparten todas las cartas exceptuando las de quemar, a cara descubierta.

Las apuestas de «reto» solo están permitidas para el jugador que empate.

La apuesta de «reto» debe igualar a la apuesta inicial.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

## 17. TRIPOKER.

### I. Denominación.

El «Tripóker» es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los jugadores juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de dos factores: bien tener una jugada mínima o bien tener una jugada superior a la del croupier. Las dos opciones se harán con las mismas tres cartas iniciales para cada jugador.

### II. Elementos del juego.

#### 1. Cartas o naipes.

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

#### 2. Distribuidor o sabot.

#### 3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con un máximo de nueve espacios separados para los jugadores. Tendrá tres casillas por cada jugador, destinadas a recibir las apuestas. En dos de ellas, denominadas «Fortuna» y «Ante», se podrá jugar antes de recibir las cartas y en el tercero, denominada «Bet» se podrá jugar una vez que las cartas son vistas por parte del cliente.

### III. Personal.

#### 1. Inspector o jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se puedan originar durante su desarrollo. Podrá haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

#### 2. Croupier.

Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de distribuir las cartas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras.

Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

### IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de nueve jugadores.

### V. Reglas del juego.

Antes de cada pase el jugador debe hacer sus apuestas en las casillas Fortuna o Ante. En cualquiera de las dos o en ambas. Dichas apuestas deberán estar dentro de los límites autorizados para cada mesa y podrán ser de distinta cuantía entre sí. La apuesta denominada Bet será igual a la de Ante.

El croupier repartirá las cartas tres cartas a cada jugador y a él mismo.

La apuesta de Fortuna tiene como objetivo el conseguir una jugada determinada con sus tres cartas para ganar, independientemente de las cartas del croupier. La jugada mínima será un par y se pagarán de acuerdo a la siguiente tabla de combinaciones y pagos:

| COMBINACIÓN       | PAGO   |
|-------------------|--------|
| Escalera de color | 40 a 1 |
| Trío              | 25 a 1 |
| Escalera          | 6 a 1  |
| Color             | 4 a 1  |
| Pareja o Par      | 1 a 1  |

La apuesta de Ante se resuelve comparando las jugadas de los clientes con el croupier, para lo cuál, los jugadores después de vistas sus cartas, deben hacer una apuesta en el Bet poniendo la misma cantidad que tenían en el Ante. Asimismo, puede rendir la apuesta (perder la misma) si no considera suficiente su jugada.

Una vez que el croupier descubre sus cartas, debe tener una jugada mínima de «Q» para calificar. Si el croupier no tiene dicha combinación o superior, pagará la apuesta de Ante 1 a 1 y el Bet quedará como está, es decir, el cliente podrá retirarla. Si el croupier califica, entonces ganará quién tenga mayor jugada.

Si el jugador gana, le pagará 1 a 1 la apuesta de Ante e igualmente 1 a 1 la de Bet. Si el croupier gana, retirará las apuestas de Ante y de Bet. Si ambos empatan, las apuestas de Ante y de Bet permanecerán como están y el cliente podrá recuperarlas.

La apuesta de Ante, tendrá también un pago adicional o Extra independiente de la combinación del croupier, es decir, el cliente recibirá un pago por la importancia de la jugada que obtenga, como mínimo una Escalera, aunque el croupier no califique o tenga una jugada mejor que el cliente, en cuyo caso este perderá la apuesta de Ante y de Bet, pero ganará el Extra en función de la siguiente tabla de combinaciones y pagos:

| EXTRA - ANTE      | pago  |
|-------------------|-------|
| Escalera de color | 5 a 1 |
| Trío              | 4 a 1 |
| Escala            | 1 a 1 |

#### VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa.

Las apuestas de Fortuna y de Ante, podrán ser distintas entre sí. La apuesta de Bet será igual que la de Ante.

El casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada.

#### VII. Reglas comunes.

Todas las cartas son repartidas boca abajo de una en una incluidas las del croupier. En caso de utilizar barajador automático, el reparto de cartas se realizará entregando las cartas en grupos de tres.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

Los clientes no podrán hacer comentarios acerca de sus jugadas.

