

DECRETE

Article únic

D'acord amb el que disposen els articles 37.2 del text refós de la Llei de l'Estatut dels Treballadors (Reial Decret Legislatiu 1/1995, de 24 de març), i 45 del Reial Decret 2.001/1983, de 28 de juliol (modificat pel Reial Decret 1.346/1989, de 3 de novembre), declarat vigent en la disposició derogatòria única del Reial Decret 1.561/1995, de 21 de setembre, sobre jornades especials de treball, es declaren dins de l'àmbit territorial de la Comunitat Valenciana, dies inhàbils a efectes laborals, retribuïts i no recuperables, els coincidents amb les dates que a continuació es detallen:

1 de gener	Cap d'Any.
6 de gener	Epifania del Senyor.
19 de març	Sant Josep.
9 d'abril	Divendres Sant.
12 d'abril	Dilluns de Pasqua.
1 de maig	Festa del Treball.
9 d'octubre	Dia de la Comunitat Valenciana.
12 d'octubre	Dia de la Hispanitat.
1 de novembre	Tots Sants.
6 de desembre	Dia de la Constitució.
8 de desembre	Immaculada Concepció.
25 de desembre	Nativitat del Senyor.

València, 17 d'octubre de 2003

El president de la Generalitat,
FRANCISCO CAMPS ORTIZ

El conseller d'Economia, Hisenda i Ocupació,
GERARDO CAMPS DEVESA

ORDRE de 19 de setembre de 2003, de la Conselleria d'Economia, Hisenda i Ocupació, per la qual s'aprova la modificació de l'annex, Catàleg de Jocs, del Decret 215/1994, de 17 d'octubre, del Govern Valencià, pel qual s'aprova el Reglament de Casinos de Joc de la Comunitat Valenciana. [2003/10840]

La Llei de la Generalitat Valenciana 4/1988, de 3 de juny, del Joc de la Comunitat Valenciana, regula en l'àmbit territorial de la Comunitat Valenciana el joc i les apostes en les seues distintes modalitats i estableix els principis generals de la dita activitat.

El Decret 215/1994, de 17 de octubre, del Govern Valencià, pel qual s'aprova el Reglament de Casinos de Joc, desplega la llei mencionada unificant la normativa existent en la matèria i adequant els principis de la llei amb la finalitat de regular integralment el subsector de casinos de joc, i en l'article tercer enumera els jocs que es consideren exclusius de casinos, els quals es desplegaran conforme als requisits, elements, regles i prohibicions establides, per a cada un d'ells en l'annex del reglament.

Atés el temps transcorregut des de la publicació del Reglament mencionat, així com els avanços tècnics i les noves demandes socials que repercutixen en el desenvolupament dels jocs de casino, cal actualitzar el seu desenvolupament. En esta línia s'encamina la modificació de l'annex que recull l'ordre que s'aprova.

Per tot això, i en virtut del que disposa la disposició addicional primera del Decret 215/1994, de 17 d'octubre, del Govern Valencià, pel qual s'aprova el Reglament de Casinos de Joc de la Comunitat Valenciana, i amb l'informe previ de la Comissió del Joc de la Comunitat Valenciana

DECRETO

Artículo único

De acuerdo con lo establecido en los artículos 37.2 del Texto Refundido de la Ley del Estatuto de los Trabajadores (Real Decreto Legislativo 1/1995, de 24 de marzo) y 45 del Real Decreto 2.001/1983, de 28 de julio, (modificado por el Real Decreto 1.346/1989, de 3 de noviembre), declarado vigente en la disposición derogatoria única del Real Decreto 1.561/1995, de 21 de septiembre, sobre jornadas especiales de trabajo, se declaran, dentro del ámbito territorial de la Comunidad Valenciana, días inhábiles a efectos laborales, retribuidos y no recuperables, los coincidentes con las fechas que a continuación se relacionan:

1 de enero	Año Nuevo.
6 de enero	Epifanía del Señor.
19 de marzo	San José.
9 de abril	Viernes Santo.
12 de abril	Lunes de Pascua.
1 de mayo	Fiesta del Trabajo.
9 de octubre	Día de la Comunidad Valenciana.
12 de octubre	Día de la Hispanidad.
1 de noviembre	Todos los Santos.
6 de diciembre	Día de la Constitución.
8 de diciembre	Inmaculada Concepción.
25 de diciembre	Natividad del Señor.

Valencia, 17 de octubre de 2003

El presidente de la Generalitat,
FRANCISCO CAMPS ORTIZ

El conseller de Economía, Hacienda y Empleo,
GERARDO CAMPS DEVESA

ORDEN de 19 de septiembre de 2003, de la Conselleria de Economía, Hacienda y Empleo, por la que se aprueba la modificación del anexo, Catálogo de Juegos, del Decreto 215/1994, de 17 de octubre, del Gobierno Valenciano, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Valenciana. [2003/10840]

La Ley de la Generalitat Valenciana 4/1988, de 3 de junio, del Juego de la Comunidad Valenciana, regula en el ámbito territorial de la Comunidad Valenciana el juego y las apuestas en sus distintas modalidades y establece los principios generales de dicha actividad.

El Decreto 215/1994, de 17 de octubre, del Gobierno Valenciano, por el que se aprobó el Reglamento de Casinos de Juego, desarrolla la ley citada unificando la normativa existente en la materia y adecuando los principios de la ley con el objeto de regular integralmente el subsector de Casinos de Juego, enumerando en su artículo Tercero los Juegos que se consideran exclusivos de Casinos, los cuales se desarrollaran conforme a los requisitos, elementos, reglas y prohibiciones establecidas, para cada uno de ellos en el anexo del reglamento.

Dado el tiempo transcurrido desde la publicación del citado reglamento, así como los avances técnicos y nuevas demandas sociales que repercuten en el desarrollo de los juegos de casino, hacen necesaria una actualización del desarrollo de los mismos. En esta línea se encamina la modificación del anexo que recoge la orden que se aprueba.

Por cuanto antecede, y en virtud de lo dispuesto en la disposición adicional primera del Decreto 215/1994, de 17 de octubre, del Gobierno Valenciano, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Valenciana, y previo informe de la Comisión del Juego de la Comunidad Valenciana

ORDENE

Article únic

Queda aprovada la modificació de l'annex, Catàleg de Jocs, del Decret 215/1994, de 17 d'octubre, que s'inserix a continuació.

DISPOSICIO FINAL

La present ordre entrarà en vigor l'endemà de la publicació en el *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana*.

València, 19 de setembre de 2003

El conseller d'Economia, Hisenda i Ocupació
GERARDO CAMPS DEVESA

ANNEX

CATÀLEG DE JOCS

01. Ruleta

I. Denominació

La ruleta és un joc d'atzar, dels denominats de contrapartida, la característica essencial del qual és que els participants juguen contra l'establiment organitzador i que la possibilitat de guanyar depèn del moviment d'una bola que es mou dins d'una roda horitzontal giratòria.

II. Elements del joc

Instruments de la ruleta:

El material d'este joc es compon d'un cilindre de fusta, d'uns 56 centímetres de diàmetre, a l'interior del qual hi ha un disc giratori sostingut per un eix metàl·lic. Este disc, la part superior del qual té una superfície lleugerament cònca, està dividit en 37 caselles radials, separades per petits envans. Estos compartiments, alternativament rojos i negres, estan numerats de l'1 al 36, més el zero, que sol ser blanc o verd, però que no podrà ser mai ni roig ni negre. Mai són veïns dos números consecutius, i, d'altra banda, els números la suma de les xifres dels quals siga parell són sempre negres, així com el 10 i el 29 i a excepció del 19. Un dispositiu que sobreix de l'eix, consistent en dos travessers encreuats en el centre mateix de la ruleta, permet donar-li un moviment giratori en un pla horitzontal.

La ruleta es juga en una taula llarga i rectangular, en el centre o en un extrem de la qual hi ha la roda esmentada. A un costat d'esta o als dos està situat el tauler o taulers, en els quals estan dibuixats els 36 números rojos i negres, distribuïts en tres columnes de dotze, un espai reservat per al zero i uns altres per a les diverses combinacions o jugades, en els quals estan impresos els diferents termes o abreviatures que indiquen estes jugades.

Segons que en la taula hi haja un o dos taulers, la ruleta es denomina «a un drap» o «a dos draps», respectivament.

Ruleta

Figura número 1. Cilindre de la ruleta francesa

ORDENO

Artículo único

Queda aprobada la modificación del anexo, Catálogo de Juegos, del Decreto 215/1994, de 17 de octubre, que se inserta a continuación.

DISPOSICION FINAL

La presente orden entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana*.

Valencia, 19 de septiembre de 2003

El conseller de Economía, Hacienda y Empleo
GERARDO CAMPS DEVESA

ANEXO

CATALOGO DE JUEGOS

01. RULETA FRANCESA

I. Denominación

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

II. Elementos del juego

Instrumentos de la ruleta:

El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de unos 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, esta dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y a excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travessers entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio de un plano horizontal.

La ruleta se juega en una mesa larga rectangular, en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta 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.

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

Figura número uno. Cilindro de la ruleta francesa.

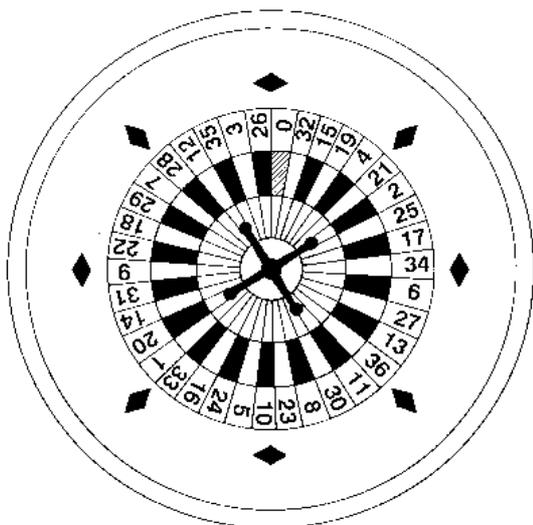


Figura número 2. Dibuix del drap de la ruleta francesa

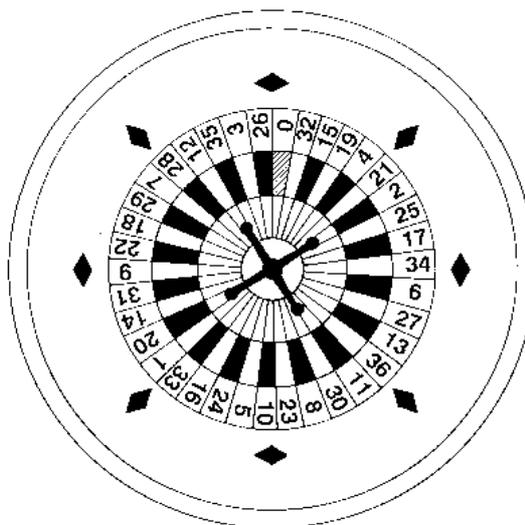


Figura número dos. Dibujo del paño de la ruleta francesa.

SERIE 0/8/3		FALTA		IMPAR		12 ¹ 12 ² 12 ³	
0	1	2	3	4	5	6	7
	8	9	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28
	29	30	31	32	33	34	35
	36						
HUERF.	PASA		PAR		12 ¹ 12 ² 12 ³		
SERIE 5/8							

III. Personal

1. Clases

El personal destinat a la ruleta comprén:

a) Per a la denominada «a dos draps»: un cap de taula i un sotscap de taula, que han de col·locar-se cara a cara i de cara al cilindre; quatre crupiers que se situen en el centre de la taula, respectivament a dreta i esquerra d'aquells, i dos «extrems de taula», instal·lats en les extremitats d'esta. No obstant això, en funció de les circumstàncies del joc i a judici de la seua direcció, es podrà eximir la presència del sotscap de taula i d'un dels extrems de taula.

b) Per a la denominada «a un sol drap»: un cap de taula, dos crupiers i un «extrem de taula»; la presència d'este últim en la taula podrà ser eximit per la direcció de joc en funció de les circumstàncies de la partida .

2. Competències

a) El cap i el sotscap de taula s'encarreguen de dirigir la partida i controlar els canvis que es realitzen durant el seu curs, i els està prohibit manipular, de cap manera, els diners, les plaques o les fitxes.

SERIE 0/8/3		FALTA		IMPAR		12 ¹ 12 ² 12 ³	
0	1	2	3	4	5	6	7
	8	9	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28
	29	30	31	32	33	34	35
	36						
HUERF.	PASA		PAR		12 ¹ 12 ² 12 ³		
SERIE 5/8							

III. Personal

1º. 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 frente y de cara al cilindro; cuatro crupiers que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha y a la izquierda de aquéllos, y dos “extremos de mesa” instalados en las extremidades de ésta. No obstante, en función de las circunstancias del juego y a juicio de 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 crupiers 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.

2º. 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) Els crupiers han d'encarregar-se, successivament i seguint un ordre de rotació establert, d'accionar el cilindre i de llançar la bola, així com de dur a terme les altres operacions necessàries per a la realització del joc, el contingut del qual s'especifica en l'apartat corresponent a les regles de funcionament del joc. Així mateix, podran col·locar les apostes sobre la taula.

c) Els «extrems de taula» s'encarreguen de col·locar les apostes en la zona que controlen, a petició dels jugadors presents en la taula, i d'exercir una vigilància particular sobre les apostes, a fi d'evitar errors, discussions o possibles frauds; en absència seua, estes funcions seran realitzades pels crupiers.

IV. Regles de la ruleta

1. Combinacions possibles

Els jugadors només poden fer ús de les combinacions següents:

A) Possibilitats o jugades múltiples.

a) Ple o número sencer. Consistix a fer l'aposta en un qualsevol dels 37 números, i el jugador que guanya obté trenta-cinc vegades l'import de la seua aposta.

b) Parella o cavall. L'aposta es posa a cavall sobre la línia que separa dos números i el jugador que guanya obté disset vegades l'import de la seua aposta.

c) Fila transversal. Es juga als tres números seguits que constitueixen una fila, col·locant l'aposta al mig de la línia longitudinal que separa les files dels espais laterals destinats a les jugades senzilles. Si ix un dels tres números, el jugador obté onze vegades l'import de la seua aposta. També es pagaran onze vegades les fitxes col·locades sobre les combinacions <0, 1, 2> i <0, 2, 3>, apostes denominades tradicionalment transversals del 0.

d) Quadre. L'aposta es fa sobre els quatre números contigus que formen un quadre, col·locant l'aposta en el punt d'intersecció de les línies que separen estos números. En cas de guany, s'obté vuit vegades l'import de l'aposta. També es pagaran vuit vegades les fitxes col·locades sobre les combinacions <0, 1, 2, 3>, esta aposta es denomina 4 números.

e) Sisena o doble fila transversal. L'aposta inclou sis números i el possible guany és de cinc vegades l'import de l'aposta.

f) Columna. Comprén l'aposta dels dotze números que integren una columna, i el possible guany és de dues vegades l'import de l'aposta.

g) Dotzena. Comprén l'aposta els números de l'1 al 12 (primera dotzena), els números del 13 al 24 (segona dotzena) o els números del 25 al 36 (tercera dotzena), i el possible guany és de dues vegades l'import de l'aposta.

h) Dues columnes o columna a cavall. S'aposta als 24 números que corresponen a dues dotzenes i el guany és la meitat de l'aposta.

i) Dues dotzenes o dotzena a cavall. S'aposta als 24 números que corresponen a dues dotzenes i el guany és la meitat de l'aposta.

B) Combinacions de jugades múltiples

a) Sèrie Gran o sèrie 0/2/3 o Veïns del Zero. L'aposta es fa sobre els disset números que conté la ruleta des del 25 al 22, ambdós inclusivament, passant pel zero (25, 2, 21, 4, 19, 15, 32, 0, 26, 3, 35, 12, 28, 7, 29, 18, 22). Es juga amb nou fitxes, la representació de les quals en el drap és la següent:

– Dues fitxes en fila transversal per als números 0, 2 i 3, que es paga onze vegades l'aposta.

– Dues fitxes en quadre per als números 25/26/28/29, que es paguen vuit vegades l'aposta.

– Una fitxa a cavall, respectivament, per als números 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 i 32/35, que es paguen 17 vegades l'aposta.

L'aposta conjunta només es pot realitzar per mitjà del crupier, el qual, rebut i acceptat l'anunci de l'aposta, col·loca les nous fitxes directament en el drap o, quan les circumstàncies del joc així ho aconsellen, en l'espai habilitat a l'efecte (caseller). En este últim cas, si ix guanyador un número de la sèrie, el crupier retira del

b) Los crupiers 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 éstas que, en su ausencia, se realizarán por los crupiers.

IV. Reglas de la Ruleta

1º. 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 4 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 24 números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 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 la 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, quién, 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 (casillero). En este último caso, de salir ganador un número de la serie el crupier reti-

caseller les fitxes corresponents i les col·loca en la posició del drap que represente la combinació guanyadora, la resta de fitxes es tracten com a perdedores i són recollides pel crupier. Per exemple, si ix guanyador el número 3 es col·loquen dues fitxes en la fila transversal 0/2/3, i es retira la resta.

b) Sèrie Petita o sèrie 5/8 o Terç del Cilindre. L'aposta es fa sobre els dotze números que conté el cilindre de la ruleta des del 33 al 27, ambdós inclusivament, passant pel vuit (33, 16, 24, 5, 10, 23, 8, 30, 11, 36, 13 y 27). Es juga amb sis fitxes la representació de les quals en el drap és la següent:

Una fitxa a cavall, respectivament, per als números 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 i 33/36, que es paga 17 vegades l'aposta.

L'aposta conjunta només es pot realitzar per mitjà del crupier, el qual, rebut i acceptat l'anunci de l'aposta, col·loca les sis fitxes directament en el drap o, quan les circumstàncies del joc així ho aconsellen, en l'espai habilitat a l'efecte (caseller). En este últim cas, si ix guanyador un número de la sèrie, el crupier retira del caseller les fitxes corresponents i les col·loca en la posició del drap que represente la combinació guanyadora, la resta de fitxes es tracten com a perdedores i són recollides pel crupier. Per exemple, si ix guanyador el número 5 es col·loca una fitxa en el cavall 5/8, i es retira la resta.

c) Orfes. L'aposta es fa sobre vuit números en total i comprén les dues sèries correlatives de números continguts en el cilindre de la ruleta compresos entre l'1 i el 9 (1, 20, 14, 31, 9) i del 17 al 6 (17, 34, 6), ambdós inclusivament. Es juga amb cinc fitxes, la representació de les quals en el drap és la següent:

– Una fitxa a ple per al número 1, que es paga 35 vegades l'aposta.

– Una fitxa a cavall, respectivament, per als números 6/9, 14/17, 17/20, 31/34, que es paga 17 vegades l'aposta.

L'aposta conjunta només es pot realitzar per mitjà del crupier, el qual, rebut i acceptat l'anunci de l'aposta, col·loca les cinc fitxes directament en el drap o, quan les circumstàncies del joc així ho aconsellen, en l'espai habilitat a l'efecte (caseller). En este últim cas, si ix guanyador un número de la sèrie, el crupier retira del caseller les fitxes corresponents i les col·loca en la posició del drap que represente la combinació guanyadora, la resta de fitxes es tracten com a perdedores i són recollides pel crupier. Per exemple, si ix guanyador el número 17 es col·loca una fitxa en els cavalls 14/17 i 17/20, i es retira la resta.

d) Joc al zero. L'aposta es fa sobre els set números continguts en el cilindre de la ruleta des del 12 al 15, ambdós inclusivament, passant pel zero (12, 35, 3, 26, 0, 32 i 15). Es juga amb quatre fitxes, la representació de les quals en el drap és la següent:

– Una fitxa a ple per al número 26, que es paga 35 vegades l'aposta.

– Una fitxa a cavall, respectivament, per als números 0/3, 12/15, 32/35, que es paga 17 vegades l'aposta.

L'aposta conjunta només es pot realitzar per mitjà del crupier, el qual, rebut i acceptat l'anunci de l'aposta, col·loca les quatre fitxes directament en el drap o, quan les circumstàncies del joc així ho aconsellen, en l'espai habilitat a l'efecte (caseller). En este últim cas, si ix guanyador un número de la sèrie, el crupier retira del caseller les fitxes corresponents i les col·loca en la posició del drap que represente la combinació guanyadora, la resta de fitxes es tracten com a perdedores i són recollides pel crupier. Per exemple, si ix guanyador el número 26 es col·loca una fitxa a ple en este número, i es retira la resta.

En tots els casos, el jugador que guanya conserva la part premiada de la seua aposta i pot retirar-la.

C) Possibilitats o jugades senzilles

Possibilitats. Els jugadors poden apostar sobre parell o imparell (números parells o imparells); sobre roig o negre (números rojos o negres), o sobre «falta» (números de l'1 al 18) o «passa» (números del 19 al 36).

En tots estos casos, el jugador que guanya conserva la seua aposta i pot retirar-la. El guany és el valor de la quantitat apostada.

rarà 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 la 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, quién, 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 (casillero). 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 la 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 (casillero). 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 la 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, quién, 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 (casillero). 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) Supòsit d'eixida del zero. En este cas, s'ofereixen al jugador que ha apostat dues solucions sobre una jugada senzilla: primera, retirar la meitat de la seua aposta, mentre que l'altra meitat la recupera la banca; i segona, deixar la totalitat de l'aposta a la «presó». Si a la jugada següent no ix el zero, les apostes guanyadores col·locades a la «presó» recobren purament i simplement la llibertat i es perden definitivament totes les altres.

b) Si el zero ix per segona, tercera vegada, etc., el jugador té la mateixa opció, tenint en compte que el valor residual de l'aposta perd de nou el 50 per 100 del seu valor a cada eixida del zero. No obstant això, si el valor residual de l'aposta queda per davall del mínim de la taula, l'aposta ha de quedar de nou a la «presó».

Si el zero ix en l'última jugada de la sessió, el jugador està obligat a acceptar el reintegrament de la meitat o de la quarta part de l'aposta inicial, segons que es tracte de la primera o segona eixida del número zero.

2. Màxims i mínims de les apostes

A) Normes generals sobre estos límits

El mínim de les apostes en la ruleta està determinat en l'autorització concedida per la Comissió Tècnica del Joc.

El màxim es fixa tenint en compte les combinacions de joc existents:

a) En les jugades senzilles, el màxim representa 360 o 540 vegades la quantitat fixada com a mínim de l'aposta.

b) En les jugades múltiples, el màxim està representat:

En el ple o número sencer, per 20 o 30 vegades el mínim de l'aposta; en la parella o cavall, per 40 o 60 vegades; en la fila transversal, per 60 o 90 vegades; en el quadre, per 80 o 120 vegades; en la sisena, per 120 o 180 vegades; en la columna i dotzena, per 240 o 360 vegades, i en la doble columna i doble dotzena, per 480 o 720 vegades; respectant en tot cas que les apostes siguen múltiples dels mínims de les apostes.

B) Normes especials

a) El director de jocs podrà modificar els mínims de les apostes en jocs o taules determinades, sempre que el casino tinga autorització, a l'empara del que disposa l'article 14.e) del Reglament de Casinos de Joc, i, en tot cas durant el desenvolupament de la sessió i una vegada posada en funcionament una taula, el casino podrà variar el límit d'aposta d'esta d'acord amb el que disposa l'article 27.6.a) del reglament.

b) El casino haurà de posar en funcionament una taula, amb el límit mínim d'apostes autoritzat per a este joc, llevat que en l'autorització concreta es dispose una altra cosa.

c) Esta variació en els mínims de les apostes afecta el límit màxim de les apostes i la suma dels diners que el casino ha de tenir en caixa com a garantia de les apostes en la forma establida pel Reglament de Casinos.

3. Funcionament del joc

Les fases successives del joc són les següents:

a) El crupier encarregat de maniobrar la ruleta ha d'accionar el cilindre obligatòriament cada vegada en un sentit oposat a l'anterior i llançar la bola en el sentit invers.

b) Abans d'esta maniobra i mentre la força centrífuga reté la bola en la galeria, els jugadors poden realitzar les seues apostes fins al moment en què el crupier, degut al fet que el moviment de la bola esdevé més lent i està a punt de caure dins del disc, anuncie «no hi van més apostes». A partir d'este moment, no s'ha d'acceptar cap més aposta sobre el drap.

c) Quan la bola s'atura definitivament en una de les trenta-set caselles, el crupier anuncia en veu alta el número i les jugades senzilles guanyadores, i toca amb el seu rascle el número esmentat per a mostrar-lo ostensiblement al públic, a continuació els crupiers cobren les fitxes, retiren les apostes perdedores i paguen les guanyadores, segons l'ordre següent: columnes, dotzenes, dobles columnes i dobles dotzenes; jugades simples (roig, negre, parells,

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, etc., el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor residual 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.

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

2º. 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 Comisión Técnica del Juego.

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

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 360 o 540 la cantidad fijada como mínimo de la postura.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado:

En el pleno o número completo, por 20 o 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 o 60 veces; en la fila transversal, por 60 o 90 veces; en el cuadro, por 80 o 120 veces; en la seisena, por 120 o 180 veces; en la columna y docena, por 240 o 360 veces y en la doble columna y doble docena, por 480 o 720 veces, respetando en todo caso que las apuestas sean múltiplos de los mínimos de las apuestas.

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 14.e) 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 art.27.6.a) del Reglamento.

b) El Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, con límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

c) 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.

3º. 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 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 raqueta el citado número para designarle ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los crupiers 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

imparells, passa i falta); files transversals i sisenes, quadre i parelles, i, en últim lloc, els plens o números sencers. En les taules amb un sol drap seran indistintament els crupiers els qui pagaran les apostes guanyadores després de retirar les apostes perdedores.

d) Si una fitxa o qualsevol altre objecte cau en el cilindre durant la rotació de la bola, si la bola salta fora del cilindre o en el cas d'un llançament defectuós de la bola, o si la bola no cau, estant totalment aturada la rotació, el cap de taula ha d'aturar el joc i anunciar immediatament en veu alta «tirada nul·la», rebre la bola i lliurar-la al crupier perquè la torne a llançar, després d'haver-la posat en el número en el qual ha caigut en la jugada anterior.

e) Al final de cada sessió, el cilindre s'ha de tancar amb una tapa amb clau o precinte segellat.

02. Ruleta americana d'un sol zero

El funcionament de la varietat americana de la ruleta respon als mateixos principis que regixen la ruleta anomenada europea o francesa. Per això, en este apartat únicament es recullen aquelles normes que són específiques de la ruleta americana, i, en conseqüència, per a tot el que no s'hi preveu es consideren aplicables les disposicions referents a la ruleta contingudes en l'epígraf 01 del present catàleg.

I. Instruments de la ruleta americana

La taula de joc és de petites dimensions, encara que es pot autoritzar l'ús d'una taula doble. Només pot participar-hi un nombre limitat de jugadors amb fitxes de color no superior a deu, d'acord amb les característiques de la taula, que es fixarà per la Direcció de Jocs. Addicionalment, el cap de taula pot autoritzar apostes realitzades amb fitxes de valor individual de les existents en el casino, sempre que la utilització d'estes fitxes no impedisca la identificació de l'apostador. El mateix cap de taula pot impedir noves apostes mitjançant l'ús de fitxes de valor quan considere que el nombre d'apostes és excessiu per al desenvolupament adequat i control del joc.

Hi ha dues diferències respecte a la ruleta europea:

a) Les apostes es col·loquen sobre un dels dos costats del drap de la disposició del qual, per al cas de les apostes en la banda esquerra, és la que es reflecteix en la figura número 3.

b) En la vora del cilindre es col·loca un nombre de compartiments transparents igual a la xifra màxima de colors existents. Estos compartiments, netament separats els uns dels altres, estan destinats a rebre una fitxa, sense valor determinat, sobre la qual es col·loca un marcador que indica el valor donat pel jugador a les fitxes d'eixe color. No obstant això, la identificació de les fitxes de color i el valor assignat a estes es pot realitzar a través de pantalles o dispositius electrònics. Este valor pot anar des del mínim fins al màxim de les apostes de la taula sobre un número sencer, i s'ha d'adaptar al valor individual de les fitxes existents en el casino.

Els marcadors del valor assignat a les fitxes pel jugador es poden col·locar també en un lloc pròxim a la taula de joc degudament autoritzat o bé ser col·locats sobre un pedestal adherit a l'arc exterior del cilindre, de forma que la seua base estiga a l'altura de la vora del cilindre.

Figura número 3. Dibuixos del drap de la ruleta americana

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 crupiers 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, cuando la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso, o cuando estando totalmente detenida la rotación del cilindro, la bola 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

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, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Solo podrá participar un número limitado de jugadores con fichas de color no superior a diez, de acuerdo con las características de la mesa, que se fijará por la Dirección de Juegos. 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.

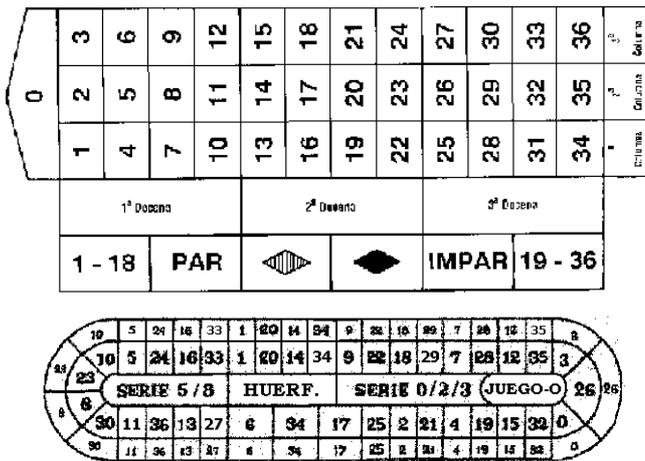
Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

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 la 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 éstas 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 al valor individual de las fichas existentes en el Casino.

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

Figura número tres. Dibujos del paño de la ruleta americana.



II. Elements personals

El cap de taula.

Li correspon controlar el joc i resoldre els problemes que durant el seu transcurs se li presenten, és responsable de la claredat i regularitat del joc, dels pagaments, de totes les operacions efectuades en les seues taules i del control dels marcadors. Estes funcions es duran a terme sobre cada una de les taules, si bé es podran simultaniejar sobre grups de taules contigües sense que el nombre total de taules al seu càrrec pugui excedir de dos.

El crupier.

S'encarrega d'accionar el cilindre i de llançar la bola, d'auxiliar el client en la col·locació de les apostes sobre la taula de joc, de la recollida i ordenació de les piles de fitxes, bé de forma manual o mecànica, i d'aquelles operacions que siguen necessàries per al desenvolupament del joc.

L'auxiliar.

S'encarrega, quan així es determine per la Direcció de Jocs en funció de les necessitats de la partida, d'auxiliar el crupier en la classificació de les fitxes.

III. Funcionament del joc

a) En cada jugada, el crupier, quan no estiga assistit per l'auxiliar, ha de reconstruir les piles de fitxes.

b) Els pagaments s'han d'efectuar sempre en l'ordre següent: doble columna, columna, passa, impar, negre, roig, parell, falta, doble dotzena, dotzena, sisena, transversal, quadre, parella o cavall i en últim lloc el ple o número sencer; però si un jugador té diverses combinacions guanyadores, es paguen totes d'una sola vegada, encara que les apostes siguen de distinta classe. Els pagaments es realitzen amb fitxes de color d'un valor determinat, pròpies del jugador guanyador, o amb fitxes i plaques de valor o ambdues.

IV. Combinacions del joc

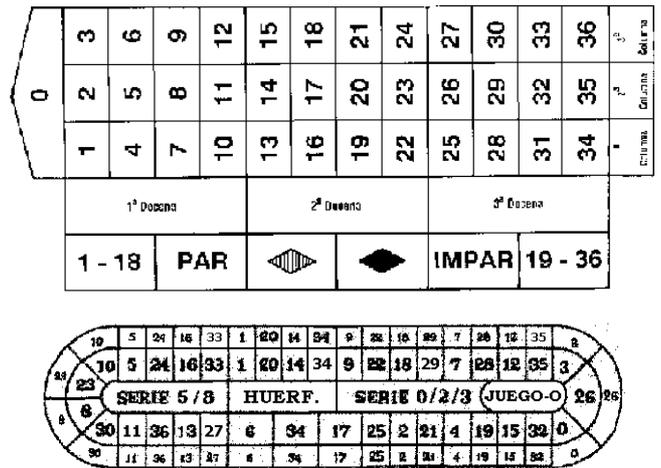
Dins de les jugades senzilles, si ix el zero, es perd la meitat de l'aposta i es recupera l'altra meitat.

V. Màxims i mínims de les apostes

El mínim de l'aposta està determinat per l'autorització concedida per la Comissió Tècnica del Joc. El jugador, en el moment en què s'atribuïx una sèrie de fitxes, pot fixar el valor que vol donar a cada una d'elles, dins dels límits del mínim i màxim sobre un número sencer. Si no es fa ús d'eixa facultat cada una de les seues fitxes representa el mínim de l'aposta de la taula.

a) El màxim ve fixat: respecte a les jugades senzilles, el màxim representa 180 o 360 vegades la quantitat fixada com a mínim de l'aposta.

b) Respecte a les jugades senzilles, el màxim ve representat per:



II. Elementos personales

El jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, siendo responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos y de todas las operaciones efectuadas en sus mesas y 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 placas 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.

V. Máximos y mínimos de las apuestas

El mínimo de la apuesta está determinado por la autorización concedida por la Comisión Técnica del 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.

a) El máximo viene fijado: Respecto a las suertes sencillas, el máximo representa 180 o 360 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura.

b) Respecto a las suertes múltiples, el máximo viene representado por:

En el ple o número sencer, per 20 o 30 vegades el mínim de l'aposta; en la parella o cavall, per 40 o 60 vegades; en la fila transversal, per 60 o 90 vegades; en el quadre, per 80 o 120 vegades; en la sisena, per 120 o 180 vegades; en la columna i en la columna o dotzena, per 240 o 360 vegades; i en la doble columna i en la doble dotzena, per 480 o 720 vegades.

03. Vint-i-u o Black Jack

I. Denominació

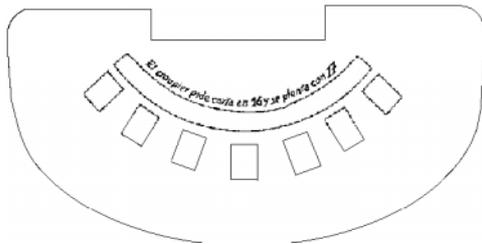
El Vint-i-u o Black Jack és un joc d'atzar practicat amb naips dels denominats de contrapartida, en el qual els participants juguen contra l'establiment i l'objectiu del joc és aconseguir vint-i-un punts o aproximar-s'hi sense passar d'este límit.

II. Elements del joc

1. Taula de joc

Taula semicircular de mesures i característiques similars a les de pòquer sense descart i mini punt banc en la seua modalitat per a set o nou jugadors.

Figura número quatre. Dibuix de la taula de Black Jack



2. Cartes o naips

Al Black Jack es juga amb sis baralles de 52 cartes cada una, tres d'un color i tres d'un altre. Les figures valen 10 punts, l'as un punt o onze, segons convinga al jugador, i les altres cartes tenen el seu valor nominal.

3. Distribuïdor o sabot

És un recipient, de funcionament manual, mecànic o electrònic, degudament homologat, on s'introdueixen les cartes, una vegada escartejades convenientment, per a distribuir-les. En el cas que el distribuïdor o sabot siga electrònic l'escartejament previ de les cartes es pot realitzar automàticament al seu interior.

Tots els distribuïdors han de ser numerats en cada establiment i guardats en l'armari de les cartes o en un altre distint que complisca les mateixes exigències. No obstant això, els distribuïdors, manuals o electrònics, es podran mantenir en la mateixa taula sempre que, proveïts de clau, precinte segellat o qualsevol altre sistema de tancament, acabada la sessió romanguen convenientment tancats. La distribució a les diferents taules la fa el director de jocs o empleat responsable a l'inici de cada sessió, procurant evitar que els mateixos distribuïdors es destinen sistemàticament a les mateixes taules.

III. Personal del Black Jack

El cap de taula. Li correspon supervisar el joc i resoldre els problemes que durant el seu transcurs se li presenten, funcions que s'han de dur a terme sobre cada una de les taules, si bé es poden simultaniejar sobre grups de taules contigües i homogènies sense que el nombre total de taules al seu càrrec pugua excedir de tres en la modalitat de nou jugadors i de quatre en la modalitat de set jugadors. No obstant això, si la Direcció de Jocs, i per al conjunt del casino, opta per compatibilitzar les funcions de supervisió del cap de taula sobre jocs de naips de contrapartida no homogenis (Black Jack, mini punt banc i pòquer) el nombre de taules al seu càrrec no podrà excedir de dos.

En el pleno o número completo, por 20 o 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 o 60 veces; en la fila transversal, por 60 o 90 veces; en el cuadro, por 80 o 120 veces; en la seisena, por 120 o 180 veces; en la columna y en la columna o docena, por 240 o 360 veces; y en la doble columna y en la doble docena, por 480 o 720 veces.

03. VEINTIUNO O BLACK-JACK

I. Denominación

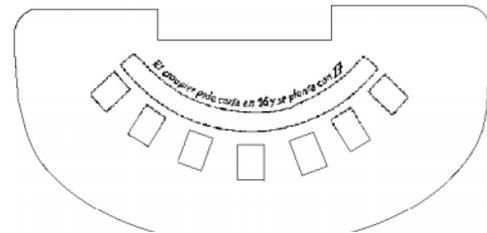
El Veintiuno o Black-Jack es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar este límite.

II. Elementos del juego

1º. Mesa de juego

Mesa semicircular de medidas y características similares a las de póquer sin descarte y mini punto banco en su modalidad para siete o nueve jugadores.

Figura número cuatro. Dibujo de la mesa de Black-Jack.



2º. Cartas o naipes

Al Black-Jack 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 convinga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

3º. Distribuïdor 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 distribuïdor o sabot sea electrònic el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.

Todos los distribuïdors deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigències. No obstante, los distribuïdors, manuales o electrònics, 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 distribuïdors se destinen sistemàticament a las mismas mesas.

III. Personal del Black-Jack

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, sí bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contigüas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de tres en la modalidad de 9 jugadores y de cuatro en su modalidad de 7 jugadores. No obstante, si la Dirección de Juegos, y para el conjunto del casino, optase por compatibilizar las funciones de supervisión del jefe de mesa sobre juegos de naipes de contrapartida no homogéneos (Black-Jack, mini punto banco y pòquer) el número de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

El crupier. És qui dirigeix la partida i té com a missió escartejar les cartes, distribuir-les als jugadors, retirar les apostes perdedores i pagar les que resulten guanyadores. El crupier pot disposar d'una banqueta o cadira adequada a la seua activitat.

IV. Jugadors

a) Asseguts. El nombre de jugadors als quals es permet participar en el joc ha de coincidir amb el nombre de places d'apostes marcades en la taula de joc, la xifra màxima del qual és set o nou. Si algunes places no estan cobertes, els jugadors poden apostar sobre les vacants dins dels límits de l'aposta, sobre ella mana el de major aposta o, en cas d'igualtat, el de mà més pròxima a la capseta. Així mateix, poden apostar sobre la mà de qualsevol altre jugador dins dels límits de l'aposta màxima. En qualsevol cas, el jugador situat en la primera línia davant de cada casella és qui mana en la casella.

Cada mà d'un jugador es considera individualment i ha de seguir l'ordre normal de distribució i petició de cartes.

b) També poden participar en el joc els jugadors que estiguen drets que aposten sobre la mà d'un jugador, dins dels límits de l'aposta màxima de cada plaça. No obstant això, no poden donar consells ni instruccions al jugador, i han d'acceptar les seues iniciatives.

c) En cap cas el nombre d'apostes per places o casella podrà excedir de quatre.

V. Regles del joc

1. Possibilitats de joc

a) Joc simple o Black Jack.

Quan s'han efectuat totes les apostes el crupier distribuïx un naip a cada mà, començant per la seua esquerra, seguint el sentit de les agulles del rellotge, i donant-se ell mateix un altre naip.

Després, i sempre en el mateix ordre, distribuïx un segon naip a cada mà.

Seguidament pregunta als jugadors que tenen la mà si volen naips addicionals. Cada jugador pot refusar o demanar naips complementaris, un a un, fins que ho considere oportú, però en cap cas pot demanar naips suplementaris si ha obtingut ja una puntuació de 21 o més. Si una mà obté una puntuació superior a 21 perd, i el crupier recull immediatament la seua aposta i els naips abans de passar a la mà següent.

Quan els jugadors han fet el seu joc, el crupier es dona a ell mateix una o diverses cartes. En arribar a 17 punts s'ha de plantar i no pot prendre naips suplementaris. En cas contrari, ha de demanar uns altres naips fins que el total de la seua puntuació arribe a 17 o més. Quan tinga un as entre les seues cartes, ha de comptar-lo com a 11 punts si amb este valor arriba a 17 o més i sempre que no compte amb ell més de 21 punts; en este cas pren el valor d'un punt. No obstant això, si tots els jugadors s'han passat, el crupier no necessita prendre més cartes.

El crupier, després d'anunciar la seua puntuació, recull les apostes perdedores i paga les guanyadores, de dreta a esquerra. Aleshores recull les cartes i les col·loca cara cap avall en un recipient destinat a esta finalitat, i aparta les seues en últim lloc.

Si la banca s'ha passat de 21 punts, ha de pagar totes les apostes que encara estiguen sobre la taula de joc.

Si no arriba a 21 punts, recull les apostes de les mans que tenen una puntuació inferior a la seua i paga aquelles que la tenen superior. Les mans que han obtingut una puntuació igual a la del banca són nul·les i els seus titulars poden retirar les seues apostes una vegada que s'han recollit les seues cartes.

Els pagaments es faran a la par, és a dir, pel mateix import de l'aposta, però si un jugador fa un Black Jack, que consistix a arribar als 21 punts només amb dos naips, se li paga sempre a raó de tres per dos. El Black Jack sempre guanya a la puntuació de 21 que s'ha obtingut amb més de dues cartes.

b) L'assegurança.

El crupier. Es el que dirigeix 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 jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete 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 cajetín. 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

1º. Posibilidades de juego

a) Juego simple o Black-Jack.

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

Después se distribuirá un segundo naip, 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 oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una "mano" obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el 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 contarlos 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 Black-Jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos 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.

b) El seguro.

Quan el primer naip del crupier és un as, els jugadors que tinguin Black Jack poden sol·licitar el pagament a la par, acabant amb això la seua jugada, o assegurar-se contra el possible Black Jack de la banca. El crupier proposarà esta assegurança al conjunt de jugadors i abans de donar la tercera carta al primer jugador que la demane. A partir d'este moment, ningú pot assegurar-se.

El jugador que s'assegura diposita sobre la línia «assegurança», situada davant del seu lloc, una quantitat com a màxim igual a la meitat de la seua aposta primitiva. Si el crupier trau aleshores un 10, és a dir, si fa un Black Jack, recull les apostes que perden i paga les assegurances a raó de dos per un. Si no fa Black Jack recull les assegurances i cobra o paga les altres apostes com en el joc simple.

c) Les parelles.

Si un jugador rep les dues primeres cartes del mateix valor, pot jugar a dues mans. Si utilitza esta possibilitat ha de fer una aposta igual a la seua inicial en l'altra carta. Estes dues cartes i estes dues apostes es consideren aleshores com a mans separades i independents i cada una té el seu valor i destí propis. Pot, per tant, formar tantes mans com siga el nombre de cartes d'igual valor que reba, fins a un màxim de sis parelles per cada mà inicial. El jugador es planta, demana cartes i juga en les mateixes condicions que en el joc simple, començant per la mà que està situada més a la seua dreta abans de passar a la següent. Si forma una nova parella, pot novament separar-la i dipositar una altra aposta igual. Si un jugador separa una parella d'asos, no se li permet demanar més que un sol naip per cada as que ha format una nova mà.

Si un jugador separa una parella d'asos o una parella de cartes que valguen 10 punts cada una i la següent és un as, esta jugada no es considera com a Black Jack i se li paga només una vegada la seua aposta.

d) Aposta doble.

Quan el jugador obté 9, 10 o 11 punts amb els dos primers naips, o un 8 i un as, o un 9 i un as, pot doblar la seua aposta. En este cas, només té dret a un sol naip suplementari, i el valor de l'as inicial és d'1 punt. La doble aposta està autoritzada per a totes les mans incloses les parelles.

En el supòsit indicat el crupier advertirà expressament el jugador que el valor de l'as és d'un punt.

e) Menor o major de 13

Independentment de les possibilitats de joc abans detallades, el casino podrà posar en ús la modalitat de jugada simple per a menor o major de 13. Consistix en una aposta opcional i independent en la qual el jugador aposta sobre si el total de punts dels seus dos primers naips, sent sempre un el valor de l'as, és inferior o superior a 13; l'aposta es perd en ambdós casos per un total igual a 13. Els pagaments es faran a la par, és a dir, per la mateixa quantitat de l'aposta col·locada en els espais habilitats per a major o menor, i esta pot ser qualsevol quantitat dins del límit mínim i màxim operatiu en la taula.

2. Apostes acumulades i progressius

La Conselleria competent en matèria de joc pot autoritzar per a este tipus de joc les denominades apostes especials acumulades o *bonus* per a l'obtenció de premis especials en diners, o el seu equivalent en espècie, en relació amb combinacions especials de naips obtingudes pels jugadors dins de les seues mans durant les partides ordinàries i també entre diverses taules de Black Jack.

Així mateix, es poden autoritzar apostes addicionals i independents per als jugadors, anomenades «progressius», l'objectiu de les quals és aconseguir un premi especial que depén només de la jugada que obté el jugador i de l'import acumulat pel progressiu en aquell moment, amb la deducció prèvia autoritzada a favor de l'establiment. Per a jugar al progressiu, cada jugador ha de dipositar una quantitat estipulada en la ranura amb comptador destinada a esta finalitat. Així mateix, pot existir un progressiu comú a diverses taules. El desenvolupament d'esta modalitat de joc ha d'estar exposat en un lloc visible de la taula i ha d'indicar les combinacions que comporten premi i el seu import.

Quando el primer naip del crupier sea un as, los jugadores que tengan Black-Jack podrán solicitar el pago a la par, finalizando con esto su jugada, o asegurarse contra el posible Black-Jack de la banca. El crupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el crupier sacara entonces un diez, es decir, si realizase un Black-Jack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros a razón de dos por uno. Si no realizara Black-Jack recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

c) Los pares.

Quando 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, 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 sólo naip 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 Black-Jack, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Quando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes, o un 8 y un as, o un 9 y un as, podrá doblar su apuesta. En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naip suplementario, siendo el valor del as inicial de un punto. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares.

En el supuesto indicado el crupier advertirá expresamente al jugador que el valor del as es de un punto.

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 trece, 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 ésta cualquier cantidad dentro del límite mínimo y máximo operativo en la mesa.