### 18. SIC BO.

#### I. Denominación.

El juego del Sic Bo es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

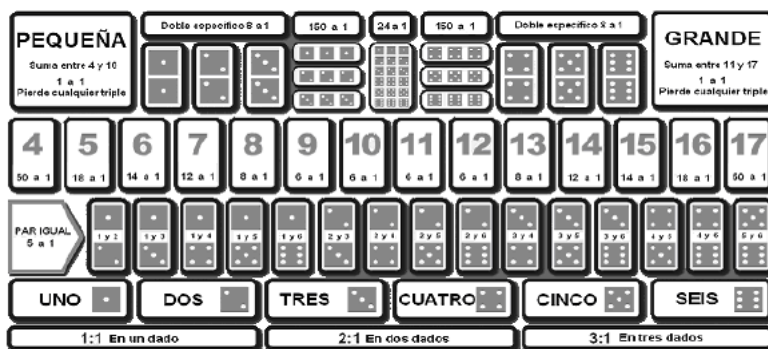
#### II. Elementos del juego.

1. Dados. El juego de dados se juega con tres dados del mismo color, con las superficies pulimentadas, de 15 a 25 mm. de lado. 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. Tres dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros tres para el caso de tener que sustituir a los primeros.

#### 2. Tapete o paño de juego

El Sic Bo se practica en un tapete, en la que están marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponden a los nombres de las diferentes jugadas que el jugador puede escoger para apostar, y sus premios correspondientes. La mesa llevará una caja para el efectivo, una caja para el anticipo y otra para recibir las propinas.

Dibujo del tapete.



### 3. Cubo o dispositivo mecánico.

Los dados serán puestos en movimiento de manera manual mediante un cubo que agitará el crupier y volcará en una zona determinada de la mesa o mediante un dispositivo transparente que accionará mecánicamente el crupier.

### III. Personal.

En cada mesa prestará sus servicios un crupier y, eventualmente, un jefe de mesa.

1. El jefe de mesa. Figura de carácter opcional que, cuando así lo estime la Dirección de Juego, es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con el crupier en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

2. El Crupier se ocupará de recoger las apuestas perdidas, colocar en su caso las apuestas y pagar las apuestas ganadoras. Se ocupará, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores. Será también el responsable de lanzar los dados con un cubo o mediante el dispositivo automático o campana móvil que se utilice. Comprobará el buen estado de los dados y hará 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) Apuesta pequeña (Menor de 11). Gana cuando la suma de los 3 dados está entre 4 y 10 (se conoce también como «menor de 11»). Paga 1 a 1. La apuesta no gana si sale un triple (tres dados del mismo número), ya sea del uno, el dos o el tres.

b) Gran Apuesta (Big Bet) o Más de 10. Gana cuando la suma de los 3 dados está entre 11 y 17. Se llama también «Más de 10». Paga 1 a 1.

c) Doble específico (Specific double). Gana cuando dos de los tres dados muestran el mismo número, al que hemos apostado. Paga 8 a 1. Si el tercer dado también sale con el mismo número, o sea, si se convierte en un triple, también gana.

d) Triple específico (Specific triple). Gana cuando los 3 dados muestran el mismo número, al que se ha apostado. Paga 150 a 1.

e) Cualquier Triple (Any triple). Es cuando los tres dados muestran el mismo número. Puede ser cualquiera de los 6 números. Paga 24 a 1.

f) Total específico (Specific total). Gana cuando los 3 dados suman una determinada cantidad a la que se apostó. Los pagos varían según el número entre 6 a 1 y 50 a 1. Hay 14 apuestas diferentes.

g) Par igual (Pair match). Apuesta a la combinación de dos de los tres dados. Por ejemplo: 1 y 4, 5 y 6, 3 y 4. Paga 5 a 1. Hay 15 apuestas diferentes posibles.

h) Apuesta de números (Numbers Bet). Se gana de acuerdo a cuantos de los 3 dados salen con un determinado número al que se apuesta. Hay 6 apuestas posibles. Si el número sale dos veces paga doble y si sale tres veces paga triple.