2º. Apostas 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 Black-Jack.

Así mismo, 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.

L'import de l'aposta del progressiu no pot ser superior a la meitat de l'aposta mínima de la taula.

3. Màxim i mínim de les apostes

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes, han de realitzar-se, dins dels límits del mínim o múltiples i màxim abans de distribuir les cartes.

a) El mínim ve fixat per l'autorització concedida per la Comissió Tècnica del Joc. Són aplicables a este joc les normes de la ruleta referents a la possibilitat de modificar el mínim i el màxim de les apostes.

b) El màxim de les apostes és fixat per cada taula en l'autorització en 50, 100 o 200 vegades el mínim de l'aposta.

El màxim s'entén per mà i pot ser sobrepassat en el supòsit d'un jugador assegut, titular de diverses mans d'altres jugadors.

4. Funcionament del joc

Hi ha diverses operacions que són prèvies a l'inici de cada partida:

a) Els naips s'extrauen del dipòsit, es desempaqueten i s'escartegen segons les normes que reglamentàriament es determinen.

b) Finalitzades les operacions prèvies, cada una de les piles s'escarteja i s'escapça per separat, almenys tres vegades. Seguidament el crupier reunix els sis jocs i els escapça i, finalment la mitja dotzena es presenta al jugador que ha rebut la carta roja en l'última passada per a un nou i últim escapçament, en el supòsit que refuse fer-lo, el crupier l'oferirà als altres jugadors, seguint les agulles del rellotge, perquè l'efectuen, començant per l'esquerra del crupier, si cap dels jugadors accepta fer l'últim escapçament, este el farà el cap de taula. A l'inici de la partida l'últim escapçament començarà a oferir-se al primer jugador assegut en la taula, començant per l'esquerra del crupier.

Després d'este últim escapçament, el crupier col·loca un separador de mostra o de bloqueig, a fi de deixar com a reserva una quantitat de cartes equivalent com a mínim a un joc. A continuació s'introduïxen les cartes en el distribuïdor o *sabot*.

c) Abans de distribuir les cartes, el crupier separa les cinc primeres del distribuïdor i després comença la partida.

Les cartes es distribuïxen sempre amb les cares cap amunt. Quan apareix el separador, el crupier l'ha d'ensenyar al públic i ha d'anunciar que la jugada que està realitzant és l'última de l'escapçament. Si en el distribuïdor apareix una carta amb la cara cap amunt s'ha d'eliminar.

04. Bola o Boule

I. Denominació

La bola o *boule* és un joc d'atzar, dels denominats de contrapartida, en el qual els participants juguen contra l'establiment organitzador i la possibilitat de guanyar, igual que en la ruleta, depén del moviment d'una bola que es mou dins d'una plataforma circular.

II. Elements del joc

El joc de la bola es practica en una taula, en el centre de la qual hi ha una plataforma circular i, als seus costats, dos draps destinats a rebre les apostes. També pot incloure un sol drap.

La plataforma esmentada consistix en un plat circular d'1,50 metres de diàmetre inserit en un quadre d'1,85 metres de costat. En el centre hi ha un eixint al voltant del qual es distribuïxen dues files, amb 18 orificis, i amb la numeració de l'1 al 9, en un dels quals anirà a caure la bola de cautoxí indicant el número guanyador.

Els orificis amb els números 1, 3, 6 i 8 són de color negre, els números 2, 4, 7 i 9 de color roig, i el número 5 ha de ser groc o d'un altre color, però mai roig o negre.

Els draps de joc són idèntics i estan dividits en un determinat nombre de caselles que corresponen a les diverses combinacions possibles. El jugador pot elegir entre les jugades múltiples o senzi-

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

3º. 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 Comisión Técnica del Juego. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

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

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

4º Funcionamiento del juego

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

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaqueado 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 pasa para que efectúe un nuevo y último corte, en el supuesto de que rehusara hacerlo, el crupier se lo irá ofreciendo a los demás jugadores, siguiendo las agujas del reloj para que efectúe el corte, comenzando por la izquierda del crupier, si ninguno de los jugadores aceptara 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 distribuïdor o *sabot*.

c) Antes de distribuir las cartas, el crupier apartará las cinco primeras del distribuïdor 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 tala. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuïdor, 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 participantes 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 una plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

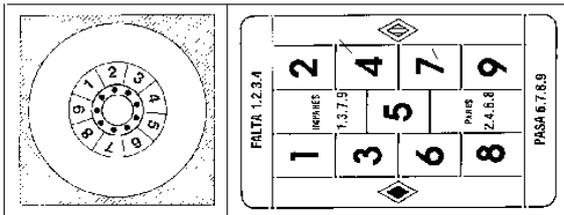
La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con 18 orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de 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 múlti-

lles, que consisteixen a realitzar l'aposta sobre parell o imparell (números parells o parells), roig o negre (números rojos o negres), passa (números superiors al 5), i falta (números inferiors al 5). El número 5 no figura en cap d'estes combinacions, ocupa la casella central del tauler i pot ser jugat com qualsevol altre número, però no és ni roig ni negre i està exclòs de la sèrie imparell, passa o falta.

Figures número cinc i sis. Dibuix de la plataforma i del drap de la taula de bola



III. El personal

El personal destinat és el següent:

- El cap de taula és qui la dirigeix.
- Hi haurà crupiers, un per a cada drap, encarregats de llançar la bola, seguint un ordre de rotació establert per la direcció, sense que cap d'ells pugui especialitzar-se en esta tasca.

IV. Jugadors

En cada partida poden participar un nombre indeterminat de jugadors.

V. Regles del joc

a) Combinacions possibles

Només es poden usar dues combinacions:

Primera: apostar sobre un número sencer, de l'1 al 9, en este cas el guanyador obté set vegades el valor de la seua aposta.

Segona: apostar sobre una jugada senzilla (roig o negre, parell o imparell, passa o falta). En tots estos casos, el guanyador recupera la seua aposta i rep un valor igual a ella. No obstant això, quan ix el número 5, es perden totes les apostes realitzades sobre les jugades senzilles.

b) Màxim i mínim d'apostes

El mínim d'apostes està fixat en l'autorització concedida per la Comissió Tècnica del Joc. No obstant això, el director responsable de l'establiment pot obrir els draps amb una aposta mínima igual a dues vegades l'autoritzada, sempre que aquell mínim siga mantingut, almenys, en un drap, durant tot el temps en què romanga obert l'establiment.

El màxim d'apostes està fixat en l'autorització. Per a les apostes sobre un número sencer, no pot ser inferior a 40 vegades ni superior a 100 vegades el mínim autoritzat, i per a les jugades senzilles no pot ser inferior a 200 vegades ni superior a 500 vegades el dit número.

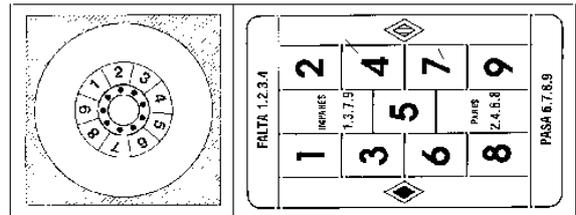
Este màxim s'aplica, per taula, a cada jugador considerat aïlladament. Per això, l'establiment no pot fixar un màxim per al conjunt d'apostes que pertanyen a jugadors diferents i col·locats sobre un número sencer o sobre una jugada senzilla.

c) Funcionament del joc

Els jugadors fan les apostes a partir del moment en què el cap de la partida anuncia «facen les seues apostes». Estes es col·loquen, en forma de fitxes, en una de les caselles del drap escollida pel jugador.

ples 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 cinco y seis. Dibujo de la plataforma y del paño de la mesa de *boule*.



III. El personal

El personal afecto es el siguiente:

- El jefe de mesa es el que dirige la misma.
- Habrà crupiers 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 Comisión Técnica del 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 jugadores 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 continuació el crupier llança la bola al llarg de la vora exterior del plat circular, en el qual dóna nombroses voltes abans d'arribar a la zona dels orificis. És en este moment quan el crupier pregunta «Estan fetes les apostes?». Seguidament anuncia «no hi van més apostes». A partir d'aleshores tota aposta dipositada després d'este avís és rebutjada i el crupier torna amb el rascle les fitxes al jugador que ha apostat massa tard.

Una vegada que la bola queda immobilitzada en un orifici, el llançador de la bola anuncia el resultat, dient en veu alta el número guanyador i les jugades senzilles.

Aleshores, el crupier recull, amb el seu rascle, totes les apostes perdedores, deixant sobre la taula les apostes guanyadores, a les quals afegix el guany. El jugador que guanya recupera, en tots els casos, la seua aposta i pot retirar-la del joc.

05. Trenta i quaranta

I. Denominació

El trenta i quaranta és un joc d'atzar dels denominats de contrapartida practicat amb cartes, en el qual els participants juguen contra l'establiment i té diverses combinacions guanyadores.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips

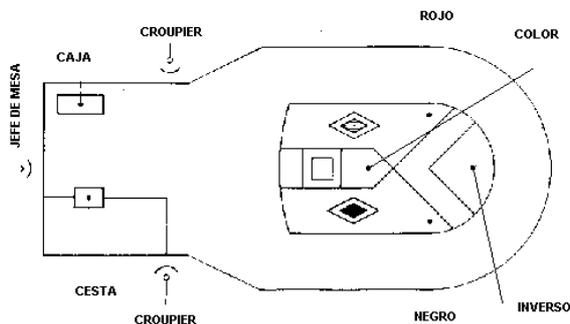
Al trenta i quaranta es juga amb sis baralles de les denominades franceses, de 52 cartes cada una, totes d'un mateix color, sense índexs. Les figures valen deu punts, l'as un punt i les cartes el seu valor nominal.

2. Taula de joc

Ha de tenir forma d'escut i estar dividida en quatre caselles, dues de les quals, de mida més gran, corresponen al roig i al negre; ambdues han d'estar separades per una banda central que ha de contenir el color, més avall se situa una casella en forma triangular per a l'invers.

En la part oposada se situa el cap de taula i a cada costat d'ell es col·loquen els dos crupiers. Al davant i a l'esquerra del crupier que escapça ha d'haver una ranura en la qual es dipositen les cartes usades i davant dels dos crupiers la caixa que conté la banca de la taula.

Figura número set. Dibuix de la taula de trenta i quaranta



III. El personal

Cada taula ha de tenir permanentment destinats al seu servici un cap de taula i dos crupiers.

El cap de taula és el responsable del correcte desenvolupament del joc.

Crupiers: hi ha d'haver-ne dos, situats un enfront de l'altre. L'un, el crupier que escapça, s'encarrega de repartir les cartes, i l'altre del pagament de les apostes guanyadores i la retirada de les apostes perdedores.

A continuació la bola es llança per el crupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de aboradar 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 practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego

1º. Cartas o naipes

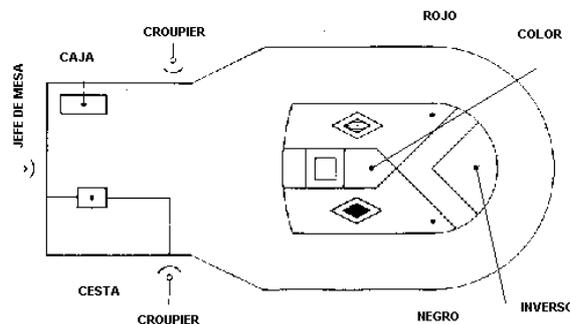
Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2º. Mesa de juego

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

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

Figura número siete. Dibujo de la mesa de treinta y cuarenta.



III. El personal

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

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

Crupiers: 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. Jugadors

En cada partida poden apostar un nombre indeterminat de jugadors.

V. Regles del joc

1. Combinacions possibles

S'han de formar dues files desplaçades de cartes, la de dalt es denomina negra i la de baix roja. Es distribuïran les cartes fins que s'obté per cada fila una puntuació compresa entre 30 i 40.

Els jugadors només poden fer ús de les combinacions següents, per les quals reben l'equivalent de la seua aposta:

a) Roig o negre: guanya la fila que té les cartes amb un valor més pròxim a 31.

b) Color o invers: hi ha color si la fila guanyadora és del mateix color que la primera carta de la fila negra.

En cas contrari hi ha invers.

Si dues files de cartes formen el mateix punt, el joc és nul excepte si este punt és 31. En este cas regixen les mateixes disposicions que regulen el sistema del zero en la ruleta. Les apostes iguals o superiors, mitjançant el dipòsit de l'1 per 100 de l'import de l'aposta efectuat en el moment de l'aposta: a l'efecte se situarà un senyal o placa sobre l'aposta en realitzar-la.

2. Màxim i mínim de les apostes

El mínim de les apostes està determinat en l'autorització concedida per la Comissió Tècnica del Joc.

El màxim serà igual a mil vegades el mínim establert.

3. Desenvolupament del joc

Una vegada el crupier ha realitzat l'operació d'escartear, el jugador més pròxim a la dreta d'este crupier escapça les cartes.

Seguidament el crupier col·loca una carta roja davant de les cinc últimes cartes de la baralla. L'aparició d'esta carta roja determina l'anul·lació del joc en curs, i es posen en la taula i cara cap avall les cinc últimes cartes i es recompten.

Després d'haver introduït les cartes en el *sabot* es col·loquen, en forma descoberta, sobre la taula, començant necessàriament per la fila negra. Quan el total arriba o sobrepasa els 31 punts, s'inicia la col·locació de les cartes en la fila roja. A continuació el crupier anuncia en veu alta la puntuació de cada fila i les jugades guanyadores (per exemple: dos negre i color guanyen o negre i invers guanyen, i exactament igual començant pel roig, és a dir, dos roig i color guanyen o negre i invers, el crupier anuncia també color guanya o color perd). A continuació es paguen les apostes guanyadores, operació que es realitza obligatòriament jugada per jugada, començant sempre per color o invers, i després negre i roig i per les apostes més allunyades del crupier. Només després d'haver sigut retirades les apostes perdedores es poden pagar les apostes guanyadores.

Les cartes han de romandre sobre la taula durant tot el temps que dure la retirada i el pagament de les apostes, de forma que els jugadors puguen verificar les puntuacions dels diferents jocs.

06. Punt i banca

I. Denominació

El punt i banca és un joc de cartes que enfronta diversos jugadors entre ells i la resta d'aquells pot apostar tant a favor de la banca com en contra. Correspon en tots els casos a l'establiment l'exercici de la banca.

II. Elements de joc

1. Cartes

IV. Jugadores

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego

1º 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 ésta.

2º. Máximo y mínimo de las apuestas

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Comisión Técnica del Juego.

El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3º. 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 éste 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 éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el 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 cartas que enfrenta a varios jugadores 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

1º. Cartas

Al punt i banca en totes les seues modalitats es juga amb sis baralles de les denominades franceses, degudament homologades, de 52 cartes cada una, amb índexs grans o petits i mides autoritzats expressament per al casino per la Comissió Tècnica del Joc de 57 * 88 o 62,5 * 88 mil·límetres, la meitat d'un color i l'altra meitat d'un altre. Els naips podran ser usats diverses vegades, sempre que es troben en perfecte estat.

2. Distribuïdor o *sabot*

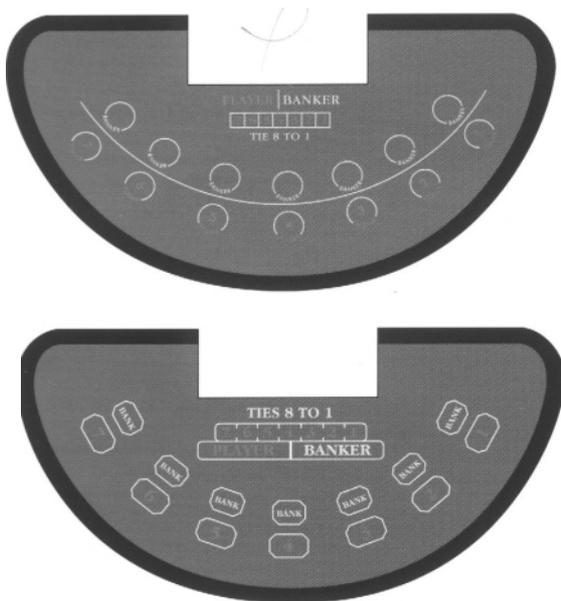
Es tindrà en compte el que disposa l'epígraf 03, apartat II, punt 3.

3. Taula de joc

Ha de ser de forma ovalada, amb dos entrants situats un davant de l'altre en els costats majors de la taula, destinats a acollir el cap de taula i els tres crupiers, respectivament. La taula ha de tenir una sèrie de departaments separats i numerats a partir de la dreta del cap de taula, que porta el número u. La numeració ha de ser correlativa, si bé pot eliminar-se el número 13. Cada departament pot acollir un jugador assegut. Existix, així mateix, igual nombre de caselles destinades a rebre les apostes fetes a favor de la banca. La seua numeració es correspon amb la dels departaments dels jugadors. També pot practicar-se el joc en taules reduïdes amb les dimensions que determinen les característiques de cada una de les seues modalitats, per a un nombre de jugadors asseguts igual o inferior a set.

La superfície central de la taula ha de contenir les obertures següents: una destinada a rebre les cartes usades, anomenada cistella; una o dues per a les propines que es donen als empleats, i una altra per a introduir-hi els bitllets que es canvien per fitxes o plaques. Així mateix, hi ha una casella situada en el centre de la taula per a recollir les apostes en favor d'empat.

Figura número vuit, nou i deu. Dibuix de la taula de punt i banca en les tres modalitats.



III. Personal

1. Cap de taula

Li correspon la direcció i supervisió del joc en totes les seues fases, resolent els problemes que durant el seu transcurs se li presenten. També porta una llista on es determina l'ordre de prioritat per a cobrir places que queden vacants.

Al punto y banco 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 Comisión Técnica del Juego, de 57 * 88 o 62,5 * 88 milímetros, 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.

2º. Distribuïdor o *sabot*

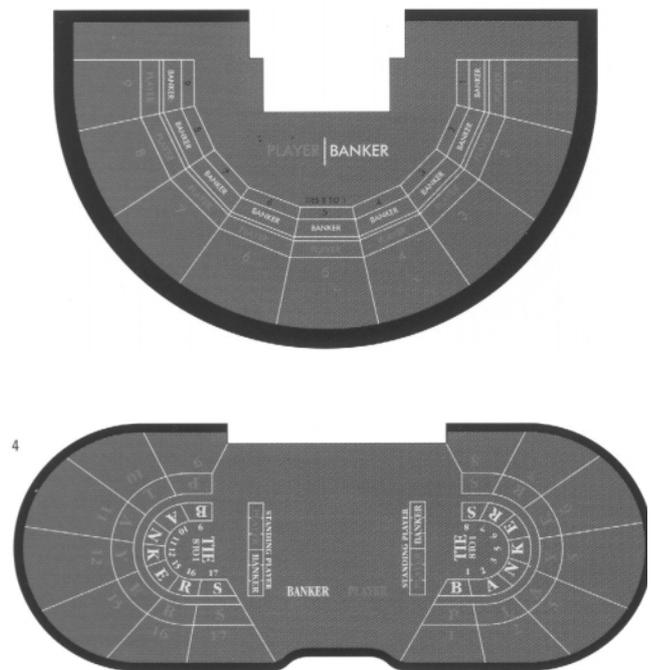
Se estará a lo dispuesto en epígrafe 03, apartado II, punto 3.

3º. Mesa 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 crupiers, respectivamente. La mesa 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. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores. También podrá practicarse el juego en mesas reducidas con las dimensiones que determinen las características de cada una de sus tres modalidades", para un número de jugadores sentados igual o inferior a nueve.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: Una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo existirá una casilla situada en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor de empate.

Figura número ocho, nueve y diez. Dibujo de la mesa de punto y banco en sus tres modalidades.



III. Personal

1º. 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 modalitat de joc per a 14 jugadors cada taula de joc tindrà destinat un cap de taula. En les modalitats de joc en taula reduïda, sense perjudici que les funcions de supervisió es duguen a terme sobre cada una de les taules, estes es poden simultaniejar sobre grups de taules contigües i homogènies sense que el nombre total de taules al seu càrrec pugui excedir de tres en la modalitat de 9 jugadors i de quatre en la modalitat de 7 jugadors. No obstant això, i per a l'últim cas, si, d'acord amb el que disposa l'epígraf 03, apartat III, es compatibilitzen funcions de supervisió sobre taules de jocs de naips de contrapartida no homogènies, el nombre total de taules al seu càrrec no pot excedir de dos.

2. Crupiers

En la modalitat de joc per a 14 jugadors cada taula té destinats tres crupiers, si bé la Direcció de Jocs pot, en funció de les circumstàncies de la partida, eximir la presència en taula d'un dels crupiers. Són els responsables de les apostes dels seus respectius costats de la taula, així com de recollir les apostes perdedores i pagar les apostes guanyadores. Els correspon també escartejar les cartes i introduir-les al *sabot* i a la cistella, una vegada usades. Així mateix, han de recollir la deducció que han de fer en benefici de l'establiment, rebre les propines i introduir-les en la ranura destinada a l'efecte. Han d'anunciar l'inici de cada jugada i de la mà guanyadora, i informar els jugadors sobre les regles que cal seguir en cada cas. A més, han de passar el *sabot*, recollir les cartes al final de cada jugada i comprovar-ne l'estat.

En les modalitats de joc en taula reduïda cada taula tindrà destinat un únic crupier. A ell li correspon dirigir la partida en totes les seues fases, s'encarrega d'escartejar les cartes, introduir-les al *sabot* i distribuir-les, la primera i la tercera són per a Punt i la segona i la quarta per a Banca, i seguint les regles de la tercera carta extrau una carta addicional per al Punt o la Banca. El crupier pot disposar d'una banqueta o cadira adequada a la seua activitat.

Una vegada s'han recollit les apostes perdedores i pagat les guanyadores, amb la deducció prèvia del benefici de l'establiment, es retiren les cartes amb les cares cap avall i es dipositen en un recipient destinat a esta finalitat.

IV. Jugadors

Poden participar en el joc els jugadors asseguts davant dels departaments numerats i, a opció de la Direcció del casino, els jugadors que romanguen drets.

Per a la distribució de les cartes s'estableix un torn rotatori a partir del situat davant del departament número u. Si algun jugador no vol realitzar la distribució, el *sabot* passa al que està situat a la seua dreta o bé la realitza el mateix crupier.

El jugador que distribueix les cartes juga la mà de la banca; la mà del jugador correspon a aquell que ha realitzat l'aposta més elevada; si no hi ha apostes a favor de la mà del jugador, el crupier té les cartes. Es perd el dret a distribuir les cartes quan la banca perd la jugada i el *sabot* passa al jugador corresponent, d'acord amb el torn establert.

V. Banca

L'establiment es constitueix en banca i li correspon el cobrament i pagament de les apostes. En el cas que la mà de la banca siga guanyadora, s'efectuarà una deducció del 5 per 100 de les apostes guanyadores en benefici de l'establiment.

El mínim de les apostes pot ser distint per a cada taula, però en cap cas pot ser inferior al mínim autoritzat per la Comissió Tècnica del Joc. El màxim de les apostes es fixa per a cada taula en 50 o 100 vegades el mínim i la Direcció del casino pot determinar que les apostes siguen múltiples del mínim de la taula.