#### 2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán dentro de la banda de fluctuación autorizada para el casino, pudiendo determinar la Dirección de Juego que las apuestas sean múltiplos del mínimo de las diferentes suertes o jugadas.

#### 3. Funcionamiento.

El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado. El crupier que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», utilizando el cubo o elemento mecánico al efecto. El crupier anunciará la suma de los tres dados y a continuación anunciará individualmente la suma de cada dado. (ej 13, y a continuación dirá 6 - 4 - 3) Seguidamente procederá a retirar las apuestas que han resultado perdedoras para a continuación proceder al pago de las posturas ganadoras. Finalizado este proceso, el crupier anunciará «hagan juego» y se iniciará una nueva ronda de apuestas. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha, caen de la mesa o de la zona habilitada al efecto, si el lanzamiento no ha sido correcto, el crupier anunciará «tirada nula».

Después de un número determinado de tiradas, el crupier podrá acordar el cambio de dados. El crupier anunciará entonces «cambio de dados» y mostrará delante de los jugadores los seis dados al servicio de la mesa. El crupier cogerá tres para lanzarlos y los tres 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».

19. MAHJONG PAI GOW.

I. Denominación.

El juego del Mahjong Pai Gow es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras. En el Mahjong Pai Gow se comparan las manos de los jugadores con la de la banca para decidir quién gana, basándose en la tabla de jerarquía de fichas o tejas. Para la mano de cada jugador hay cuatro opciones de apuestas: Gana, Pierde, Empate y Par. En este juego hay 3 posiciones de jugadores y una posición de la banca.

II. Elementos del juego.

1. Tapete o paño.

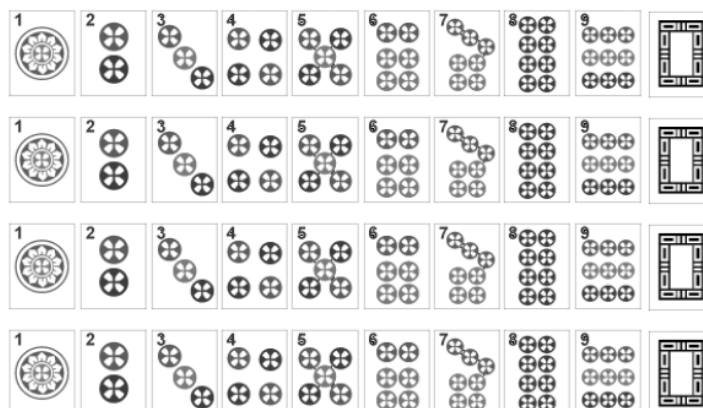
Tendrá forma semicircular de medidas y características similares a las de black jack, póquer sin descarte y mini punto banco en su modalidad para siete o nueve jugadores.

Dibujo del tapete de Mahjong Pai Gow.



2. Fichas o tejas:

El Mahjong Pai Gow se juega con 40 fichas o tejas de Mahjong:



Cada ficha tendrá el valor de los puntos marcados (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9) y «la ventana» o «dragón blanco» tendrá el valor de 10.

### 3. Dados.

Se utilizarán tres dados para decidir el orden de reparto de las fichas.

Los tres dados serán del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 15 a 25 mm de lado.

### III. Personal del Mahjong Pai gow.

1 jefe de mesa. Figura de carácter opcional que, cuando así lo estime la Dirección de Juego, le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten.

2. El crupier: Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las fichas, su distribución a los jugadores, retirar las posturas perdedoras y pagar las que resulten ganadoras.

### IV. Reglas básicas del juego.

Las fichas se mezclan cada cinco rondas. En 5 rondas se usa un conjunto de 40 fichas.

Las apuestas al Empate y al Par no están habilitadas a partir de la cuarta ronda.

En el juego se utiliza un cubilete para los tres dados. Antes de repartir las fichas, el crupier arroja los dados, y las fichas se repartirán basándose en la suma de los dados. Las fichas se reparten contra el sentido de las manecillas del reloj, comenzando por la banca. La tabla de abajo muestra todas las variantes posibles.