En la modalitat de juego para 14 jugadores cada mesa de juego tendrá afecto un jefe de mesa. En las modalidades de juego en mesa reducida, sin perjuicio de que las funciones de supervisión se lleven a cabo sobre cada una de las mesas, éstas podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de tres en la modalidad de 9 jugadores y de cuatro en su modalidad de 7 jugadores. No obstante, y para este último caso, de compatibilizarse, de conformidad con lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado III, funciones de supervisión sobre mesas de juegos de naipes de contrapartida no homogéneas, el número total de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

2º. Crupiers

En la modalidad de juego para catorce jugadores cada mesa tendrá afectos tres crupiers, 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 correspon 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. El crupier podrá disponer de una banqueta o silla adecuada a su actividad.

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. 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.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Comisión Técnica del Juego. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 o 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Regles del joc

1. Cada jugador rep inicialment dues cartes. El valor del joc depèn dels punts adjudicats a cada carta, que són els que duu inscrits, llevat el 10 i les figures, que no tenen cap valor numèric, i l'as, que val un punt. En la suma dels punts es menystenen les desenes i només té valor, a efectes del joc, la xifra de les unitats. Guanya qui té una puntuació de nou o la més pròxima a esta xifra. En cas d'empat, la jugada es considera nul·la i les apostes poden ser retirades, a excepció de les efectuades a «empat», que cobren de l'establiment el seu guany, a raó de vuit a un.

Una vegada rebudes les dues primeres cartes per la mà del jugador i la mà de la banca, si la puntuació d'alguna des les dues mans és 8 o 9, acaba el joc i l'altra mà no pot demanar una tercera carta.

2. Regles de la tercera carta:

- a) Per a la mà del jugador.
 – Quan la seua puntuació és de 0, 1, 2, 3, 4 o 5 ha de demanar carta.
 – Quan la seua puntuació és de 6 o 7, ha de plantar-se.
- b) Per a la mà de la banca el joc s'ha d'ajustar al que disposa el quadre següent:

VI. Reglas del juego

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo 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 jugador y la “mano” de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 o 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 o 5 ha de pedir carta.
 – Cuando su puntuación es de 6 o 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 demanar tercera carta
 P: Significa plantar-se

VII. Desenvolupament del joc

Realitzades les operacions de recompte, d'escartejar les cartes i d'escapçar la baralla, es col·loca a l'interior de la baralla una carta de bloqueig o carta de detenció d'un color que permeta diferenciar-la de les altres, tenint en compte que per davall d'esta carta en queden set. L'aparició de la carta de detenció determina el final de la partida i no es pot fer cap jugada més, excepte la que s'està efectuant en eixe moment.

A continuació el crupier extrau una primera carta i la descobreix. El valor d'esta determina el nombre de cartes que s'han d'inutilitzar i introduir a la cistella. Per a este cas concret, el valor de les figures i els deus és de 10 punts.

L'ordre del crupier «no hi van més apostes» i a continuació «cartes» està dirigida al jugador que té el *sabot*, perquè repartisca dues cartes, cara cap avall, a cada mà. La primera i tercera carta que corresponen a la mà del jugador són traslladades al crupier, i la segona i la quarta carta que corresponen a la banca queden davall l'angle frontal dret del *sabot*. Tot seguit, les cartes de la mà del jugador es lliuren al jugador que ha realitzat l'aposta més gran a favor de l'esmentada «mà», el qual les ensenya i a continuació les retorna al crupier que anuncia la puntuació total i les col·loca a la seua dreta. Així mateix, el jugador que distribuïx les cartes, les descobreix i les trasllada al crupier. Este anuncia el punt total per a les dues cartes i les col·loca a la seua esquerra. El jugador podrà “saludar” una sola vegada per partida o *sabot*.

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.

El orden del crupier “no va más” y a continuación “cartas”, está dirigida al jugador que tiene el *sabot* para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada “mano”. La primera y tercera cartas que corresponden a la “mano” del jugador son trasladadas al 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 “saludar” una sola vez por partida o *sabot*.

El jugador que durant dues vegades consecutives refusa prendre la mà ha d'abandonar la seua plaça en la taula de joc.

Si d'acord amb les regles establides, el jugador ha de plantar-se, el crupier anuncia "el jugador es planta amb (...) (puntuació total)"; en cas contrari, diu en veu alta "Carta per al jugador". S'apliquen les mateixes regles a la mà de banca

Acabada la jugada, el crupier anuncia la mà amb la puntuació més alta, que és la que guanya; a continuació es paguen les apostes guanyadores, deduint-ne, si és el cas, el benefici de l'establiment.

En cas d'empat el jugador que aposta a empat cobra el guany establert.

07. Bacarà, *chemin de fer* o ferrocarril

I. Denominació

El bacarà o ferrocarril, conegut també com *chemin de fer*, és un joc de cartes dels denominats de cercle que enfronta diversos jugadors entre ells. Un dels jugadors té la banca i poden apostar contra esta tots els jugadors que es troben asseguts i els que es troben darrere d'ells drets.

II. Elements del joc

1. Cartes

S'utilitzen sis baralles, de 52 cartes, de les denominades franceses, sense índexs, la meitat d'un color i l'altra meitat d'un color diferent.

Els naips es poden usar diverses vegades i no s'han de substituir per uns altres, sempre que estiguen en perfecte estat. Pel que fa a les característiques que han de reunir les cartes i a la manera com han de ser escartejades i manejades durant el joc, es tindrà en compte el que disposa el Reglament de Casinos de Joc.

2. Distribuïdor o *sabot*

Es tindrà en compte el que disposa l'epígraf 03, apartat 11, punt 2.

3. Taula de joc.

Ha de ser de forma ovalada, amb un lleuger entrant en un dels seus costats més grans, que indica la posició del crupier. La taula ha de tenir una sèrie de departaments separats i numerats a partir de la dreta del crupier. Cada departament només pot acollir un sol jugador.

La superfície central de la taula ha de tenir les obertures o ranures següents: una en el centre, també anomenada cistella, on s'introduïxen les cartes usades; una altra a la dreta del crupier, anomenada pou o *cagnotte*, per a les deduccions en benefici de la casa, i una altra, o si cal dues, per a les propines. La quantitat que constitueix la banca està situada davant del crupier, a la seua esquerra, i a la seua dreta se situen els guanys del banquer que no constitueixen la banca (els que el crupier no ha posat en joc).

III. Personal

Cada taula de joc ha de tenir permanentment al seu servici un inspector, un crupier i un canvista (empleat de canvis).

1. Inspector

És el responsable del desenvolupament correcte del joc. Actua com a delegat de la Direcció i li correspon resoldre qualsevol conflicte plantejat en la taula de joc. Porta una relació dels jugadors que aspiren a ocupar les places que pugen quedar vacants.

2. Crupier.

Sense perjudici de les funcions que se li atribuïxen en este epígraf del Catàleg, té atribuïdes les següents: recomptar, escartejar i introduir les cartes al *sabot*, traslladar les cartes als jugadors mitjançant la seua pala, anunciar en veu alta les distintes fases del joc i

El jugador que durante dos veces consecutivas rehuse 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 jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos del juego

1º. 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.

2º. Distribuïdor o *sabot*

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

3º. Mesa de juego

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del crupier. La mesa 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 de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: Una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del 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 (que no hayan sido puestas en juego por éste).

III. Personal

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

1º. Inspector

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

2º. 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

actuacions dels jugadors, calcular i ingressar la quantitat que correspon al pou en la ranura corresponent, i introduir les cartes usades i les propines en les ranures destinades a l'efecte.

Així mateix, li correspon la custòdia i el control de la suma que constitueix la banca i el pagament dels guanys als jugadors. També li correspon orientar els jugadors que ho sol·liciten sobre les regles aplicables a cada cas.

3. Canvista.

Situat dret davant o darrere del crupier, s'encarrega d'efectuar el canvi de diners per fitxes als jugadors que ho sol·liciten i al crupier.

A més pot haver-hi servidors auxiliars en nombre no superior a un per quatre taules o fracció. No poden intervenir en res que es relacione amb el desenvolupament del joc, de les cartes o de les fitxes.

IV. Jugadors

Davant de cada un dels departaments de la taula es pot asseure un jugador. La superfície dels departaments pot ser utilitzada per a dipositar les fitxes i manejar, si cal, les cartes. També poden participar en el joc els jugadors que vulguen, si se situen drets al voltant de la taula i darrere dels que estan asseguts.

A tots els efectes, s'estableix l'ordre de prioritats següent entre els jugadors: els jugadors asseguts, sobre els que estan drets; entre els primers se segueix la numeració correlativa dels departaments a partir del que està situat a la dreta del banquer. Entre els que estan drets se segueix el mateix ordre de prioritats que entre els asseguts. El jugador assegut que canvia de lloc durant un escapçament està obligat a deixar passar la mà →«saludar»← a més, no pot exercir el seu dret de prioritats per a adquirir la mà passada, és a dir, per a agafar la banca o per a fer de banc fins que no haja «saludat». Això mateix ocorre quan un jugador ocupa una plaça vacant durant la distribució d'un *sabot*.

Si el canvi de seient o l'arribada d'un jugador nou es fa en acabar l'escapçament, l'ordre de prioritats quedarà intacte.

En cap cas pot un jugador ocupar plaça de seient en diverses taules de joc simultàniament.

L'ocupació de places vacants es farà de la forma següent: tenen prioritats, durant l'escapçament, els jugadors inscrits en la llista d'espera de l'inspector; una vegada acabat l'escapçament tenen prioritats els jugadors asseguts que han sol·licitat canvi de plaça.

El jugador que durant dues vegades consecutives refusa prendre la mà ha d'abandonar la seua plaça en la taula de joc.

Està prohibit als jugadors drets desplaçar-se de lloc per a seguir la mà. Al jugador que ho faça serà el primer a qui es cobrarà o l'últim a qui es pagarà, segons el cas.

El jugador que està absent de la taula quan li correspon agafar la mà perd la seua plaça en benefici del primer inscrit en la llista d'espera.

En cap cas es pot ocupar una plaça de seient momentàniament buida.

V. Banca

La banca s'adjudica inicialment al jugador situat a la dreta del crupier (assegut davant del departament número 1), és rotatòria i segueix l'ordre de numeració dels departaments.

Qualsevol jugador, assegut o dret, pot en qualsevol passada de la banca associar-se al banquer si este ho accepta i posa a la seua disposició una quantitat determinada. L'associat no pot intervenir en cap moment en el joc i guanya o perd en les mateixes condicions que el banquer.

El jugador pot retenir la banca mentre guanya i en cas de pèrdua ha de cedir-la al jugador situat a la seua dreta. El mateix ocorre quan la banca ha sigut abandonada voluntàriament. Si algun dels

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.

3º 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 jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: Los jugadores sentados 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 inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

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

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

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

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

V. Banca

La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del 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 éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada

jugadors no vol agafar la banca, esta continuarà en rotació per l'ordre establert. En tot cas, el jugador que agafa la banca ho ha de fer, almenys, amb la mateixa quantitat que el que l'ha abandonada voluntàriament.

Si cap jugador assegut vol adquirir la banca, s'ofereix als que estan drets, i si ningú l'adquireix, el jugador que ha cedit la banca o que ha passat la mà pot associar-se amb el jugador que l'ha adquirida posteriorment.

Si la banca no ha sigut adquirida en el torn rotatori, se subhasta i adjudica al millor postor d'entre els jugadors asseguts i drets, a excepció del banquer. Els jugadors asseguts només tenen prioritat sobre els que estan drets en el cas de licitacions iguals.

Si algun jugador que està dret adquirix la banca (pren la mà) i la torna a passar, la banca s'ofereix primer al jugador assegut a la dreta de l'últim jugador assegut que ha tingut la banca. Si el jugador que adquirix la banca està assegut en el moment de passar-la, la banca s'ofereix primer al jugador assegut a la seua dreta.

Una vegada adjudicada la banca, el total que la forma pot ser augmentat pel jugador en relació amb la quantitat oferta, però mai disminuït.

Si la banca adjudicada és superior a la banca anterior, el jugador que ha fet banca abans de passar-li la mà té dret a prendre les cartes, encara que la seua aposta siga inferior a la d'altres jugadors, però només per a una jugada.

El banquer que passa la mà, així com el seu associat, no poden participar en la subhasta de la mà que acaben de passar, però sí que poden fer-ho quan el nou banquer passa la «mà», i així successivament.

Si cap jugador ha adquirit la banca, esta torna al jugador situat a la dreta del banquer que passà la mà, el qual ha d'acceptar-la pel mínim establert en la taula. Si no ho fa, ha de cedir la seua plaça.

Si el jugador que ha adquirit una mà passada perd, el *sabot* torna al jugador assegut a la dreta del banquer que ha passat la mà.

El jugador que adquirix la banca està obligat a donar cartes almenys una vegada. Si s'hi nega, la banca se subhasta, però no pot licitar per ella ni este jugador ni l'anterior banquer si s'ha passat la mà. Si en esta primera jugada hi ha igualtat de punts la banca pot ser cedida d'acord amb les regles generals.

El mínim de punt o mínim de les apostes, és a dir, la quantitat mínima per a poder jugar com a punt contra la banca, no ha de ser necessàriament idèntic per a les distintes taules, ni pot ser inferior en cap cas al mínim autoritzat per la Comissió Tècnica del Joc, que ha d'aparèixer ostensiblement indicat en la taula.

El màxim del punt o quantitat màxima que pot exposar un jugador és la quantitat equivalent a l'existent en la banca a cada jugada. Quan un jugador arriba a esta quantitat màxima es diu que «fa banc».

El màxim de la banca ha de ser equivalent a 100 vegades el mínim autoritzat per al punt i el mínim de la banca no pot ser inferior al d'este. Amb sol·licitud prèvia dels casinos, es pot autoritzar-se que la banca juegue sense màxim limitat.

La deducció en benefici de l'establiment queda fixada en un 5 per 100 sobre les quantitats guanyades pel banquer a cada jugada.

«Garatge» és la quantitat o conjunt de quantitats que el banquer exclou del joc, quan es donen els casos o circumstàncies següents:

a) Garatge voluntari. Els guanys obtinguts pel banquer normalment passen a formar part de la banca, però aquell pot decidir excloure'ls voluntàriament del joc sempre que la seua suma supere la quantitat equivalent a 50 vegades el mínim del punt, que passa, aleshores, a constituir o formar part del garatge.

b) Garatge obligatori.

És la quantitat que el banquer ha d'excloure del joc en la mesura que l'import de la banca excedisca la suma de valors dels punts.

voluntàriament. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que 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 asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

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

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

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

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

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

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

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

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

El mínimo 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 la Comisión Técnica del 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 aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda 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 aquél 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".

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) Garatge impropri.

És aquella part de la banca que el banquer no pot posar en joc perquè excedix la quantitat màxima permesa a la banca, és a dir, 100 vegades el mínim del punt.

d) Exclusió del garatge. En el cas que la banca jugue sense màxim limitat, el banquer pot renunciar al garatge anunciant «hi va tot».

VI. Regles del joc

El valor del joc depén dels punts adjudicats a cada carta que són els que porten inscrits, llevat el 10 i les figures, que no tenen cap valor numèric i l'as, que val un punt. Se suma la puntuació de les cartes, es menystenen les desenes i només té un valor la xifra de les unitats. Guanya el joc la puntuació del qual és de nou o la més pròxima a esta xifra. En cas d'empat, la jugada es considera nul·la.

Inicialment i de forma alternativa, el banquer repartix dues cartes tapades al jugador que s'enfronta amb ell, i es dóna a ell mateix dues cartes tapades. Si quan ha rebut les primeres cartes veu que la puntuació és de vuit o nou, les descobreix i abat el joc, i el contrari ha d'ensenyar també el joc.

En els altres casos el jugador que s'enfronta a la banca pot sol·licitar una tercera carta o considerar-se servit, la qual cosa anunciarà utilitzant els termes «carta» i «no», respectivament. L'actuació del jugador ha de tenir en compte les regles següents:

- Quan té 0, 1, 2, 3 o 4, ha de demanar carta.
- Quan té 5, pot optar.
- Quan té 6 o 7, s'ha de plantar.

Si el jugador fa banc, no s'apliquen estes regles i té llibertat per a demanar carta o quedar-se servit, sempre que ho autoritze el director de jocs abans de començar la partida. A continuació, el banquer pot optar entre demanar carta o no fer-ho, excepte quan té zero (bacaà), en què és obligatori sol·licitar una tercera carta. A diferència de les anteriors, la tercera carta es dóna sempre descoberta. El joc acaba amb l'anunci de la puntuació de cada jugador, el descobriment de les cartes i el pagament o retirada de les apostes, si és el cas.

Tot jugador pot sol·licitar al crupier aclariments sobre les regles del joc, i este està obligat a donar-ne. Si el jugador té puntuació de 5 i sol·licita consell al crupier, este l'ha de fer plantar-se.

El banquer pot, si ho vol, sol·licitar del crupier el quadre de jugades de la banca, en este cas s'ha d'ajustar al que este establix.

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, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

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

- Cuando tiene 0,1, 2, 3 o 4, ha de pedir carta.
- Cuando tiene 5, puede optar.
- Cuando tiene 6 o 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 (bacaà), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al crupier, éste 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	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	

T: Significa demanar la tercera carta.
 P: Significa plantar-se.
 O: Significa que es pot optar

T: Significa pedir tercera carta
 P: Significa plantarse
 O: Significa que se puede optar.

VII. Desenvolupament del joc

Perquè el joc pugui començar, es condició imprescindible que hi haja en la taula un mínim de quatre jugadors, xifra que s'ha de mantenir durant tota la partida.

Al començament de cada partida, el crupier, després d'escartar les cartes, les ofereix als jugadors i diu: «senyors, les cartes passen». Qualsevol jugador pot escartar les cartes, però el crupier les ha d'escartar per última vegada quan li les tornen. Una vegada fet això, ofereix les cartes al jugador situat a la seua esquerra, i així successivament, fins que algun dels jugadors escapça la baralla.

A continuació, abans de les set cartes finals de la baralla, es col·loca una carta-bloqueig, o carta de detenció, d'un color que permeta diferenciar-la de les altres. La aparició d'esta carta determina el final de la partida i no es pot realitzar cap jugada més, excepte la que s'està duent a terme en el moment.

Una vegada adjudicada la banca, el banquer anuncia la quantitat posada en joc, que es lliura en fitxes al crupier, el qual les col·loca sobre la taula, a la seua esquerra. Seguidament, el crupier anuncia la suma i indica als jugadors que és la xifra màxima que poden jugar; per a això utilitza l'expressió «hi ha ... euros en la banca».

Si hi ha diversos jugadors que volen fer banca, se seguirà l'ordre de les prioritats establert en l'apartat IV.

La banca feta per un sol jugador, fins i tot si està dret, té preferència sobre la banca en associació.

Si cap dels jugadors, asseguts o drets, està disposat a fer banca, pot anunciar-se banca parcial amb l'expressió «banca amb la taula», per a la qual cosa la quantitat de l'aposta ha de ser la meitat de la banca. A continuació, el crupier invita la resta dels jugadors a completar amb les seues apostes la suma en banca, fins que amb la veu «no hi van més apostes» dona per acabat el temps d'apostar.

El jugador que ha anunciat «banca amb la taula» té dret a agafar les cartes, fins i tot si està dret, excepte quan algú diu la frase «amb la taula i últim complet», i dona prioritats el fet de completar l'altra meitat. La «banca amb la taula» es considera un acte aïllat i no dona prioritats per a la jugada següent, excepte que s'haja fet sol.

Si ningú fa banca, ni banca amb la taula, les cartes es donen al jugador assegut l'aposta del qual siga més alta. En cas d'igualtat d'apostes, se seguirà l'ordre general de prioritats entre els jugadors. Està prohibit que un jugador assegut unisca la seua aposta a la d'altres jugadors, tant si estan drets com asseguts.

La petició de banca no té preferència quan les cartes han sigut distribuïdes, excepte quan el jugador repetix banca, «banca seguida», en este cas pot fer-ho fins i tot després de la distribució de les cartes, sempre que un altre jugador no les tinga ja a la mà. Té dret a demanar banca seguida el jugador que ha fet banca i ha perdut.

Si en el cas de banca seguida el crupier, per error, dona les cartes a un altre jugador, estes poden ser reclamades si encara no han sigut vistes (la carta és considerada vista quan s'ha alçat del tapís).

Si la petició de banca seguida es produïx després de la distribució i lliurament de les cartes a un altre jugador, este últim té preferència si ha pres cartes i les ha vistes.

Si una vegada que s'ha anunciat correctament banca seguida, un jugador pren les cartes abans que el crupier les done al jugador que ha anunciat banca seguida, les cartes es retiren encara que s'hagen vist, i es lliuren al jugador al qual corresponen.

Tot banca seguida abandonada pot ser recuperada en el cas que la puntuació entre el banquer i un altre jugador o jugadors siga la mateixa.

Si ningú fa banca i només un jugador aposta contra la banca, este jugador té dret a banca seguida.

Una vegada realitzades les apostes, i després de la veu del crupier «no hi van més apostes», el banquer extrau les cartes del *sabot* i les distribuïx alternativament d'una en una, començant pel jugador contrari. El crupier trasllada les cartes fins a ell jugador mit-

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 cartabloqueo, 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, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar, para ello utilizará la expresión “hay ... euros en la banca”.

Si hay varios jugadores que quieren hacer 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, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

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

Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido un jugador toma las cartas antes de que el crupier las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas 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 sólo un jugador apuesta contra la banca, éste 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

jançant la pala. El banquer té formalment prohibit distribuir les cartes abans que el crupier haja anunciat «no hi van més apostes»; no obstant això, pot instar el crupier perquè retire les apostes efectuades després d'haver dit esta frase.

Una vegada examinades les cartes i sol·licitada, si fa el cas, una tercera, es descobrixen els respectius jocs i el crupier paga el guanyador. Si el triomf ha sigut del banquer, el crupier efectua la deducció corresponent al pou o *cagnotte*, i n'introduïx l'import en la ranura destinada a l'efecte. Els guanys del banquer passen a formar part de la banca, excepte si este decidix excloure'ls del joc, d'acord amb el que es preveu en l'apartat V, en este cas el crupier les col·loca damunt de la taula, a la seua dreta.

Quan s'han acabat les cartes d'un *sabot*, el crupier realitza les operacions corresponents d'escartejar, escapçar i introduir la baralla al *sabot*. El banquer que guanya l'última jugada d'una escapçada té dret a continuar com a banquer en la pròxima jugada, si ofereix una quantitat igual a la que constituïa aleshores la banca.

Si ho demana algun jugador, les cartes han de ser controlades al final de l'escapçada.

VIII. Errors i infraccions en el joc

1. Està prohibit extraure cartes del distribuïdor abans d'haver acabat el temps de les apostes. Les cartes que ja s'han tret no poden ser reintegrades al *sabot* en cap cas, i el jugador que les ha tretes irregularment està obligat a continuar la jugada. Si excepcionalment l'inspector creu que no ha d'aplicar esta regla amb tot el seu rigor, la carta o les cartes extretes han de ser obligatòriament refusades i no poden ser utilitzades pel jugador que pren la mà passada.

Tota carta que apareix descoberta quan s'extrau del *sabot* es considera inservible i s'ha de retirar sense que per això els jugadors puguin disminuir o retirar les seues apostes.

Si durant la distribució apareixen dues o més cartes enganxades entre elles, la jugada s'anul·la.

Si alguna carta cau a terra, només la pot recollir el crupier o qualsevol altre empleat de l'establiment i conserva el seu valor, a continuació es reprén la jugada.

2. Errors del crupier

Si el crupier descobreix accidentalment alguna carta durant la distribució, els jugadors s'han d'ajustar a les regles del joc de banquer i del punt. Si les dues cartes del punt es descobrixen, el banquer ha de tenir en compte el que disposa el quadre de jugades de la banca i ha de demanar carta en els casos opcionals. Qualsevol altra falta comesa pel crupier durant el repartiment de les cartes anul·la la jugada, sempre que la falta no es puga rectificar sense perjudici per al banquer o per al jugador.