Resultado de los dados Posición inicial:

5, 9, 13, 17 Posición de la banca.

6, 10, 14, 18 1ra posición de jugador.

3, 7, 11, 15 2da posición de jugador.

4, 8, 12, 16 3ra posición de jugador.

El croupier tomará fichas para repartir a cada posición. Se hará la suma total de cada posición.

Comparación de las manos: Todas las manos de los jugadores se comparan con la de la banca basándose en las siguientes reglas:

1. La suma de dos fichas se calcula de la siguiente manera: si el resultado es 10 o más, entonces se ignora el primer dígito (por ejemplo, el valor de una mano con fichas 4 y 8 es de 2 ( $4+8=12 \Rightarrow$  se ignora el 1  $\Rightarrow$  2 es el valor total), el valor de una mano con fichas 3 y 7 es 0 ( $3+7=10 \Rightarrow$  se ignora el 1  $\Rightarrow$  0 es el valor total)).

2. Se dice que hay un Par cuando una posición de jugador tiene dos fichas con el mismo valor (por ejemplo 3:3, 4:4...).

3. Cualquier par tiene una jerarquía mayor que cualquier combinación sin par.

4. El par más alto es el par blanco; le sigue el par de nueves y así sucesivamente, hasta llegar al par más bajo que es el par de unos.

5. El Empate ocurre cuando la posición de jugador actual y la posición de la banca tienen exactamente las mismas fichas (por ejemplo: 4-2 para el jugador, y 4-2 para la banca).

6. No basta con que las fichas del jugador sumen un mismo valor que las del banquero para que se considere un empate (por ejemplo: 3-3 del jugador, y 4-2 de la banca no hacen un empate).

7. Al comparar las combinaciones sin pares, la combinación 2 y 8 tendrá el valor más alto (aunque la suma sea 0), y esta combinación se representa en la tabla como 2 y 8 Kong.

8. A partir de ahí, el valor de la mano depende de la suma de las fichas. La suma de 9 es mayor que la del 8, y así sucesivamente.

9. Si ambas manos (la de la banca y la del jugador) tienen la misma suma, entonces la mano con la ficha más alta gana. Por ejemplo, en caso de que la suma de la mano sea 7, la mano con las fichas 9 y 8 será mayor que la que tiene las fichas 6 y 1 (la suma es de 7 en ambos casos), y una mano de 5 y 2 será mayor que la de 3 y 4 (la suma es de 7 en ambos casos).

### V. Resultados del juego.

El resultado del juego se mostrará basándose en la comparación entre las manos del jugador y de la banca:

Si la mano de la banca es mejor que la del jugador - la banca será la ganadora en esa posición de jugador.

Si la mano del jugador es mejor que la de la banca - el jugador será el ganador en esa posición de jugador.



Si la banca y el jugador tienen en sus manos fichas con los mismos valores - el resultado del juego será un empate en esa posición de jugador.

Si el jugador tiene dos fichas idénticas - el resultado del juego será un par en esa posición de jugador.

#### VI. Tabla de pagos.

Los pagos son los mismos para todas las posiciones de jugador.

Las apuestas a que el jugador gane o pierda pagan 1 a 1, pero se deducirá un 5 % de comisión. Las apuestas al Empate y al Par pagan 60 a 1 y 6 a 1 respectivamente.

Resultado del juego Pago:

El jugador gana 0.95 a 1.

El jugador pierde 0.95 a 1.

Empate 60 a 1.

Par 6 a 1.

#### VII. Jugadores.

a) Sentados. El número de jugadores a los que se permite participaren el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete.

b) También pueden participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, dentro de los límites de la apuesta máxima por jugador.

#### VIII. Máximo y mínimo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse, dentro de la banda de fluctuación de mínimos y máximos por casilla antes de distribuir las fichas.

El mínimo de las posturas podrá ser distintas para cada mesa. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa entre 20 y 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

## 20. PÓQUER DE 4 CARTAS

### I. Denominación.

El póquer de 4 cartas es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los jugadores juegan contra el establecimiento organizador. Se usan 4 cartas de las 5 que recibe cada jugador y 4 de las 6 que recibe el croupier. En este juego, el croupier no tiene que tener una jugada mínima para calificar, pero utiliza una carta más que los jugadores. Además, en este juego, el jugador puede apostar hasta tres veces su apuesta inicial de «Ante».