Si el crupier anuncia «carta», per error, quan el punt ha dit «no», la jugada es restablix segons el quadre. Si el banquer té 0, 1, 2, 3, 4 o 5 i ja ha tret una carta, esta carta se li adjudica; si n'ha tret dues cartes, se li adjudica la primera i es rebutja la segona; si té 6 o 7, es rebutja qualsevol carta extreta.

3. Errors del banquer

Si el banquer extrau una cinquena carta, després d'haver-ne donat dues al punt i haver-se'n donat dues ell mateix, està obligat a acceptar-la ell en el cas que el punt no demane una tercera carta.

Si en la distribució inicial, el banquer es dona més de dues cartes, es considera que té una puntuació de zero (baca), encara que conserve el seu dret de demanar una altra carta.

Si en donar la tercera carta, el banquer dona, per error, dues cartes al jugador contrari, se li adjudica la carta amb la qual forme una puntuació més alta. Passa el contrari quan el banquer es dona a si mateix dues cartes en lloc d'una.

Si durant la distribució de les dues primeres cartes del punt, el banquer en deixa caure alguna en la cistella, es considera que el punt abat amb el 9. Quan passa això amb la tercera carta del punt, es considera que la seua puntuació és de 9. En este cas el banquer tindrà dret a una tercera carta, excepte si té el 7.

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 correspondiendo 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 éste 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

1º. 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 excepcionalmente el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que toma la "mano" pasada.

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

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

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

2º. 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 o 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 o 7, cualquier carta extraída es desechada.

3º. 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 durant el repartiment el banquer descobreix la primera o la tercera carta, si van les dues dirigides al punt, el banquer ha de descobrir la seua carta respectiva. Si el banquer descobreix per error les dues cartes dirigides al contrari, a més de descobrir les seues dues cartes, ha d'ajustar obligatòriament el seu joc al quadre de jugades de la banca.

El banquer ha de parlar sempre després del punt. Si abat abans que este s'haja pronunciat, els jugadors poden retirar les seues apostes. Quan el banquer, si té 8 o 9, dona o ofereix cartes, perd el seu dret a abatir.

El banquer perd la jugada si introduïx alguna carta a la cistella abans que l'hagen vista de forma inequívoca la resta de jugadors

No pot fer-se cap reclamació contra el banquer quan la jugada ha acabat i les apostes s'han cobrat o pagat.

4. Errors dels jugadors

Està formalment prohibit mirar lentament les cartes rebudes o tenir-les massa temps a la mà. Qualsevol jugador que empre massa temps a anunciar el seu joc no pot continuar tenint les cartes.

Excepte el crupier, ningú pot donar consells als jugadors, Si s'infringix esta regla, s'ha de fer el que disposa el quadre de jugades.

Si per error el punt diu «carta» en lloc de «no», o viceversa, el banquer té dret a donar-li o negar-li la carta, llevat que aquell tinga bacarà. En tot cas, el banquer s'ha de pronunciar abans de traure la carta.

Si el punt s'oblida d'abatir quan li toca, perd este dret; si ha demanat carta, la decisió la pren el banquer. Si el punt que té 9 s'oblida d'abatir perd la jugada si el banquer abat amb 8.

Qualsevol altre error en l'anunci del joc, per part del punt, ha de ser rectificat i, si és el cas, s'han de rebutjar les cartes posades en joc com a conseqüència d'este error. S'exceptua d'esta regla el jugador que fa banca, el qual, en este cas, ha de patir les conseqüències del seu error, excepte si té zero, bacarà, amb les seues dues primeres cartes, aleshores sempre pot sol·licitar una tercera carta.

Si el jugador llança les cartes a la cistella abans que les hagen vistes, la jugada es dona per perduda.

Les apostes dels punts han d'estar situades a descobert damunt de la taula i les han de vigilar ells mateixos. No es pot acceptar cap reclamació si no s'ha complit esta regla. Si hi ha apostes col·locades sobre la línia, juguen la meitat, i qualsevol altre anunci que fa el jugador obliga el crupier a fer immediatament el canvi, i cap jugador s'hi pot oposar.

Els casos no previstos en este epígraf del Catàleg de Jocs han de ser sotmesos a l'apreciació del cap de la taula, el qual resoldrà

08. Bacarà a dos draps

I. Denominació

El bacarà a dos draps és un joc de cartes dels denominats de cercle, que enfronta un jugador que és la banca amb altres jugadors, i contra el qual poden apostar tant els jugadors que es troben asseguts al voltant de la taula de joc com els que estan situats drets darrere d'aquells.

Rep també el nom de banca o banca francesa i pot revestir dues modalitats: banca limitada i banca lliure o oberta. En el primer cas, el banquer només respon per la quantitat que, situada damunt de la taula, constituïx la banca en cada moment. En la banca lliure o banca oberta, el seu titular respon davant totes les apostes sense límit.

En la banca limitada existix un límit o xifra màxima per a constituir la banca, independentment que durant el transcurs del joc el banquer supere amb els seus guanys la quantitat màxima d'adjudicació.

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

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 o 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.

4º . 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 aquél 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. BACARÁ 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 aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

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

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

II. Elements de joc

1. Cartes

S'utilitzen baralles de 52 cartes de les denominades franceses, sense índexs, i és obligatori que siguin sempre baralles per estrenar. Són necessàries sis baralles, tres d'un color i tres d'un altre, tant en la banca lliure com en la limitada.

2. Distribuïdor o *sabot*

Es tindrà en compte el que disposa l'epígraf 03, apartat II, punt 3.

3. Taula de joc.

Ha de ser ovalada, amb un entrant en un dels costats més grans, que indica la posició del crupier. Davant d'ell es col·loca el banquer, el qual té a la seua dreta el primer drap, format per una sèrie de departaments i numerats a partir del més pròxim al banquer, que porta el número 1; a la seua esquerra hi ha el segon drap, amb el mateix nombre de departaments i amb una numeració correlativa iniciada amb el número següent a l'últim del primer drap, en el departament situat més pròxim al banquer.

A més, cada drap ha de tenir una superfície delimitada destinada a recollir les apostes que es volen realitzar sobre l'altre drap. Les apostes, col·locades sobre la línia que separa aquella superfície de la resta del drap, juguen als dos draps per parts iguals.

En la part lliure de la taula hi ha una primera ranura per a les cartes usades anomenada cistella; una segona ranura a la dreta del crupier per a les deduccions en beneficis de la casa sobre els guanys del banquer, que rep el nom de pou o *cagnotte*, i una tercera ranura, que poden ser-ne dues, per a recollir les propines.

III. Personal

El personal mínim necessari és: un inspector, un crupier, un canvista i un auxiliar. Serà aplicable a l'inspector, al crupier i al canvista, respectivament, el que disposen els números 1, 2 i 3 de l'apartat III de l'epígraf 07 d'este Catàleg.

IV. Jugadors

També anomenats punts, cada un pot ocupar un dels departaments numerats en la taula. Així mateix, poden seure més jugadors, que s'han de situar darrere dels primers, entre els distints departaments.

Igualment podran realitzar apostes, a qualsevol dels draps, tots aquells jugadors que estiguen drets darrere dels que estan asseguts.

L'ordre de prioritat per a les apostes entre els jugadors és el següent: en un mateix drap, els jugadors asseguts en els departaments numerats més pròxims al banquer; a continuació, la resta dels jugadors pel mateix ordre que els asseguts.

Si s'anuncia banca en els dos draps, es fa un sorteig per a determinar la prioritat dels draps.

Les cartes només poden ser manejades pels jugadors que estan asseguts en departaments numerats, i s'establix un torn rotatori segons l'ordre de numeració de cada drap. En el cas de guanyar la banca, el jugador ha de cedir les cartes seguint el torn establert. S'exceptua d'esta regla el jugador que fa banca i que està dret o assegut per a manejar les cartes.

Els jugadors que volen ocupar una plaça de seient, s'han d'inscriure en la llista d'espera que duu l'inspector a cada taula.

V. Banca

1. A l'hora d'obertura, l'inspector anuncia el nom del banquer i la quantitat de l'import de la banca. Si no hi ha banquer, l'inspector subhasta la banca i l'adjudica al millor postor, i tots els jugadors poden licitar per a obtenir-la.

II. Elementos de juego

1º. 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.

2º. Distribuïdor o *sabot*

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

3º. Mesa de juego

Será ovalada, 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 de la mesa 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 un auxiliar. Será aplicable al inspector, 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 aquéllos entre los distintos departamentos.

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

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

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

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

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

V. Banca

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

Si hi ha licitacions iguals, l'adjudicació es fa per sorteig.

L'adjudicació pot fer-se per a una o més talles, i a judici del director de joc, per a un o més dies. L'import de la banca s'ha de depositar abans del començament de la partida en la caixa del casino, en efectiu o en xecs lliurats pel banc.

El banquer pot abandonar la banca una vegada realitzada la primera jugada, i ha d'anunciar la quantitat que retira. Si el banquer guanya i es retira no pot tornar a ser banquer durant el mateix *sabot*. S'entén que la banca ha saltat quan no hi queden fons. En este cas, el banquer té dret a continuar, però ha de fer un nou dipòsit igual o superior a l'inicial, o a d'abandonar la banca. Si continua amb la banca pot canviar de *sabot*.

En qualsevol dels casos, si el banquer abandona la banca, l'inspector la torna a oferir a un altre jugador per la mateixa quantitat inicial. Si no l'accepta ningú, se subhasta o se sorteja una altra vegada, començant després un nou *sabot*. Si no es presenta cap licitador es dona per acabada la partida.

El mínim i el màxim de les apostes seran establits en l'autorització. Els mínims poden variar per a les distintes taules de joc.

La quantitat que forme la banca serà necessàriament limitada en la modalitat de banca limitada. En l'autorització es fixarà el màxim i el mínim de la banca.

2. En la banca lliure no hi ha límit màxim per a la banca, i l'establiment no pot fixar un màxim a les apostes dels jugadors. Qualsevol jugador pot ser banquer, en la modalitat de banca lliure, si justifica l'existència d'un dipòsit que es considera suficient en la mateixa caixa de l'establiment o en la d'una entitat de crèdit prèviament admesa per la direcció de l'establiment, de manera que es puguin pagar totes les apostes sense que la responsabilitat de l'establiment pugui veure's compromesa en cap moment.

El bacarà amb banca lliure només es pot practicar en una taula per cada establiment i per un màxim de dues sessions separades entre si per l'hora del sopar. En cada sessió es juguen dues talles.

3. La deducció en benefici de l'establiment queda fixada en un 2 per 100 sobre les quantitats guanyades en cada jugada pel banquer per a la banca limitada, i en 1,25 per 100 per a la banca lliure.

VI. Regles del joc

Les regles contingudes en l'apartat VI de l'epígraf 07 del present Catàleg són aplicables amb caràcter general. Sense perjudici d'això s'establixen les adaptacions que es detallen a continuació.

S'enfronten dos jugadors, un per cada drap, contra el banquer, seguint el torn establert en l'apartat IV del paràgraf 5.

Si la puntuació de les dues primeres cartes és de 0, 1, 2, 3 i 4, els jugadors han de demanar una tercera carta; si esta puntuació es de 5 tenen llibertat per a demanar carta o quedar servits, i, finalment, si és de 8 o 9 han de descobrir les seues cartes. El jugador que al principi de la partida fa banc queda exclòs d'esta regla.

El banquer pot demanar carta o plantar-se, excepte si sol·licita el quadre de jugades de la banca al crupier, en este cas l'haurà de seguir sempre que s'indique el mateix per als dos draps. El quadre de jugades de la banca és el recollit en l'epígraf 07 del present catàleg.

Un 8 amb les dues primeres cartes guanya sempre a un 8 o a un 9 aconseguits utilitzant una tercera carta.

Pot demanar banc qualsevol jugador, estiga assegut o dret, per a una sola vegada i al principi de cada partida. El banc inclou els dos draps, però el joc es desenvolupa exactament igual que si foren dos jugadors, de manera que el jugador no pot veure les cartes del segon drap fins que s'haja jugat en el primer drap. En el cas que el joc siga nul, es pot repetir la jugada fins a dues vegades més. S'entén que el joc és nul quan cap dels dos jugadors ha perdut o ha guanyat.

Està prohibit als punts el joc en associació.

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 inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo *sabot*. Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas 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.

2º. 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 sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3º. 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 100 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 o 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 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 o 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. Desenvolupament del joc

Perquè el joc pugui començar és condició imprescindible que hi haja un mínim de dos jugadors per drap, xifra que s'ha de mantenir durant tota la partida.

Una vegada realitzades les operacions de recompte, escarterjar i escapçar la baralla, s'hi col·loca una carta-bloqueig o carta de detenció d'un color que permeta diferenciar-la de les altres, tenint cura que per davall d'esta carta en queden 10. L'aparició d'esta carta determina el final de la partida i no es pot realitzar cap jugada més, excepte la que s'està jugant.

Una vegada adjudicada la banca d'acord amb el que disposa l'apartat V, el banquer lliura al crupier la quantitat posada en joc, en fitxes, perquè les custodie. A continuació, es realitzen les apostes en ambdós draps, d'acord amb l'ordre de prioritat que estableix l'apartat IV, paràgraf 3, fins que el crupier anuncia amb la veu «no hi van més apostes» el final del temps d'apostar. Les apostes no poden col·locar-se immediatament a la dreta o a l'esquerra del banquer i del crupier.

Les apostes col·locades sobre la línia que separa la zona del jugador de la zona de les apostes juguen la meitat, de la mateixa forma que les apostes col·locades damunt de la línia que separa la zona d'apostes d'un drap de la zona d'apostes de l'altre drap juguen als dos draps. En este cas, quan la meitat d'una aposta a cavall representa un nombre imparell d'unitats d'apostes, es considera que la fracció més forta juga al primer drap.

Ales hores, el banquer extrau les cartes del *sabot* i les repartix d'una en una amb l'ordre següent: primer drap, segon drap i banca. Els crupier trasllada les cartes fins als jugadors mitjançant una pala. Tenen les cartes i són els contraris de la banca els jugadors a què els correspon, d'acord amb el torn establert en l'apartat IV, paràgraf 5. Si ha vist la seua puntuació, el jugador que té la mà, tant si abat com no, ha de deixar les cartes damunt de la taula. Una vegada examinades les cartes, els jugadors que són mà a cada drap han de pronunciar-se segons el seu ordre respectiu i abans del banquer. Acabada la jugada, el crupier separa les cartes i anuncia el punt. El banquer ha d'ensenyar el seu punt en els dos draps.

A continuació el crupier paga les apostes guanyadores i retira les perdedores; si el banquer guanya en els dos draps, o si el seu guany en un drap és superior a la pèrdua en l'altre, el crupier ingressa la quantitat que correspon al pou o *cagnotte*, en la ranura destinada a l'efecte. Els guanys del banquer passen a formar part de la banca. Si ho demana algun jugador, les cartes han de ser controlades al final de l'escapçada.

VIII. Errors i infraccions en el joc

1. Està prohibit extraure cartes del distribuïdor abans d'haver acabat el temps de les apostes. En cap cas les cartes que s'han tret es poden reintegrar al *sabot* i el jugador que les ha tretes irregularment està obligat a seguir la jugada. Si en un cas excepcional el director responsable de l'establiment creu que no ha d'aplicar esta regla, la carta o les cartes extretes han de ser obligatòriament refusades i no poden ser utilitzades pel jugador que pren la mà.

Tota carta que apareix descoberta quan s'extrau del *sabot* es considera inservible i s'ha de retirar, sense que per això els jugadors puguin disminuir o retirar les seues apostes.

Si durant la distribució apareixen dues o més cartes enganxades entre elles, la jugada s'anul·la.

Si alguna carta cau a terra, només la pot recollir el crupier o qualsevol empleat de l'establiment i conserva el seu valor, a continuació es reprén la jugada.

Si, per error, un jugador distint del que té la mà dona o pren les cartes, es manté la jugada si el jugador que té la mà ja s'ha pronunciat, i a la jugada següent es passen les cartes al jugador que li corresponia.

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

1º. Está prohibido extraer cartas del distribuïdor 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 de forma excepcional el inspector 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 aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errors del banquer.

En tots els casos de distribució irregular es rectifica la jugada, si es pot fer de forma evident; en cas contrari s'anul·la la distribució.

Si el banquer dóna carta a un drap que ha dit no o no dóna carta a un drap que ho ha sol·licitat, la jugada es restablirà d'acord amb les normes dels errors dels jugadors.

Si les dues cartes d'un drap es descobriren durant la distribució, la jugada s'ha de dur a terme d'acord amb el que disposa el paràgraf tercer del número 3 del present apartat i no es pot augmentar, disminuir o retirar cap aposta.

Si durant la distribució algunes cartes cauen en la cistella sense que s'hagen vist, s'anul·la la jugada per al drap que ha perdut les cartes o per als dos draps si són els del banquer. En el cas que es tracte d'alguna de les terceres apostes, si s'ha vist, la recupera el crupier i continua la jugada.

3. Actuacions del banquer en les jugades restablertes.

Si un drap abat les cartes, el banquer està obligat a seguir el quadre de jugades de la banca respecte a l'altre drap, i s'ha de demanar tercera carta en els dos supòsits opcionals.

Quan el quadre de jugades de la banca indica el mateix per als dos draps, el banquer ha de seguir-lo.

Quan el quadre indica demanar carta en un drap i plantar-se en l'altre, el banquer és lliure de plantar-se o demanar si l'error és d'un jugador o del crupier; si l'error és del banquer, este ha de demanar carta obligatòriament si té cinc o menys, i plantar-se en cas contrari. Donar una carta a un drap que no l'ha sol·licitada o donar a un drap la carta destinada a l'altre, no és una falta del banquer, el qual no perd el seu dret a sol·licitar una tercera carta.

4. Errors dels jugadors

Si el primer drap diu «no», i té menys de cinc, i el segon drap ha rebut carta, esta carta torna al primer drap; aleshores el segon drap rep la carta següent, tant si el banquer l'ha recollida com no, i el banquer ha d'actuar d'acord amb el que disposa el número 3 del present apartat.

Si el primer drap demana carta, i té sis o més, la carta que ha rebut va al segon drap, si ha demanat carta, o al banquer, d'acord amb les regles contingudes en este apartat, número 3.

Si el primer drap diu «carta» i després «no» o viceversa, el crupier ha de fer especificar al jugador què vol i ha de verificar la seua puntuació. Si esta és de cinc, la primera paraula es considera correcta, si té un altre punt, la jugada s'ha de restablir d'acord amb les regles dels paràgrafs anteriors.

El jugador que diu «no», i té vuit o nou, perd el seu dret a abatre; si demana carta, la jugada s'ha de restablir d'acord amb els paràgrafs anteriors.

S'han d'aplicar les mateixes regles entre el segon drap i el banquer, en cas d'error d'aquell drap.

5. Està formalment prohibit mirar lentament les cartes rebudes i tenir-les a la mà massa temps. Qualsevol jugador que empre molt de temps a anunciar el seu joc, no pot continuar tenint les cartes.

Excepte el crupier ningú pot donar cap consell als jugadors. Si s'infringix esta regla, s'ha d'aplicar el que disposa el quadre de jugades.

Si les cartes del banquer o d'algun dels draps es llancen a la cistella sense ensenyar, es considera que la seua puntuació era de zero (bacaà). Si esta falta la comet el crupier, s'han de recollir les cartes i la puntuació s'ha de reconstituir d'acord amb el testimoni del jugador les cartes del qual són les llançades a la cistella, i dels altres jugadors que les han vistes.

El banquer que anuncia un punt que no és el seu pot sol·licitar una tercera carta, sempre que els altres jugadors no hagen ensenyat els seus punts. En cas contrari, s'aplica el que disposa el paràgraf tercer del número 3 del present apartat.

No es pot formular cap reclamació una vegada que ha acabat la jugada corresponent i han sigut pagades o cobrades les apostes.

Els casos no previstos en el present Catàleg de Jocs ha de resoldre l'inspector.

2º. 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 párrafo 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.

3º. 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, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4º. Errores de los jugadores

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

Si el primer paño pide carta, teniendo 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 ésta 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.

5º. 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 (bacaá). Si esta falta es cometida por el crupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida 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 inspector.

09. Daus o craps

I. Denominació

El joc de daus és un joc d'atzar, dels denominats de contrapartida, en el qual els participants juguen contra l'establiment i hi ha diverses combinacions guanyadores.

II. Elements del joc

1. Daus

El joc de daus es juga amb dos daus, del mateix color, de material transparent, amb les superfícies polides, de 20 a 25 mm de costat. Han de tenir les vores ben definides (tallants), els angles vius i els punts marcats al ras. No s'admeten, per tant, daus amb vores bisellades, angles arrodonits o punts còncavs.

En una de les cares ha de figurar el número d'ordre del fabricant i les sigles de l'establiment, sense que això perjudique el seu equilibri.

A cada sessió es posen a disposició de cada taula dedicada al joc dels daus sis daus en perfecte estat i diferents dels usats en la sessió anterior.

En la partida s'utilitzen dos daus, els altres quatre queden en reserva en una cavitat prevista per a esta finalitat en les taules de joc, per si de cas s'han de substituir els primers.

III. Personal

A cada taula de daus han prestar els seus serveis un cap de taula, dos crupiers i un *stickman*.

El cap de taula és el responsable de la claredat i regularitat del joc, col·labora amb els crupiers en el maneig de les fitxes i diposita els diners en caixa.

Els crupiers s'ocupen de recollir les apostes perdedores, de col·locar, si és el cas, les apostes sobre la caixa indicant el punt, i de pagar les apostes guanyadores. S'ocupen, també, dels canvis de bitllets i fitxes que sol·liciten els jugadors.

El *stickman* és l'encarregat de comprovar el bon estat dels daus, de lliurar-los als jugadors i fer els advertiments necessaris per al desenvolupament del joc.

IV. Regles del joc

1. Combinacions

Els jugadors només poden fer ús de les classes de jugades següents:

A. Jugades senzilles, que es paguen a la par.

Win. Que es juga a la primera tirada. Guanya amb el 7 o l'11, perd amb el 2, 3 o 12. Si ix una altra xifra, el resultat queda en suspens i el número que ha eixit és el punt, que és indicat pel crupier mitjançant una placa col·locada sobre la caixa corresponent a este número. Les apostes sobre el *win* guanyen si el punt es repeteix, perden si ix el 7 i es repeteixen si ix una altra xifra. Els daus canvien de mà quan ix el 7, que fa perdre.

Don't win. Que es juga a la primera tirada. Guanya amb el 2 o el 3, perd amb el 7 o l'11 i dóna resultat nul en el 12. Si ix una altra xifra, el resultat queda en suspens i la que ha eixit és el punt. Les apostes sobre *don't win* guanyen si ix el 7 i perden si el punt es repeteix.

Come. Que es juga en qualsevol moment després de la primera tirada. Esta jugada guanya si ix el 7 o l'11 en la tirada següent i perd si ix el 2, 3 o 12. Si ix una altra xifra qualsevol, l'aposta es col·loca sobre la casella que porta el número que ha eixit, i a partir de la tirada següent, guanya si ix este número i perd amb el 7 i el resultat queda pendent si ix qualsevol altre número.

Don't come. Que es juga en qualsevol moment després de la primera tirada. Guanya si ix el 2 o el 3, perd amb el 7 o l'11 i dóna resultat nul amb el 12. Si ix qualsevol altra xifra, l'aposta es col·loca en la casella corresponent, i a partir de la jugada següent guanya si ix el 7 i perd si ix el punt sobre el que està col·locada l'aposta.

09. DADOS O CRAPS

I. Denominación

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

II. Elementos del juego

1º. Dados

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 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, dos crupiers y un *stickman*.

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

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

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

IV. Reglas del juego

1º. 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 o 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 o 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 o 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 o 3, pierde con el 7 o 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.

Les apostes col·locades sobre *win* no es poden retirar i s'han de jugar fins que s'hagen guanyat o perdut.

Field. Que es juga en qualsevol moment de la partida i cada tirada és decisiva. Guanya si ix el 2, 3, 4, 9, 10, 11 o 12 i perden tots els altres resultats. Es paga doble si ix el 2 o el 12, i a la par per a les altres puntuacions.

Big 6. Que es juga en qualsevol moment de la partida. Guanya si ix una puntuació de 6 formada de qualsevol manera i perd si la puntuació és 7. Mentre no isca cap d'estes dues puntuacions l'aposta continua, encara que pot ser retirada pel jugador.

Big 8. Que es juga en qualsevol moment de la partida. Guanya si ix una puntuació de 8 formada de qualsevol manera i perd si la puntuació és 7. Mentre no isca cap d'estes dues puntuacions l'aposta continua, però el jugador la pot retirar.

Under 7. Que es juga en qualsevol moment de la partida. Guanya si el total dels punts que formen els daus és inferior a 7 i perd si és igual o superior a 7.

Over 7. Que es juga en qualsevol moment de la partida. Guanya si el total dels punts formats pels daus és superior a 7 i perd quan és igual o inferior a 7.

B. Jugades múltiples que es poden jugar en qualsevol moment de la partida

Hard ways. Que es juga sobre els totals de 4, 6, 8 o 10 formats per dobles; les apostes poden ser reiterades després de cada tirada no decisiva. Guanya si ix el doble elegit i perd amb 7 o si el total del número no està format per dobles. El doble de 2 i el doble de 5 es paguen a set vegades l'aposta; el doble de 3 i el doble de 4, a nou vegades l'aposta.

Joc de 7. Que es paga quinze vegades l'aposta. Guanya si ix el 7, perd si ix qualsevol altre resultat.

Joc d'11. Que es paga quinze vegades l'aposta. Guanya si ix l'11, perd si ix qualsevol altre resultat.

Any craps. Que es paga set vegades l'aposta. Guanya si ix el 2, 3 o 12, perd si ix qualsevol altre número.

Craps 2. Que es paga trenta vegades l'aposta. Guanya si ix el 2, perd amb qualsevol altre resultat.

Craps 3. Que es paga quinze vegades l'aposta. Guanya si ix el 3, perd amb qualsevol altre resultat.

Craps 12. Que es paga trenta vegades l'aposta. Guanya si ix el 12, perd amb qualsevol altre resultat.

Horn. Que es paga quatre vegades l'aposta. Esta sort, que associa el *craps* amb el joc de l'11, guanya si ix 2, 3, 12 o 11, perd amb qualsevol altre resultat.

C. Jugades associades, que només poden jugar-se quan la jugada simple corresponent, el punt de la qual és conegut, ha sigut apostada i següen la seua sort, encara que poden ser retirades després d'un joc no decisiu.

La jugada associada al *win* l'aposta de la qual es fa en la proximitat i a l'exterior de la jugada senzilla corresponent, guanya amb el punt, perd amb 7 i dóna resultat nul amb qualsevol altre total. L'aposta és pagada 2 per 1 si el punt és 4 o 10; 3 per 2 si el punt és 5 o 9, 6 per 5 si el punt és 6 o 8.

La jugada associada al *don't wind*, l'aposta de la qual es fa sobre l'aposta principal de la jugada senzilla corresponent, guanya amb el 7, perd amb el punt i dóna resultat nul amb qualsevol altre total. L'aposta es paga 1 per 2 si el punt és 4 o 10; 2 per 3 si el punt és 5 o 9, i 5 per 6 si el punt és 6 o 8.

La jugada associada del *come*, l'aposta de la qual es fa sobre l'aposta principal de la jugada senzilla corresponent o pròxima a ella. Esta jugada guanya, perd o dóna resultat nul en les mateixes condicions que el *come* i es paga com la sort associada al *win*.

La jugada associada al *don't come*, l'aposta de la qual es fa sobre l'aposta principal de la jugada simple corresponent. Esta jugada guanya, perd o dóna resultat nul en les mateixes condicions que el *don't come* i es paga com la sort associada al *don't win*.

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 o 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

Big 6. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta 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 o 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 o 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

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

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

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

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

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

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 o 10; 3 por 2 si el punto es 5 o 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada al *Don't Win*, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7, pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 o 10; 2 por 3 si el punto es 5 o 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 pròxima 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. Les *place bets*, que poden jugar-se en qualsevol moment de la partida sobre els números 4, 5, 6, 9 o 10 i poden retirar-se les apostes en les tirades no decisives.

La *right bet*, en la qual l'aposta es fa segons la posició del jugador, a cavall sobre la línia, davant o darrere de qualsevol número elegit. Esta jugada guanya si el punt ix abans del 7; perd amb el 7 o dóna resultat nul. L'aposta es paga 7 per 6 si el punt és 6 o 8; 7 per 5 si el punt és 5 o 9, i 9 per 5, si el punt és 4 o 10.

La *wrong bet*, en la qual l'aposta es fa en la casella posterior del número elegit i que el crupier l'indica amb l'ajuda d'una contramarca amb la indicació *wrong bet*. Guanya si ix el 7 abans del punt, perd si ix el punt o dóna resultat nul. L'aposta es paga 4 per 5 si el punt és 6 o 8; 5 per 8 si el punt és 5 o 9, i 5 per 11 si el punt és 4 o 10.

2. Apostes

Les apostes mínima i màxima es determinen en l'autorització del casino.

En les jugades senzilles, l'aposta màxima no pot ser inferior a 100 vegades ni superior a 1.000 vegades del mínim de la taula.

En les jugades múltiples, l'aposta màxima s'ha de calcular de manera que el guany possible siga, com a mínim, igual al que es permet per al màxim sobre les jugades senzilles, i com a màxim, igual al triple d'este guany.

En les apostes associades, de *win* i *come*, l'aposta màxima es determina per l'import de les apostes fetes efectivament sobre les jugades senzilles corresponents.

En les jugades associades del *don't win* i del *don't come* el màxim de l'aposta es fixa en funció del punt jugat, és a dir, per a 4 i 10, el 200 per 100 de l'import de l'aposta feta sobre la jugada senzilla corresponent; per al 5 i 9, el 150 per 100 d'este import, i per a 6 o 8, el 120 per 100 del mateix import.

En les *right bet*, el màxim de l'aposta es fixa en funció del punt jugat i igual al màxim de les apostes en les jugades senzilles per a 4, 5, 9 i 10 o el 120 per 100 d'este màxim per a 6 i 8.

En les *wrong bet*, el màxim de l'aposta es fixa d'acord amb el punt jugat i igual al 125 per 100 del màxim de les apostes sobre les jugades senzilles per a 6 i 8, al 160 per 100 d'este màxim per al 5 i 9 i al 220 per 100 per al 4 i el 10.

3. Funcionament

El nombre de jugadors que pot ocupar cada taula de daus no està limitat.

Els daus s'oferixen als jugadors en iniciar-se la partida, començant pel que està situat a l'esquerra dels crupiers i seguint després el sentit de les agulles del rellotge. Si un jugador refusa els daus, estos passen al jugador següent en l'ordre previst. El *stickman* passa els daus al jugador mitjançant un bastó, evitant tocar-los, excepte quan els haja d'examinar o recollir si han caigut a terra.

El jugador que llança els daus ha de fer-ho immediatament després de l'anunci de «no hi van més apostes», i no els ha de fer-los guardar a la mà.

El llançador pot demanar que es canvien els daus abans de fer la tirada, però no ho pot fer durant la sèrie de llançaments necessaris per a aconseguir el número designat com a punt, excepte en el cas que un dau salte fora de la taula i caiga a terra, en este cas se li ofereix elegir per a acabar la partida entre els quatre daus de la taula que queden. Si al final d'esta no es troba el dau perdut, es proveix la taula d'un nou joc de daus i es retira l'anterior.

Els daus es llancen al llarg de la taula, de tal manera que s'aturen dins d'esta, després que ambdós daus toquen l'extrem oposat al jugador que els ha llançats.

Els daus han de rodar i no lliscar per tal que la jugada siga vàlida. Si els daus es trenquen, se superposen, munten sobre una fitxa o cauen de la taula o damunt de la vora d'esta, o en la cistella dels daus de reserva, o si el llançament no ha sigut correcte, el *stickman* anuncia tirada nul·la.

El cap de taula pot privar un jugador del seu dret a llançar els daus, si este incomplix repetidament les regles del llançament.

D) Las *Place Bets*, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 o 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 o 9, y 9 por 5, si el punto es 4 o 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 o 9 y 5 por 11 si el punto es 4 o 10.

2º. 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 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

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

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

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

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

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

3º. 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 crupiers y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehusa 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.

Després d'un nombre determinat de tirades, el cap de taula pot acordar un canvi de daus. Aleshores, el *stickman* anuncia canvi de daus, i amb el bastó, posa davant del jugador els sis daus al servici de la taula. El jugador n'agafa dos per a fer la tirada i, a la vista dels jugadors, els quatre que queden es tornen al recipient previst per a esta finalitat.

No poden fer-se apostes després del «no hi van més apostes». El jugador que llança els daus ha d'apostar sobre el *win* o sobre el *don't win* abans de fer la tirada, i pot jugar a més sobre totes les altres jugades possibles.

10. Ruleta de la fortuna

I. Denominació

La ruleta de la fortuna és un joc d'atzar, dels denominats de contrapartida, en el qual els participants juguen contra l'establiment organitzador i la possibilitat de guanyar depén del moviment d'una roda giratòria.

II. Elements del joc

La ruleta de la fortuna es practica en una taula, en la qual estan dibuixades les sèries de les apostes.

La ruleta, de fusta, amb un tatxot central en daurat, té un diàmetre de 152 cm i va muntada en un pal de fusta de 8» que es recolza en una sòlida base també de fusta. Té cinquanta-quatre divisions metàl·liques (cel·les); cada una d'elles porta dibuixat un símbol que correspon a una aposta.

La taula està dividida en un determinat nombre de caselles que corresponen a les diverses combinacions possibles. El jugador pot elegir entre les següents combinacions: 24, 15, 7, 4, 2 i jòquer.

La taula ha de tenir una caixa per a l'efectiu, una caixa per a les bestretes, i una altra per a les propines.

Figura número onze. Dibuix de la ruleta i de la taula

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 participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II. Elementos de juego

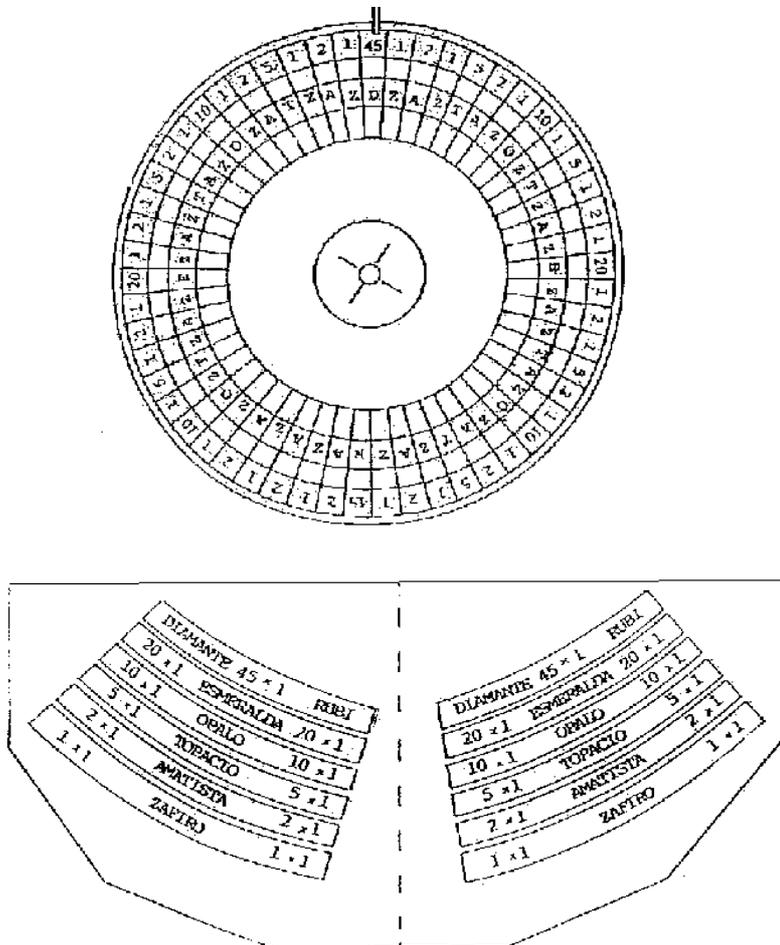
La ruleta de la fortuna se practica en una mesa, en la que van dibujadas las series de las apuestas.

La ruleta, de madera, con un tachón central en dorado, tiene un diámetro de 152 centímetros y va montada en un poste de madera de 8" que a su vez va apoyado en una sólida base también de madera. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas); cada una lleva dibujado un símbolo que corresponde a una postura.

La mesa está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2 y *Joker*.

La mesa llevará una caja para el efectivo, una caja para los anticipos y otra para las propinas.

Figura número once. Dibujo de la ruleta y de la mesa.



III. El personal

El personal destinat és el següent:

- a) El cap de taula, és qui la dirigeix i és l'encarregat de fer girar la roda.
- b) Crupier encarregat d'efectuar els pagaments i retirar les apostes perdedores.
- c) Auxiliar, s'encarrega d'ajudar el crupier en el desenvolupament de les seues funcions, quan ho determine la Direcció de Jocs en funció de les necessitats de la partida

IV. Jugadors

En cada partida poden participar un nombre indeterminat de jugadors.

V. Regles del joc

1. Combinacions possibles.

Es pot apostar a 24 posicions, cas en què el guanyador empata; apostar 15 posicions, pagant-se als guanyadors 2 a 1; a 7 posicions, pagant-se 5 a 1; a 4 posicions, pagant-se 10 a 1; a 2 posicions, pagant-se 20 a 1, i en els dos jòquer es paga 45 a 1.

2. Màxim i mínim de les apostes.

El màxim i el mínim de les apostes està fixat en l'autorització de la Comissió Tècnica del Joc.

3. Funcionament del joc.

Els jugadors realitzen les apostes a partir del moment en què el cap de taula anuncia «facen fetes les apostes». Estes són col·locades, en forma de fitxes, en una de les caselles de la taula escollida pel jugador.

A continuació el cap de taula fa girar la roda, que dóna nombroses voltes abans d'aturar-se. Quan la roda va perdent força en el gir, el crupier pregunta «estan fetes les apostes?». Seguidament anuncia «no hi van més apostes». Des d'eixe moment tota aposta dipositada després de l'este avís es refusa i el crupier torna la fitxa al jugador que ha apostat massa tard. Una vegada que la roda queda immobilitzada en una casella, el cap de taula anuncia el resultat, dient en veu alta la posició guanyadora.

Aleshores, el crupier recull totes les apostes perdedores i deixa sobre la taula les apostes guanyadores, a les quals afegix el guany. El jugador que guanya recupera en tots els casos l'aposta i pot retirar-la del joc.

11. Pòquer sense descart

I. Denominació

El pòquer sense descart és un joc d'atzar dels denominats de contrapartida que es practica amb naips i en el qual els participants juguen contra l'establiment i hi ha diverses combinacions guanyadores.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips.

Al pòquer es juga amb una baralla, de les denominades franceses, de 52 cartes. El seu valor, ordenades de major a menor és: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2. L'As es pot utilitzar com la carta més menuda davant del 2 o com un as darrere de la K.

2. Taula de joc

Ha de ser de les mateixes mides i característiques que la de Black Jack, amb les caselles d'apostes dividides en dos espais, un per a l'aposta inicial i davant un altre per a la segona aposta.

3. Distribuïdor o *sabot*

Es tindrà en compte el que disposa l'epígraf 03, apartat II, punt 3.

III El personal

El personal afecto es el siguiente:

- El Jefe de mesa, es el que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.
- Crupier encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.
- 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 el desarrollo de sus funciones.

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 *Joker* se paga 45 a 1.

2. Máximo y mínimo de apuestas

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización de la Comisión Técnica del Juego.

3. Funcionamiento del juego

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

A continuación la rueda se hace girar por el jefe de mesa, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro el crupier preguntará "¿están hechas las apuestas?". Seguidamente se anunciará "no va más". Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda queda inmovilizada en una casilla, el jefe de mesa anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

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

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 participantes 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. Mesa de juego

Será de las mismas medidas y características que la de Black-Jack, con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta.

3. Distribuidor o *sabot*.

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

III. Personal

a) El cap de taula. Li correspon supervisar el joc i resoldre els problemes que durant el seu transcurs se li presenten, funcions que s'han de dur a terme sobre cada una de les taules, si bé es poden simultaniejar sobre grups de taules contigües i homogènies sense que el nombre total de taules al seu càrrec pugui excedir de quatre. No obstant això, si es compatibilitzen, d'acord amb el que disposa l'epígraf 03, apartat III, funcions de supervisió sobre taules de joc de naips de contrapartida no homogenis, el nombre total de taules al seu càrrec no podrà excedir de dos.

b) El crupier. És el que dirigix la partida, s'encarrega d'escartar les cartes, distribuir-les als jugadors, retirar les apostes perdedores i pagar les que resulten guanyadores. El crupier pot disposar d'una banqueta o cadira adequada a la seua activitat.

IV: Jugadors.

1. Asseguts.

El nombre de jugadors als quals es permet participar en el joc ha de coincidir amb el nombre de places d'apostes marcades en la taula de joc, fins a un màxim de sis. També poden apostar a "cegues" sobre les caselles buides o sobre la mà de qualsevol altre jugador i dins dels límits de l'aposta màxima.

2. També poden participar-hi els jugadors que estan drets apostant sobre la mà d'un jugador i dins dels límits de l'aposta màxima. El nombre màxim d'apostes per casella no ha de ser superior a quatre.

En tots els casos, el jugador assegut davant de cada casella és qui mana i no pot ensenyar les seues cartes als altres jugadors que aposten en la seua casella per a demanar consell.

V. Regles del joc

1. Combinacions possibles.

Les combinacions possibles, ordenades de major a menor, són les següents:

a) Escala real de color. És la formada per les cinc cartes correlatives més altes d'un mateix coll (exemple: As, K, Q, J i 10, de trèvol). Es paga 100 vegades l'aposta.

b) Escala de color. És la formada per cinc cartes correlatives del mateix coll (exemple: 4, 5, 6, 7 i 8, de trèvol). Es paga 25 vegades l'aposta.

c) Pòquer. És el format per quatre cartes d'un mateix valor (exemple: quatre K). Es paga 20 vegades l'aposta.

d) Full. És el format per tres cartes d'un mateix valor i altres dues d'igual valor però diferent de l'anterior (exemple: tres 7 i dos 8). Es paga 7 vegades l'aposta.

e) Color. És el format per cinc cartes no correlatives del mateix coll (exemple: As, 4, 7, 8 i Q, de trèvol): Es paga 5 vegades l'aposta.

f) Escala. És la formada per cinc cartes correlatives, sense que totes elles siguin del mateix coll (exemple: 7, 8, 9, 10 i J). Es paga quatre vegades l'aposta.

g) Trio: És el format per tres cartes d'un mateix valor (exemple: tres Q). Es paga 3 vegades l'aposta.

h) Doble parella. És la formada per dues cartes del mateix valor i altres dues d'igual valor però distint de l'anterior (exemple: dos K i dos sets). Es paga 2 vegades l'aposta.

i) Parella. És la formada per dues cartes d'igual valor i les altres tres diferents (exemple: 2 Q). Es paga una vegada l'aposta.

j) Cartes majors. Quan no es produïx cap de les combinacions anteriors, però les cartes del jugador són majors que les del crupier. S'entén que les cartes són majors, atenent en primer lloc la carta de més valor, si són iguals, la següent i així successivament. Es paga una vegada l'aposta.

En qualsevol cas, el jugador només guanya les apostes quan la seua combinació és superior a la del crupier, la perd en cas contrari i en cas d'empat conserva l'aposta però sense guanyar cap premi. Quan el crupier i el jugador tenen la mateixa jugada, guanya l'apos-

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, 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. No obstante, de compatibilizarse, de conformidad con lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado III, funciones de supervisión sobre mesas de juegos de naipes de contrapartida no homogéneas, el número total de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

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,

ta qui té la combinació formada per les cartes de valor més alt, segons les regles següents: quan tots dos tenen pòquer, guanya el que el té superior (exemple: un pòquer de K supera un de Q).

Quan tots dos tenen full, guanya el que té les tres cartes igual de valor més alt.

Quan tots dos tenen escala, de qualsevol tipus, guanya el que té la carta de valor més alt.

Quan tots dos tenen color, guanya el que té la carta de valor més alt (segons el que es descriu per a les cartes majors).

Quan tots dos tenen trio, guanya el que el té format per les cartes de valor més alt (igual que en el pòquer).

Quan tots dos tenen doble parella, guanya el que té la parella formada per les cartes de valor més alt, si coincidix, es passa a la segona parella i en últim cas, a la carta que queda de valor més alt.

Quan tots dos tenen parella, guanya el que la té de major valor, si coincidix es passa a la carta de valor més alt (segons el que es descriu per a les cartes majors).

2. Màxims i mínims de les apostes

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes, s'han de realitzar dins dels límits mínims i màxims per casella establits per a cada taula.

El director de jocs del casino podrà establir els límits mínims i màxims de les apostes d'acord amb la banda de fluctuació que tinga autoritzada el casino.

3. Bandes de fluctuació per a l'aposta inicial

La banda de fluctuació per a l'aposta mínima inicial es fixa en l'autorització concedida per la Comissió Tècnica del Joc.

El màxim d'aposta per casella té com a límit el de 10, 20, 25 o 30 vegades el mínim operatiu de la taula.

Són aplicables a este joc les normes de la ruleta sobre modificació del mínim i màxim de les apostes.

4. Desenvolupament del joc

Els naips s'extrauen del dipòsit, es desempaqueten i s'escarten segons les normes del Reglament de Casinos de Joc.

Abans de la distribució de les cartes, els jugadors han d'efectuar les seues apostes inicials dins dels límits mínims i màxims de cada taula de joc. Seguidament, el crupier tanca les apostes amb el «no hi van més apostes» i comença la distribució dels naips d'un en un, excepte quan s'utilitze el *sabot* automàtic en què es farà de cinc en cinc, cara cap avall, a cada mà, començant per la seua esquerra i seguint el sentit de les agulles del rellotge. Dóna també carta a la banca, i completa la distribució de les cinc cartes a cada mà i a la banca, amb l'excepció que l'última carta per a la banca es dóna descoberta.

Els jugadors miren les seues cartes i tenen l'opció de continuar el joc (anar-hi) dient «hi vaig», o de retirar-se'n (passar) dient «passe». Els que opten per «anar-hi» han de dipositar les seues cartes en la casella destinada la segona aposta, moment a partir del qual el jugador ja no pot manipular-les, i sobre estes, doblar l'aposta inicial, afegint una quantitat doble a esta; els que opten per «passar» perden l'aposta inicial, que el crupier retira en eixe moment.

Després que els jugadors han decidit «anar-hi» o «passar», el crupier descobreix les quatre cartes tapades de la banca.