### II. Elementos del juego.

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

2. Distribuidor o sabot. Se utilizará un sabot manual o uno automático.

3. Mesa de Juego. Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con un máximo de siete espacios separados para los jugadores. Tendrá tres casillas por cada jugador, destinadas a recibir las apuestas, denominadas «Ases», «Ante» y «Play». No se podrá jugar sobre la mano de otro jugador.

### III. Personal.

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

b) Croupier. Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de estas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras.

### IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de 7 jugadores.

#### V. Reglas del juego.

1. Antes de cada pase el jugador debe hacer sus apuestas en las casillas «Ases» y/o «Ante». En cualquiera de las dos o en ambas. Dichas apuestas deberán estar dentro de los límites autorizados para cada mesa y podrán ser distintas entre sí.

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

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

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

#### COMBINACIÓN TABLA PAGO ASES

Póker 40 a 1.

Escalera de color 30 a 1.

Trío 7 a 1.

Color 6 a 1.

Escalera simple 4 a 1.

Par doble o doble pareja 2 a 1.

Par de Ases 1 a 1.

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

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

7. En caso de ser ganadoras, las apuestas de «Ante» y de «Play» se pagan a la par, 1 a 1.

8. En el caso que la mano del croupier y la mano del jugador empate, el jugador gana, por lo que se le pagará según el punto anterior, 1 a 1 las apuestas de «Ante» y de «Play».

9. Una vez que el croupier descubre sus cartas, este no tiene que tener una jugada mínima para calificar por lo que se dirigirá directamente a retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras dependiendo de las combinaciones de cada jugador en comparación con sus cartas.

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

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

12. La apuesta de «Ante» tendrá también un pago adicional o Bono Automático independiente de la combinación del croupier, es decir, recibirá un pago por la importancia de la jugada que obtenga, como mínimo un Trío, aunque el croupier tenga una jugada mejor que el cliente, en cuyo caso, el cliente perderá la apuesta de «Ante» y de «Play», pero ganarán el Bono Automático en función de la siguiente tabla de combinaciones y pagos:

#### BONO AUTOMÁTICO DEL ANTE TABLA DE PAGO

Póker 20 a 1.

Escalera de Color 15 a 1.

Trío 2 a 1.

#### VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos permitidos para cada mesa y serán fijados por la Dirección del casino de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada.

El director del casino o persona que le sustituya podrá modificar los mínimos de las apuestas según lo autorizado en este reglamento de casinos.

#### VII. Reglas comunes.

1. Todas las cartas son repartidas boca abajo de una en una, incluidas las del croupier, a excepción de la última carta de este que será descubierta.

En caso de utilizar barajador automático, el reparto de cartas se realizará entregando las cartas en grupos de cinco.

2. Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.
3. Los clientes no podrán hacer comentarios sobre sus jugadas.



## 21. TRIPLE BLACK-JACK

### I. Denominación y reglas de juego.

El funcionamiento de la variedad del triple Black-Jack responde a los mismos principios que rigen el Black-Jack. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas del triple Black-Jack, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes al Black-Jack, contenidas en el Anexo Catálogo de Juegos.

**Apuestas.** Cada jugador tendrá la opción de apostar en una, dos o las tres casillas de apuestas situadas enfrente de él, numeradas del 1 al tres, pudiéndose realizar solo el jugador una apuesta por casilla.

### II. Posibilidades de juego.

#### a) Juego simple 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, siempre en el mismo orden, a cada «mano». A partir de este momento, se ponen en juego todas las apuestas situadas en la casilla número 1, y solo estas, junto a la apuesta del jackpot, en su caso.

Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes suplementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el croupier recogerá inmediatamente todas las apuestas de esa mano, 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 un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras, situadas en la casilla número 1, y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Después recogerá o pagará, según sea el caso, las apuestas de Jackpot. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas, situadas en la casilla número 1, que aún estén en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. «Las manos» que hayan obtenido una puntuación igual de la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas. Los naipes de todos los jugadores se mantendrán en la mesa, hasta que finalice la tercera jugada, salvo en los casos que haya obtenido una puntuación superior a 21 puntos, o que no existan apuestas en las casillas números dos y tres.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta situada en la casilla número 1, pero si un jugador hiciera un Black-Jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con los dos primeros naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos.

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.

Una vez finalizada la jugada correspondiente a las apuestas situadas en las casillas número 1, el croupier procederá a retirar todas sus cartas a excepción de la primera recibida, y poniéndose en juego, a partir de este instante, las apuestas situadas en la casilla número dos. Posteriormente, 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 contarlos 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 un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras, situadas en la casilla número 2, y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas, situadas en la casilla número 2, que aún estén en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. «Las manos» que hayan obtenido una puntuación igual de la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas.

El mismo proceso se repetirá con las apuestas situadas en las casillas número tres, finalizando la mano.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible BlackJack de la Banca, tantas veces, como casillas tenga apostadas.

III. Máximo y mínimo de las apuestas.

Tanto el máximo, como el mínimo de las apuestas, se entenderán por cada una de las tres casillas de cada jugador.

## 22. TEXAS PÓKER DE CONTRAPARTIDA.

I. Denominación.

El Texas Póker de contrapartida es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el croupier, existiendo varias combinaciones ganadoras. Para todo lo no previsto en materia de personal son aplicables las normas del poker de contrapartida.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

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

2. Mesa de Juego.

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

«La Banca Juega con pareja de 4 ó superior».

Este tipo de juego se podrá realizar en mesas con paños reversibles.

## III. Jugadores.

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

2. Jugadores de pie. Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del personal de supervisión de juego, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a tres.

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

## IV. Reglas del juego.

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).

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

c) Póker. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor. (Ejemplo, 4 Reyes).

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

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

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

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

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior. (Ejemplo: 2 Reyes y 2 Jotas).

i) Parejas. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (Ejemplo: 2 Damas).

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

## V. Tablas de pagos.

La tabla de pagos de la apuesta «Ante» es la siguiente:

|                         |         |
|-------------------------|---------|
| Escalera Real           | 100 a 1 |
| Escalera de Color       | 20 a 1  |
| Póker                   | 10 a 1  |
| Full                    | 3 a 1   |
| Color                   | 2 a 1   |
| Escalera o jugada menor | 1 a 1   |

La tabla de pagos de la apuesta «Texas Bonus» TXB es la siguiente:

|                                 |        |
|---------------------------------|--------|
| Color o jugada superior         | 25 a 1 |
| Desde pareja de Ases a Escalera | 7 a 1  |

Las posturas en la «2.<sup>a</sup> Apuesta» siempre que resulten ganadoras se pagarán a la par, 1 a 1.

## VI. Desarrollo del Juego.

Para recibir cartas cada jugador realizará, dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa de juego, su apuesta en la casilla destinada para tal fin llamada «Ante». Asimismo, podrá realizar una apuesta adicional llamada TXB (Texas Bonus) en la casilla marcada con estas siglas. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va mas» y

comenzará la distribución de los naipes de uno en uno boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la Banca, hasta completar la distribución de las dos cartas para cada mano y para la Banca. Acto seguido el croupier descubrirá las tres primeras cartas comunes denominadas «Flop».

A partir de ese momento, después de ver sus cartas los jugadores tienen dos opciones, «ir» o «retirarse». Si el jugador desea continuar deberá doblar su apuesta inicial de «Ante» en la casilla denominada «2.ª Apuesta». Si el jugador decide renunciar a continuar en la jugada anunciará «No Voy». En ese caso el jugador perderá la apuesta de «Ante» y la apuesta de TXB, si este la hubiera realizado.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «IR» o «RETIRARSE», el croupier anunciará: ¿Algún ganador del Texas Bonus? Si hubiese ganadores se procederá a descubrir sus cartas pagando las efectivamente ganadoras y retirando las apuestas perdedoras. Aquel jugador que apostando al TXB tuviese una combinación de pareja de Ases o jugada superior con las primeras cinco cartas, las dos suyas y las tres descubiertas en el «Flop», resultará ganador del juego «TEXAS BONUS» cobrando la cantidad establecida en la tabla de pagos para este tipo de apuesta.

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

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

Si el croupier entrase en juego, comparará su jugada con la de los jugadores y podrán darse los siguientes casos:

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

b) Si el croupier tuviese mejor juego que el jugador, este último perderá las apuestas de «Ante» y «2.ª Apuesta».

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

#### VII. Máximos y mínimos de las apuestas.

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

El director de Juego podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas en función de la banda de fluctuación que tenga autorizada para ello por el órgano directivo competente en materia de juego.

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

#### VIII. Disfunciones del juego.

##### 1. Errores en el reparto.

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

Los casos que se tendrán en cuenta son los siguientes:

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

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

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

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

e) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

##### 2. Errores del croupier.

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

### 3. Errores del jugador.

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

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

## 23. TRIPLE JUEGO.

### I. Denominación.

El «Triplejuego» es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. El Triple-juego es una combinación de otros tres juegos de casino popularmente conocidos: el Reto, el Black Jack y Póker.

Para todo lo no previsto en materia de personal son aplicables las normas del Black Jack.

### II. Elementos del juego.

#### 1. Cartas o naipes.

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

#### 2. Distribuidor o sabot.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 3.

#### 3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas.

### III. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador solo podrá jugar en una casilla.

### IV. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos autorizadas 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 del casino o persona que le sustituya podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada.

El límite máximo de las apuestas será de 5 a 50 veces el mínimo establecido en la banda de fluctuación autorizada.

### V. Desarrollo del juego.

Después de haber mezclado los naipes manualmente o con barajador, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento.

Para el juego de «el Reto» se utiliza la primera de las tres apuestas. Después de repartir una carta descubierta a cada jugador y otra para el croupier, este, comenzando por el primer jugador situado a su derecha, determinará cuál de los dos tiene la carta de mayor valor. El croupier recogerá la apuesta perdedora, pagará la apuesta ganadora a la par y al mismo tiempo empujará las fichas hacia el jugador y fuera del círculo de la apuesta para no mezclar estas fichas con la segunda o tercera apuesta. En caso de empate (Tie) el jugador pierde la mitad de su apuesta. Este procedimiento se seguirá con los demás hasta que todas las apuestas dedicadas a «el Reto» hayan sido resueltas.

Se juega al Black Jack con la segunda apuesta. Manteniendo la carta utilizada para la primera apuesta, el croupier reparte una segunda carta descubierta a cada jugador empezando por el jugador de la izquierda del croupier y se juega al Black Jack tradicional según el reglamento de la casa. El croupier ofrecerá carta, pagará y retirará las apuestas como se suele hacer en el juego

normal de Black Jack. Teniendo en cuenta que la única pareja con la que está permitido abrir es la de ases y solamente una vez. Si el jugador logra tener 6 cartas sin pasar de 21 se le pagará de inmediato su apuesta.

El póker de 6 cartas con descarte se juega con la tercera apuesta. Empezando por el jugador a su izquierda, el croupier, contando con las cartas utilizadas para el juego de Black Jack, repartirá descubiertas las cartas necesarias para que el jugador tenga un total de 6. Seguidamente el croupier formará la mejor combinación posible a cada jugador tomando solo 5 cartas y descartando una para proceder a resolver la mano comparándola con la tabla de pagos de póker que se adjunta a continuación. Se hace un pago a cada jugador según la combinación que tenga y según la tabla de pagos.

|                         |                   |
|-------------------------|-------------------|
| Escalera Real           | 100 a 1           |
| Escalera de color       | 25 a 1            |
| Póker                   | 10 a 1            |
| Full                    | 6 a 1             |
| Color                   | 5 a 1             |
| Escalera                | 4 a 1             |
| Trío                    | 3 a 1             |
| Doble Pareja            | 2 a 1             |
| Par de Damas o superior | 1 a 1             |
| Par inferior a Damas    | el jugador pierde |
| Ni Par                  | el jugador pierde |

#### VI. Reglas comunes.

##### 1. Errores.

Si aparece una carta descubierta en el zapato o el mazo durante el reparto de cartas, esta no será utilizada y se la dejará en el recipiente de descartes. Si se encuentra más de una carta descubierta en el mazo, se anulará el pase y se barajarán las cartas de nuevo.