La banca només juga si entre les seues cartes hi ha, com a mínim, un as i una K, o una combinació superior, si no és així ha de pagar a cada jugador una quantitat idèntica a l'apostada inicialment (1 per 1).

Si la banca juga, és a dir, si té, com a mínim, un as i una K o una combinació superior, el crupier compara les seues cartes amb les dels jugadors i paga les combinacions superiors a la seua, d'acord amb el que disposa l'apartat 1 de les regles del joc per a la segona aposta i paga a la par (1 per 1) l'aposta inicial.

da, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas: cuando ambos tengan póquer, ganará aquél que lo tenga superior (ejemplo: un póquer de reyes supera a uno de damas).

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

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

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

Cuando ambos tengan Trío, ganará aquél que lo tenga formado por cartas de mayor valor (igual que en el Pocker).

Cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquél que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

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

2. Máximo y mínimos de las apuestas

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimo y máximo por casilla establecidos para cada 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 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 Comisión Técnica del Juego.

El máximo de apuesta por casilla tendrá como límite el de 10, 20, 25 o 30 veces el mínimo operativo en la mesa.

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 desempaqueado 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 éstas, doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el crupier.

Después de que los jugadores se hallan decidido por «ir» o «pasar», el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca.

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

Si la banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, el 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.

Els jugadors que tinguen combinació inferior a la del crupier perden les seues apostes, les quals són retirades pel crupier.

En cas d'empat es fa el que disposa l'apartat 1.

Qualsevol error en la distribució de les cartes, bé en el seu nombre o en l'aparició indeguda d'alguna carta descoberta, suposa l'anul·lació de tota la jugada.

Està prohibit que els jugadors intercanvien informació sobre les seues cartes o que les descobrisquen abans de temps; qualsevol violació d'esta prohibició suposa la pèrdua de la totalitat de l'aposta.

Una vegada retirades les apostes perdedores i pagats els premis a les guanyadores, es dóna per acabada la jugada i se n'inicia una nova.

5. Carrousel

Al marge de tot el joc de la taula, es pot participar en un *carrousel* entre totes les taules, en el quals els jugadors que volen introduïxen monedes en una ranura situada davant de la seua casella. La participació en el *carrousel* habilita el jugador al cobrament de premis addicionals, prèviament anunciats, que podran ser en diners, segons el quadre de guanys per a l'acumulat que a continuació es detalla, o en espècie.

Taula mínima de pagaments per a l'acumulat:

Escala màxima de color	12.000 vegades l'aposta
Escala de color	2.000 vegades l'aposta
Pòquer	400 vegades l'aposta
Full	100 vegades l'aposta
Color	60 vegades l'aposta

12. Pòquer de cercle: normes generals i especialitats del pòquer sintètic

I. Denominació

El pòquer de cercle és un joc de cartes dels denominats de cercle que enfronta diversos jugadors entre ells. L'objectiu del joc és aconseguir la major combinació possible amb una sèrie de cartes.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips

Es juga amb una baralla de les denominades cartes angleses de característiques similars a les utilitzades en el joc de Black Jack o Vint-i-u de 52 cartes. El seu valor ordenades de major a menor és: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2. L'As pot ser utilitzat com la carta més menuda davant de la menor amb què es juga o com as darrere de la K.

2. Taula de joc

Ha de ser de forma ovalada per un dels seus costats i amb un lleuger entrant en el costat contrari destinat al crupier. La taula té una sèrie d'espais o departaments separats i numerats a partir de la dreta del crupier que porta el número 1. Cada departament acull un jugador assegut.

La taula ha de tenir les obertures o ranures següents, una a la dreta del crupier per a les deduccions en benefici de la casa, anomenada pou o *cagnotte*, i una altra a l'esquerra per a introduir les propines.

3. Benefici

El benefici de l'establiment es pot obtenir elegint una de les dues opcions que es descriuen a continuació:

a) Un percentatge sobre el pot que en cap cas ha de superar el 5%, i que s'aplica en cada un dels intervals d'apostes.

b) Un percentatge que oscil·la entre el 10 i el 20% del màxim de ma la taula o de la resta, per sessió, segons la modalitat de pòquer que es juga. S'entén per sessió una hora de joc més les dues últimes mans.

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

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 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 esta 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.

5. Carrusel

Al margen de todo el juego de la mesa, se puede participar en un carrusel entre todas las mesas, en el que los jugadores que lo deseen introducen monedas o fichas en una hendidura situada delante de su casilla. 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.

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.
Full	100 veces la postura.
Color	60 veces la postura.

12. POQUER DE CIRCULO: NORMAS GENERALES y ESPECIALIDADES DEL POQUER SINTETICO

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 las denominadas cartas inglesas de características similares a las utilizadas en el juego de Black-Jack 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 juega o como As detrás de la K.

2. Mesa de juego

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

La mesa 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.

3. Beneficio

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo uno 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 entienda por sesión, una hora de juego más las dos últimas manos.

La Direcció de joc del casino pot fixar prèviament la duració de cada partida sempre que ho faça públic als jugadors. En el cas que el casino no utilitze esta facultat, la duració de la partida ha de ser, com a mínim, la necessària perquè cada jugador que inicia la partida pugui tenir la mà en dues ocasions.

III. Personal

Cada taula de joc ha de tenir permanentment al seu servici un crupier. La sala on es desenvolupa el joc està controlada per un cap de sector o equivalent i, a més, pot haver un canvista per a diverses taules.

1. Cap de sector o equivalent

És el responsable del desenvolupament correcte del joc. Actua com a delegat de la direcció del casino, li correspon resoldre qual-sevol conflicte plantejat en les taules de joc, i porta una relació de jugadors que volen ocupar les places que puguen quedar vacants.

2. Crupier

Sense perjudici de les funcions que més endavant se li atribueixen, s'encarrega de les següents: recomptar, escartejar i repartir les cartes als jugadors; anunciar en veu alta les distintes fases del joc i actuacions dels jugadors; calcular i ingressar la quantitat corresponent a l'establiment que ha d'introduir en la ranura que hi ha en la taula per a esta finalitat; controlar el joc i vigilar que cap jugador aposte fora de torn, custodiar i controlar la suma que constituïx el pot i pagar-lo. També resol als jugadors els dubtes sobre les regles que s'han d'aplicar en cada moment de la partida i en el cas que tinga problemes amb algun jugador ho ha de comunicar al cap de sector o equivalent

3. Canvista

En el cas que la direcció ho considere necessari, pot haver una persona que atén les diferents taules la funció de la qual és canviar diners per fitxes.

IV. Jugadors

Davant de cada un dels espais o departaments de la taula de joc, només es pot asseure un jugador. La superfície dels departaments pot ser utilitzada per a dipositar-hi les fitxes i mantenir, si és el cas, les cartes.

Al principi de cada partida se sortegen els llocs.

Si la partida ja està iniciada és el cap de sector o equivalent qui assigna el lloc en la taula si hi ha plaça lliure.

A petició pròpia un jugador pot descansar dues jugades o mans sense perdre el lloc en la taula.

V. Prohibicions

Està totalment prohibit que un jugador abandone la taula de joc i deixi encarregat a un altre jugador que li realitze i iguale les apostes, ja que cada jugador juga per ell mateix i no es permeten les actuacions següents:

- a) El joc per parelles ni tan sols temporalment
- b) Jugar-se el pot conjuntament
- c) Repartir-se el pot voluntàriament
- d) La connivència entre jugadors
- e) Comprar o afegir fitxes a la resta per a augmentar-lo, una vegada que s'ha iniciat la jugada.
- f) Prestar-se diners entre jugadors.
- g) Guardar-se les fitxes de la seua resta.
- h) Retirar les cartes de la taula o allunyar-les de la vista del crupier i dels altres jugadors.

La Dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que 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: 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, sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

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

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

V. Prohibiciones

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

- 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. Regles del joc

1. Combinacions possibles

Els jugadors només poden fer ús de les combinacions que es descriuen a continuació:

a) Escala de color real: és la formada per les 5 cartes correlatives més altes d'un mateix coll (As, K, Q, J i 10).

b) Escala de color: és la formada per 5 cartes correlatives d'un mateix coll, sense que esta coincidisca amb les cartes més altes (exemple: 6, 7, 8, 9 i 10).

c) Pòquer: és la combinació de cinc cartes que conté quatre cartes d'un mateix valor (exemple: quatre K i un 6).

d) Full: és la combinació de cinc cartes que conté tres cartes d'un mateix valor i altres dues també distintes de valor igual (exemple: tres 8 i dos 7).

e) Color: és la combinació formada per cinc cartes no correlatives d'un mateix coll (exemple: 5, 7, 10, Q i as de trèvol).

f) Escala: és la combinació formada per cinc cartes correlatives de distint colls.

g) Trio: és la combinació de cinc cartes que conté tres cartes del mateix valor i les dues restants sense formar parella (exemple: tres 8, un 7 i un 2).

h) Figures: és la combinació formada per cinc cartes que han de ser as, K, Q o J. Esta combinació només s'utilitza en les varietats de pòquer cobert.

i) Doble parella: és la combinació formada per cinc cartes que conté dues parelles de cartes de distint valor (exemple: dos 6, dos J i un as).

j) Parella: és la combinació de cinc cartes que conté dues cartes del mateix valor (exemple: dos 4, un 6, un 9 i un as).

k) Carta major: quan una jugada no té cap de les combinacions anteriors la guanya el jugador que té la carta major.

En les variants de pòquer que es juguen amb menys de 52 cartes, el color és més important que el full.

2. Empats

Quan diversos jugadors tenen pòquer, guanya qui el té de valor superior (exemple: un pòquer de K supera un de Q).

Quan diversos jugadors tenen full, guanya qui té les tres cartes iguals de valor més alt.

Quan diversos jugadors tenen escala, de qualvol tipus, guanya qui té la carta de valor més alt.

Quan diversos jugadors tenen color, guanya qui té la carta de valor més alt.

Quan diversos jugadors tenen trio, guanya qui el té format per les cartes de valor més alt.

Quan diversos jugadors tenen figures, guanya qui té la parella més alta, i si coincidix, es considera la carta de valor més alt.

Quan diversos jugadors tenen doble parella, guanya qui té la parella formada per les cartes de valor més alt, i si coincidix, es considera la segona parella i en últim lloc, la carta que queda de valor més alt.

Quan diversos jugadors tenen parella, guanya qui la té de valor més alt, i si coincidix, es considera la carta de valor més alt de les restants.

3. Mínims i màxims de les apostes

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes, han de realitzar-se dins dels límits mínims i màxims que tinga autoritzats el casino.

a) Normes generals sobre estos límits.

El mínim i el màxim de la taula depén de la modalitat de joc que es jugue. El mínim pot variar entre el 20 i el 40% del màxim i l'aposta inicial («Ante») serà com a màxim un 50% del mínim de la taula.

Es pot jugar amb tres límits diferents:

1) Split limit: el màxim de l'aposta està limitat per la meitat del pot.

2) Pot amb límit: el màxim de l'aposta està limitat pel pot.

VI. Reglas del juego

1. Combinaciones posibles

Los jugadores sólo 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 ésta 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 sólo 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

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

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

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

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

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

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

Quando 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.

Quando 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 que tenga autorizados el casino.

a) Normas generales sobre estos límites

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

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1) Split limit: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2) Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3) Pot sense límit: no hi ha límit per a l'aposta màxima; el mínim no pot ser mai inferior a l'autoritzat, el qual ha d'aparèixer ostensiblement visible en la taula.

b) Normes especials.

El director de joc del casino, dins dels límits autoritzats, pot variar el límit de l'aposta d'una taula una vegada posada en funcionament amb anunci previ als jugadors.

VII. Desenvolupament del joc

Perquè la partida pugui començar és condició indispensable que hi haja en la taula de joc com a mínim quatre jugadors, nombre que s'ha de mantenir durant tota la partida.

Repartiment de cartes

Al principi de cada partida el crupier ha de senyalar clarament amb una peça redona (marca) qui té la mà, col·locant-la davant del jugador. La mà anirà rodant en el sentit contrari a les agulles del rellotge cada vegada que toca un nou repartiment de cartes.

El crupier ha de comprovar que estan la totalitat de les cartes que componen la baralla i barallar-les almenys 3 vegades de forma que no siguin vistes pels jugadors, amb l'ordre següent: – barrejar (tipus *chemin de fer*) – agrupar – escartejar.

Les cartes també poden ser escartejades per qualsevol jugador, però l'última escartejada, en la forma prevista en el paràgraf anterior, sempre l'ha de realitzar el crupier que seguidament ofereix les cartes al jugador situat a l'esquerra de la mà per tal que les escape.

Si en el moment d'escapçar queda al descobert alguna carta de la baralla, s'ha de tornar a escartejar.

Quan s'escapça s'han de complir les condicions següents:

– Usar una sola mà.
– La direcció de l'escapçament ha de ser recta i allunyant-se del cos.

– La mà lliure no pot tocar la baralla fins que, després de l'escapçament, les piles de cartes s'hagen reunit una altra vegada.

– La mà lliure no ha d'obstaculitzar la vista als jugadors de tal forma que no puguin veure el procediment d'escapçament.

Una vegada que s'ha fet l'escapçament, els jugadors que participen en la jugada han de realitzar prèviament una aposta inicial denominada "Ante" fixada pel casino i tot seguit el crupier repartix les cartes en el sentit contrari a les agulles del rellotge.

El crupier ha de tenir cura quan dona les cartes que no siguin vistes pels altres jugadors, per això, en repartir-les, no ha d'alçar-les sinó lliscar-les sobre la taula.

2. Intervals o tornos d'apostes

Tot seguit s'inicien les apostes i el crupier va indicant a qui li correspon apostar, segons la variant del pòquer de què es tracte. Totes les apostes es reunixen en un lloc comú anomenat pot. En arribar el torn de les apostes els jugadors tenen les opcions següents:

a) "Retirar-se" i eixir del joc per a la qual cosa ha de fer saber la seua intenció quan siga el seu torn posant les cartes damunt de la taula i allunyant-les el més possible de les cartes que s'estan usant en el joc. En este cas el crupier retira les cartes que no han de ser vistes per ningú.

Quan un jugador es retira no pot participar en el pot, renuncia a totes les apostes que ha realitzat i no pot expressar cap opinió sobre el joc ni mirar les cartes dels altres jugadors.

b) "Passar". Qualsevol jugador a qui li ha arribat el torn d'apostar i decidix no fer-ho ha de dir "passe" sempre que cap jugador anterior haja realitzat una aposta durant este interval d'apostes. Qualsevol jugador que estiga participant en el joc pot reservar-se fins que algun dels jugadors decidisca apostar, en este cas per a seguir participant en el joc ha de cobrir l'aposta.

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

b) Normas especiales

El director de juego del Casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite 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.

1. Reparto de cartas

Al principio de cada partida el crupier debe señalar claramente con una pieza redonda («marca») quien tiene la mano, colocándola delante del jugador. La mano irá rotando en el sentido contrario a las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

El crupier debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas, al menos 3 veces, de forma que no sean vistas por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo *Chemin de fer*) – agrupar – barajar.

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

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

Al realizar el corte se deben de 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.

Una vez que se ha realizado el corte, los jugadores que participan en la jugada deben realizar previamente una apuesta denominada «Ante» (apuesta inicial) fijada por el casino y acto seguido, el crupier reparte las cartas en el sentido contrario de las agujas del reloj.

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 pòquer 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.

Quando 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) "Cobrir" l'aposta posant en el pot el nombre suficient de fitxes perquè el valor que representen estes siga igual a la de qualsevol altre jugador però no superior.

d) "Pujar" l'aposta posant en el pot el nombre de fitxes suficients per a cobrir l'aposta incloent algunes fitxes més per a superar l'aposta, la qual cosa fa que els jugadors, situats a la seua dreta, facen alguna de les accions anteriors anteriorment descrites.

Depenent de la varietat de pòquer, i en cada interval d'apostes, el nombre de vegades que un jugador pot realitzar una pujada pot estar limitat; però en el cas que només hi haja dos jugadors no hi ha límit al nombre de vegades.

Al final de les apostes tots els jugadors que queden en la mà (actius) han de haver posat el mateix valor de fitxes en el pot.

Si en acabar el torn de les apostes només hi ha un jugador que ha realitzat una aposta i tots els altres han passat, guanya automàticament la mà i se'n duu el pot sense necessitat d'ensenyar les seues cartes.

Abans de realitzar l'aposta, cada jugador pot reunir les seues fitxes dins de l'espai de la taula que li correspon. Es considera que un jugador ha realitzat l'aposta quan trasllada les fitxes més enllà de la línia que delimita el seu espai o, en situacions poc clares, des del moment que el crupier introdueix les fitxes en el pot i no hi ha hagut objeccions per part del jugador.

Un jugador no pot realitzar una aposta, veure la reacció dels altres jugadors i pujar l'aposta. Les apostes han de realitzar-se d'una forma clara i immediata, sense simular dubtes respecte d'esta jugada.

Els jugadors que estiguen jugant la mà han de parlar només allò estrictament necessari i, a més, en cada interval d'apostes no poden realitzar-les com si tingueren la màxima combinació amb intenció de confondre i enganyar els altres jugadors. En el cas que algun dels jugadors actue de la forma anteriorment descrita, ha de ser cridat a l'ordre pel crupier i, si reincidix, el cap de sector decidirà de forma irrevocable sobre la seua participació o continuació en la partida.

Els jugadors han de disposar de suficients diners en fitxes per a acabar la mà. En el cas que no en tinguen juguen en proporció a la quantitat apostada.

El crupier ha de mantenir les cartes eliminades i els descarts sota control; cap jugador està autoritzat a veure'ls durant la partida. Les altres cartes que té el crupier per a repartir han d'estar juntes i ordenades durant tot el joc, excepte en el moment del repartiment.

El crupier ha de mantenir la baralla en una posició el més horitzontal possible, sense realitzar desplaçaments amb ella i la part superior d'esta ha d'estar sempre a la vista dels jugadors. Quan no tinga la baralla a la mà ha de protegir-la posant damunt una fitxa del pot.

3. Pagaments de les combinacions guanyadores

Una vegada que les apostes han sigut igualades, en l'últim interval d'apostes, cada jugador que prèviament no s'haja retirat ha de mostrar les seues cartes de manera que es pugua veure la combinació que té per a establir la combinació guanyadora.

El jugador que haja fet l'última aposta mostra les cartes en primer lloc i a continuació i per torns els restants jugadors començant per la dreta del jugadors que les haja descobert en primer lloc.

No cal que un jugador diga la combinació que té quan mostra les cartes, tampoc es té en compte el que haja dit, ja que és el crupier qui estableix el valor de les combinacions descobertes i indica quin és el jugador amb la combinació més alta i, si és el cas, corregeix les combinacions que hagen sigut erròniament anunciades pels jugadors.

Una vegada que tots els jugadors han pogut veure les cartes de la mà guanyadora, el crupier recull les cartes de les combinacions perdedores i la guanyadora només es retira quan el crupier li ha lliurat el pot.

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 sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en juego («activos») deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote 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 mostrará 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.

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 cas que hi haja combinacions del mateix valor, el crupier repartix el pot entre els diferents jugadors que tenen la mateixa combinació en proporció a les seues respectives restes.

Cap jugador pot influir o criticar el joc que realitze un altre.

No es permet que hi haja persones alienes al joc mirant el desenvolupament de la partida, llevat del personal del casino degudament autoritzat.

Les cartes que dóna el crupier durant la mà només es poden mostrar quan el crupier ho indique al final de la jugada.

Només els jugadors poden veure les seues cartes cobertes i són responsables que ningú més les veja.

VIII. Errors i infraccions en el joc

1. Errors en el repartiment

En general, si durant el repartiment de les cartes es donen alguns dels casos que més avall s'indiquen, es considera que hi ha hagut error en el repartiment i totes les cartes són recollides pel crupier que inicia la mà de nou. Els casos que es tenen en compte són:

- a) Si els jugadors no reben les cartes en l'ordre normal.
- b) Si un jugador rep menys cartes de les degudes i no es pot corregir l'error abans de començar les apostes.
- c) Si un jugador rep més cartes de les degudes i no es pot corregir l'error abans de començar les apostes.
- d) Si al començament de la mà un jugador rep una carta que no li correspon i és té constància que l'ha vista.
- e) Si hi ha més d'una carta cara cap amunt a la baralla.
- f) Si es descobreix que falta una o més cartes a la baralla.
- f) Si es descobreix que la baralla és defectuosa.

2. Errors del crupier

a) Si el crupier anuncia una mà de manera equivocada, es considera que les cartes parlen per elles mateixes, i es té en compte la combinació de cartes existent damunt la taula.

b) Si el crupier, en el repartiment de les cartes, li dóna una carta a un jugador absent no es considera error en el repartiment. En el cas que el jugador no arribe quan li toca el seu torn es retira la seua mà i deixa de jugar.

c) Si el crupier, en el repartiment de les cartes, li dóna una carta a un jugador que no va a jugar la mà o a un lloc que es troba buit, no es considera un error en el repartiment, sinó que el crupier dóna les cartes normalment inclòs este espai buit i quan acaba recull les cartes.

3. Errors del jugador

a) El jugador ha de prendre totes les seues decisions amb caràcter immediat amb el fi de no retardar el desenvolupament de la partida; en el cas contrari, el crupier l'ha d'avisar.

b) Si un jugador quan aposta barreja les seves cartes amb els descarts, creient que no han anat més jugadors a igualar la seva aposta, perd el pot, llevat que el crupier o el cap de sector puga reconstruir la mà sense cap dubte. Com a norma general s'ha d'intentar sempre reconstruir la mà i consegüentment jugar el pot.

c) Si un jugador per a cobrir una aposta posa en el pot un nombre insuficient de fitxes no té dret a retirar-les; només pot afegir les necessàries per a igualar l'aposta.

d) Si un jugador posa en el pot una fitxa per un import superior al necessari, sense anunciar la pujada de l'aposta, es considera que cobreix només l'aposta i se li retorna la quantitat que ha posat de més.

e) Si un jugador per error descobreix les seves cartes, el joc continua sent vàlid.

f) Si un jugador fa una aposta fora del seu torn es considera vàlida però quan arribe el seu torn d'apostes no pot pujar-la.

g) Si un o alguns jugadors, en repartir les cartes, no han posat l'aposta inicial en el pot es considera que la mà es vàlida i han de posar l'aposta inicial si volen participar en la mà. En el cas que no siga possible determinar quins són els jugadors que no han posat l'aposta inicial es juga la mà amb un pot reduït.

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 mas las vea.

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.

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 una carta 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 una carta 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.

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; sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

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

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

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

g) 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.

h) Si un jugador posa en contacte, voluntàriament o involuntàriament, les seues cartes amb les d'un altre jugador la seua mà és anul·lada així com la de l'altre jugador.

i) Si a un jugador li passa el torn d'apostar ha de fer-ho saber al crupier immediatament. El cap de sector analitzarà la situació i prendrà la decisió oportuna la qual té caràcter irrevocable.

IX. Especialitats del pòquer descobert en la variant de pòquer sintètic

1. Denominació

L'objectiu del joc és aconseguir la combinació de cartes del valor més alt possible, mitjançant la utilització de cinc cartes: dues repartides pel crupier a cada jugador i tres de les cinc cartes comunes que el crupier alinea sobre la taula de joc.

2. Elements del joc: cartes

Es juga amb 28 cartes en lloc de les 52 cartes que té la baralla anglesa completa, i tan sols s'utilitza l'As, K, Q, J, 10, 9 i 8 de cada coll, segons el seu valor i ordre d'importància. L'As pot usar-se com la carta més petita davant del 8 o com la carta més alta darrere de la K.