Si se saca una carta erróneamente sin exponerla será entonces utilizada como la siguiente carta del mazo.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

##### 2. Prohibiciones.

Queda prohibido a los jugadores tocar los naipes e intercambiar información sobre las cartas, o pedir consejo sobre las jugadas.

#### 24. TEXAS HOLD'EM PÓKER BONUS.

##### I) Denominación.

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

Para todo lo no previsto en materia de personal son aplicables las normas del póker de contrapartida.

##### II. Elementos del juego.

###### a) Cartas o naipes.

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

###### b) Distribuidor o sabot.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 3.

###### c) Mesa de juego.



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

### III. Jugadores.

Podrán participar un máximo de nueve 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.

### IV. Reglas del juego.

#### a) Combinaciones.

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

1. Escalera real de color: es la formada por las cinco cartas del mismo palo de mayor valor: As, K, Q, J y 10.
2. Escalera de color: es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo y sin que coincida con las cartas de mayor valor.
3. Póker: es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.
4. Full: es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distintas del anterior.
5. Color: es la combinación formada por cinco cartas, no correlativas del mismo palo.
6. Escalera: es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.
7. Trío: es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.
8. Doble pareja: es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto de las anteriores.
9. Pareja: es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.
10. Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la mano que tenga la carta mayor.

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

#### b) Máximos y mínimos de las apuestas.

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

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

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

### V. 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 con la misma denominación. También podrá hacer una apuesta «bonus» colocándola en la casilla designada en el tapete. La resolución de la apuesta «bonus» no está condicionada a ninguna de las otras apuestas hechas por el jugador y sus cartas permanecerán en la mesa a la espera de la resolución de la apuesta «bonus» al finalizar la mano.

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

hacer una apuesta flop que será de dos veces la apuesta ante o retirarse, perdiendo la apuesta ante.

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 quieren pasar o apostar (por la misma cantidad del ante) antes de descubrir la cuarta carta turn. Si el jugador decidiese pasar seguirá en el juego sin hacer la apuesta turn.

Una vez que todos los jugadores hayan decidido apostar o pasar, 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.

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 apartado 5. del presente juego. Por turnos el croupier mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor mano de cinco cartas.

El croupier dirá el ranking de manos de los jugadores, si la mano de póker del croupier es más alta que la del jugador, este 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 haberlas efectuado.

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 uno a uno.

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

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

|                                      |                     |           |
|--------------------------------------|---------------------|-----------|
| As-As                                | Croupier As-As paga | 1.000 a 1 |
| As-As                                |                     | 30 a 1    |
| As-K (mismo palo)                    |                     | 25 a 1    |
| As-Q o As-J (mismo palo)             |                     | 20 a 1    |
| As-K (distinto palo)                 |                     | 15 a 1    |
| K-K; Q-Q; J-J                        |                     | 10 a 1    |
| As-Q o As-J (distinto palo)          |                     | 5 a 1     |
| Pareja (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 o 10) |                     | 3 a 1     |

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

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

#### VI. Errores e infracciones en el juego.

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

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

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

d) Si un jugador recibe un número incorrecto de cartas se anulará la mano de ese jugador y se volverá a barajar. Si se reparte un número de cartas incorrectas al 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.

## **ANÁLISIS JURÍDICO**

**Esta disposición afecta a:**

DEROGA A :

- **DECRETO 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana. [2009/10759] (DOGV núm. 6110 de 25.09.2009) Ref. Base Datos 010697/2009**

**Esta disposición está afectada por:**

MODIFICADA POR:

- **LEY 1/2020, de 11 de junio, de la Generalitat, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana. [2020/4472] (DOGV núm. 8834 de 15.06.2020) Ref. Base Datos 004404/2020**