3. Mínims i màxims de les apostes

Es juga amb un quantitat mínima inicial denominada "resta". En cas d'esgotar-se la resta, es poden fer reposicions d'acord amb l'escala següent:

- a) Resta inicial: de 10 a 200 vegades la quantitat de l'aposta mínima de la taula.
- b) Reposicions: de 5 a 100 vegades la quantitat de l'aposta mínima de la taula.

4. Desenvolupament del joc

Una vegada que tots els jugadors han col·locat l'aposta especial assenyalada pel casino, el crupier repartix dues cartes cobertes a cada jugador i descobreix la primera de les cinc cartes comunes.

A partir d'este moment, comença el primer torn d'apostes pel jugador que té la mà. Una vegada fetes les apostes, descobreix la segona carta. Tot seguit comença el segon torn d'apostes, el qual és obert pel jugador que fa l'aposta més alta, i així successivament fins que descobreix la cinquena i última carta i comença l'últim torn d'apostes.

Una vegada acabades les apostes, es descobreixen les cartes començant pel jugador que realitza l'última aposta més alta, i es paga el pot al guanyador o es repartix entre els guanyadors si hi ha diverses jugades del mateix valor.

5. Errors i infraccions en el joc

a) Errors en el repartiment

Si durant el repartiment de les cartes es produïx algun dels casos següents, totes les cartes han de ser recollides pel crupier, el qual ha d'iniciar novament el repartiment de cartes:

- Si els jugadors no reben les cartes en l'ordre establert.
- Si un jugador rep o més o menys cartes de les dues que li corresponen.

- Si apareix alguna carta descoberta.

b) Errors del crupier

- Si el crupier descobreix més d'una carta de les cinc comunes en cada interval d'apostes, es considera com a vàlida la primera i s'han de substituir les altres per cartes de la baralla que no s'hagen usat, i en el cas de no haver-ne suficients, es considera anul·lada la mà.

- Si el crupier descobreix una carta de les cinc comunes, abans que haja finalitzat el torn d'apostes, esta carta es considera nul·la i s'ha de substituir per una altra de nova de les que queden a la baralla.

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

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

IX. Especialidades del póquer descubierto en la variante de póquer sintético

1. Denominación

El objetivo del juego es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco cartas comunes que el crupier alinea sobre la mesa de juego.

2. Elementos de juego: cartas

Se juega con 28 cartas en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa y sólo 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.

3. Mínimos y máximos de las apuestas

Se juega con una cantidad mínima inicial denominada «resto». En caso de agotarse el resto, se podrán hacer reposiciones de acuerdo con la siguiente escala:

- a) Resto inicial: de 10 a 200 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.
- b) Reposiciones: de 5 a 100 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.

4. Desarrollo del juego

Una vez que todos los jugadores han colocado la apuesta denominada «ante» señalada por el casino, el crupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y descubre la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la mano. Una vez hechas las apuestas, descubre la segunda carta. Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el 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.

5. Errores e infracciones en el juego

a) Errores en el reparto

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los casos siguientes, todas las cartas han de ser recogidas por el crupier, quien debe iniciar de nuevo el reparto de cartas:

- Si los jugadores no reciben las cartas en el orden establecido.
- Si un jugador recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.

- Si aparece alguna carta descubierta.

b) Errores del crupier

- Si el crupier descubre más de una carta de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considera como válida la primera y se han de substituir las otras por cartas de la baraja que no se hayan usado, y en el caso de no haber suficientes se considera anulada la mano.

- Si el crupier descubre una carta de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considera nula y se ha de substituir por otra nueva de las que quedan en la baraja.

13. MONTE O BANCA

I. Denominació

El *monte* o banca és un joc d'atzar dels denominats de contrapartida practicat amb naips, en el qual els participants juguen contra l'establiment i hi ha diverses combinacions guanyadores.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips

Al *monte* es juga amb dues baralles, l'una roja i l'altra blava, de les denominades espanyoles, de 40 cartes cada una, amb quatre colls, oros, copes, espases i bastos, de 10 cartes cada una: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, sota, cavall i rei.

2. Distribuïdor o *sabot*

Dels regulats en el Black Jack.

3. Taula de joc

De mesures mínimes similars a les d'una taula de punt i banca.

III. El personal

1. Un inspector

És el responsable màxim del joc. Actua com a delegat de la direcció i li correspon resoldre qualsevol conflicte plantejat en la taula de joc.

2. El crupier tirador

És el que dirigeix la partida i s'encarrega d'escartear les cartes i distribuir-les als jugadors, pot estar assistit per un ajudant escartejador.

3. El crupier pagador

És el que retira les apostes perdedores i efectua el pagament de les que resulten guanyadores.

4. Ajudant escartejador

Es el que escartea les cartes.

IV. Jugadors

Poden participar-hi els jugadors asseguts davant de la taula i els que estiguen drets.

V. Banca

L'establiment es constituïx en banca i li correspon el cobrament i el pagament de les apostes.

Si una vegada efectuades les apostes el primer naip descobert correspon a alguna de les cartes emplaçades, es deduïx de totes les apostes guanyadores un 10% en benefici de l'establiment, excepte en la *Vista Hermosa*.

VI. Regles del joc

1. Combinacions possibles

a) Jugades múltiples:

– *Vista Hermosa*. Consistix a apostar que la primera carta que es descobreix és del mateix valor i del coll següent que aquella sobre la qual s'aposta, seguint un ordre circular dels colls: oros, copes, espases i bastos. Casella d'aposta en el drap denominada *Vis*.

Es paga 32 vegades l'aposta sempre que no hi haja cartes doblades o cremades i es descompta un punt per cada una d'elles.

– *Camo, Anti i Viudo*.

Camo. Es juga a la carta del mateix valor i del coll posterior a la carta emplaçada. Casella d'aposta en el drap denominada C.

13. 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 participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego

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 Black-Jack.

3. Mesa 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 naip descubierto correspondiese a alguna de las cartas emplaçadas, 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:

– *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.

– *Camo, Anti y Viudo*.

Camo. Se juega a la carta del mismo valor y del palo posterior a la carta emplaçada. Casilla de apuesta en el paño denominada C.

Anti. És l'aposta a la carta del mateix valor i del coll anterior a la carta emplaçada. Casella d'aposta en el drap denominada A.

Viudo. L'aposta es fa a la carta del mateix valor i de cap dels colls immediats a la carta emplaçada. Casella d'aposta en el drap denominada V.

El *Camo*, *Anti* i *Viudo* es paga 11 vegades l'import de l'aposta, en la fase de Primeres del joc i es descompta un punt per carta doblada si n'hi ha.

En la fase del joc de Segones, es paga 5 vegades l'import de l'aposta.

– El *Salto*. S'aposta una carta del mateix valor que la carta emplaçada de qualsevol dels colls. Casella d'aposta en el drap denominada S.

Només es pot apostar a esta combinació en la fase de joc de Primeres.

Es paga tres vegades l'aposta.

b) Jugades senzilles:

– Cartes. Les apostes sobre cartes es poden fer d'una carta contra una altra de les emplaçades en sentit horitzontal o vertical; o de dues cartes contra les altres dues de les emplaçades cartes. Es guanya quan es descobreix una carta del mateix valor que una de les emplaçades. El guany ascendeix al valor de la quantitat apostada (1 per 1).

2. Màxims i mínims de les apostes.

El mínim de les apostes en el joc del *monte* el determina la Comissió Tècnica del Joc.

El màxim es fixa tenint en compte les combinacions de joc existents:

a) En les jugades senzilles (Cartes) el màxim serà de 300 vegades la quantitat fixada com a mínim d'aposta.

b) En les jugades múltiples el màxim serà:

– En la *Vista Hermosa* 10 vegades el mínim de l'aposta.

– En el *Camo*, *Anti* i *Viudo*, 30 vegades el mínim de l'aposta en el joc de Primeres i 60 vegades en el de Segones.

– En el *Salto*, 100 vegades l'aposta mínima.

3. Desenvolupament del joc

El joc té dues fases denominades de Primeres i de Segones, segons el desenvolupament següent:

El crupier tirador rep una baralla de l'ajudant escartejador, si n'hi ha. En el cas contrari el tirador fa les dues funcions. El crupier escapa la baralla, l'introdueix al *sabot* i comença la partida. Extrau una carta, anuncia «primera carta» i l'emplaça en la casella superior esquerra, seguidament n'extrau una altra, anuncia «segona carta» i l'emplaça en la casella superior dreta. A continuació descobreix dues cartes més, anuncia «tercera carta» i l'emplaça en la casella inferior esquerra, i anuncia «quarta carta» i l'emplaça en la casella inferior dreta.

Les apostes comencen en eixe moment amb l'anunci «facen joc», deixa el temps suficient per a realitzar-les i seguidament tanca les apostes amb el «no hi van més apostes», i comença la fase del joc de Primeres.

Quan ix alguna carta guanyadora en joc amb les emplaçades anteriorment, la carta perdedora es col·loca cara cap avall, es retiren les apostes perdedores i es paguen les guanyadores.

Una vegada s'han efectuat estes operacions, la fase del joc de Primeres ha finalitzat i s'inicia el de Segones, amb les cartes horitzontals que continuen emplaçades.

S'anuncia novament «facen joc» i una vegada que s'han fet les apostes es tanquen amb el «no hi van més apostes» per al joc de Segones.

4. Regles especials

– Per a cartes doblades.

Si en descobrir les dues primeres cartes són del mateix valor es cremen.

Si en descobrir la tercera i quarta carta, per la part superior de la baralla, alguna d'elles és del mateix valor que la primera o la segona, esta carta es considera doblada i es col·loca damunt, es descobreix una nova carta, i si de nou és del mateix valor es considera

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 S.

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 Comisión Técnica del 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

– 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

doblada o triplicada segons pertoque. Finalment, si abans de completar l'extracció de les quatre primeres cartes, d'alguna de les dues primeres es descobriran les quatre del mateix valor, s'anul·la la jugada.

Totes les cartes doblades, triplicades o cremades resten un punt per carta del pagament de l'aposta *Vis*.

– Per a les apostes a jugades senzilles (Cartes), se segueixen les regles següents:

a) Una carta doblada anul·la la *Camo* de la carta de davant (horitzontalment) i de la de darrere (verticalment). Només guanyen amb l'*Anti* i el *Viudo*.

b) Dues cartes doblades anul·len les *Camos* de les cartes tercera i quarta. Cobren amb l'*Anti* i el *Viudo*. En el joc de les diagonals no produïx cap efecte sobre el joc.

c) Una carta triplicada anul·la la *Camo* i el *Viudo* de la de davant (horitzontalment) i les *Camos* de la tercera i quarta carta emplaçada. Guanya la carta de davant només amb l'*Anti* i les de darrere (3ª i 4ª) amb l'*Anti* i el *Viudo*.

d) Una carta triplicada i una altra doblada.

Si es tripliquen la primera i es dobla la segona, la triplicada anul·la la *Camo* i el *Viudo* de la segona i de la tercera i la *Camo* de la quarta. Es guanya amb l'*Anti* en la segona i la tercera i amb el *Viudo* i l'*Anti* en la quarta.

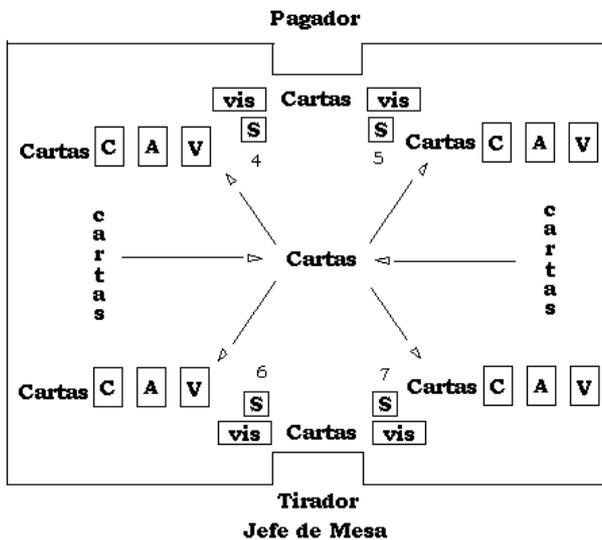
Si es tripliquen la primera i la segona, anul·len la *Camo* i el *Viudo* de la tercera i la quarta i només es guanya amb l'*Anti*.

– Per a les apostes a *Salto*:

a) Una carta doblada anul·la la *Camo* de les cartes contràries, només guanya amb l'*Anti* i el *Viudo*.

b) Una carta triplicada anul·la la *Camo* i el *Viudo* de les cartes contràries, només guanya amb l'*Anti*.

Figura número dotze. Distribució de la taula de joc



El joc de les cartes dobles

Per a doblar les cartes sempre s'haurà de fer amb les cartes tres per damunt, és a dir amb la carta tercera o quarta.

Les cartes de Primeres poden ser doblades en traure les dues primeres per darrere, sempre que siguin iguals es cremen (anul·len). Cada carta cremada resta un punt per al pagament de la *Vista Hermosa*.

Exemple de la carta doble

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*.

– 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 *Camos* 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 *Camos* de la tercera y cuarta carta emplaçada. Ganará la carta de enfrente solamente con el *Anti* y las de abajo (3ª y 4ª) con el *Anti* y el *Viudo*.

d) Una carta triplicada y otra doblada.

Si se tripliquen 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.

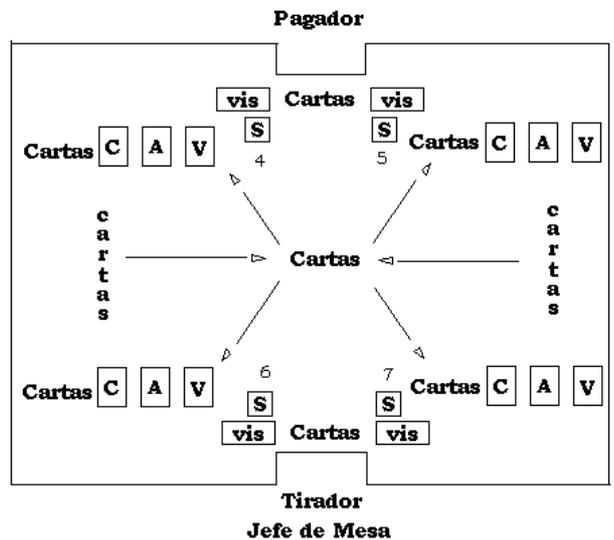
Si se tripliquen la primera y la segona, anul·len la *Camo* i el *Viudo* de la tercera i la quarta i només se guanya amb l'*Anti*.

– Para las apuestas a *Salto*:

a) Una carta doblada anula la *Camo* de las cartas contrarias, sólo ganará con el *Anti* y el *Viudo*.

b) Una carta triplicada anula la *Camo* y el *Viudo* de las cartas contrarias, sólo ganará con el *Anti*.

Figura número doce. Distribución de la mesa de juego.

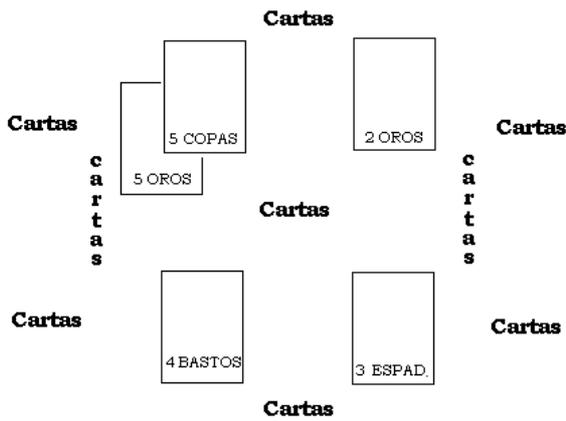


El juego de las cartas dobles

Las cartas para ser dobladas siempre tendrá que ser con las cartas sacadas por arriba, o sea con la carta tercera o cuarta.

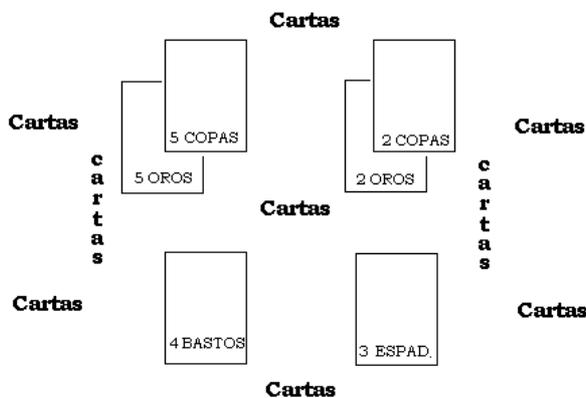
Las cartas de Primeras pueden ser dobladas al sacar las dos primeras por abajo, siempre que sean iguales se quemarán (anularán). Cada carta quemada restará un punto para el pago de la *Vista Hermosa*.

Ejemplo de la carta doble:



1. Si juga el 2 contra el 5 amb la *Camo* del 2, la carta no guanya i el 5 no perd. Només guanya i perd amb l'*Anti* i *Viudo*.
2. Si juguen el 3 i l'1 contra el 2 i el 5 no guanyen les cartes amb la *Camo* del 4, guanyen les altres.
3. De la mateixa manera, la carta 5 no perd amb la *Camo* del 2 i del 4.
4. Si ix el 5 les cartes que juguen contra ell perden totes.

Si les cartes es doblen com en l'exemple següent:

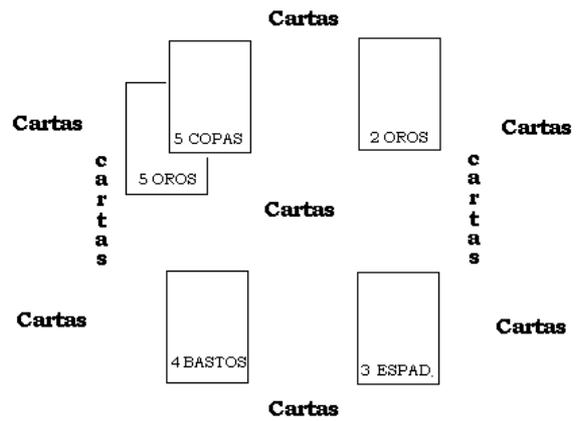


1. Si juga el 5 i el 2 contra el 4 i el 3 les cartes no paguen ni perden amb les *Camos* del 4 i el 3. Només guanyen i perden amb l'*Anti* i el *Viudo* d'ambdós.
2. Amb el 5 i el 2 tot guanya i perd.

El joc de les cartes triples

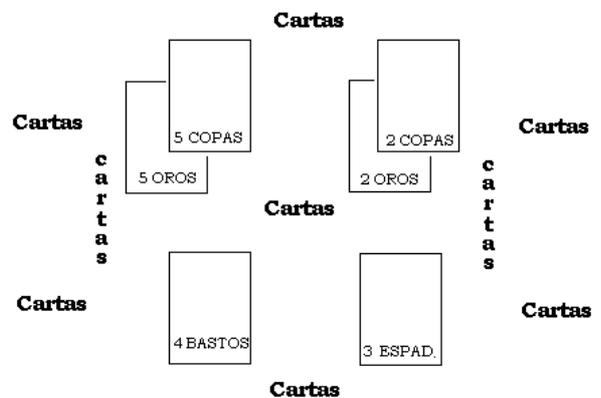
Per a triplicar les cartes s'ha de fer per damunt, amb la tercera o quarta.

Exemple de les cartes triples



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 el 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.

Cuando las cartas se doblan como en el ejemplo siguiente:

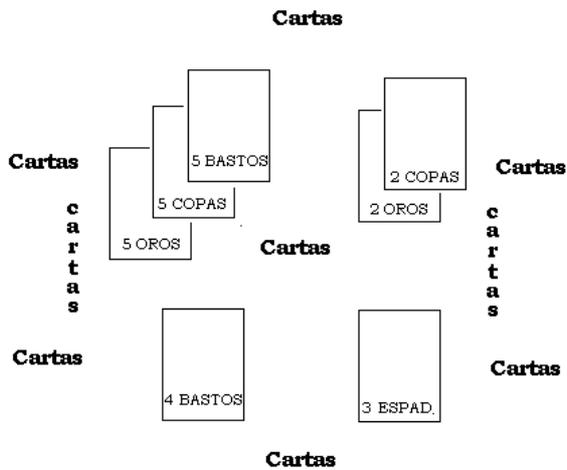


1. Cuando juegue el 5 y el 2 contra el 4 y el 3 las cartas no pagan ni pierden con las *Camos* del 4 y el 3. Sólo ganan y pierden con el *Anti* y el *Viudo* de ambos.
2. Con el 5 y el 2 todo gana y pierde.

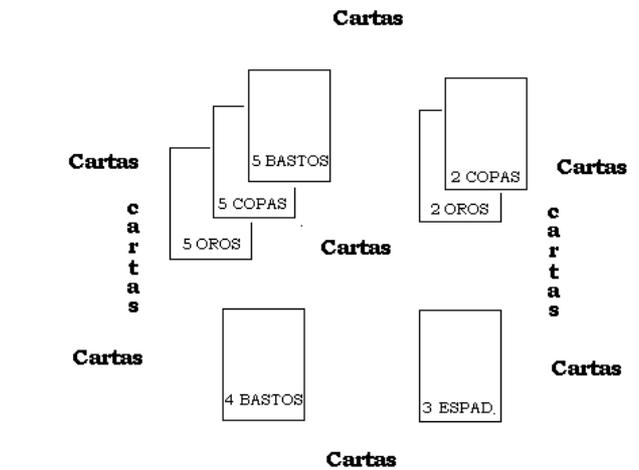
El juego de las cartas triples

Las cartas para ser triplicadas siempre han de ser por arriba, con la tercera o cuarta.

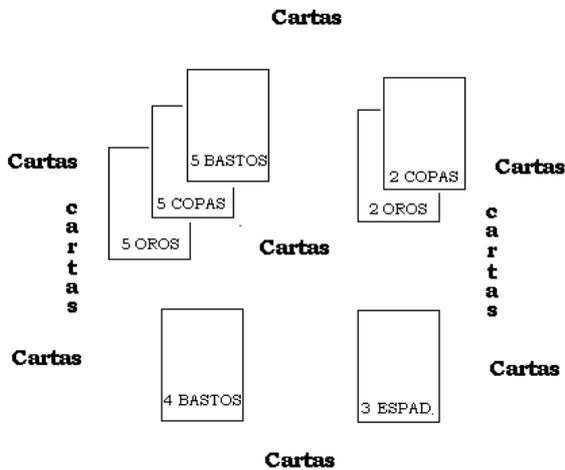
Ejemplo de la carta triple:



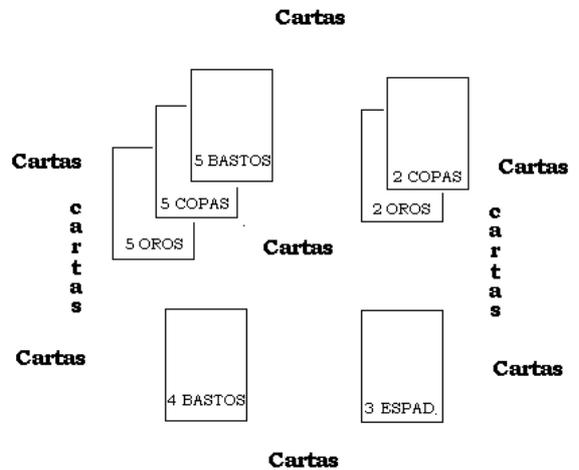
1. Si juga el 2 contra el 5 amb la *Camo* i el *Viudo* no guanya la carta i el 5 no perd. Només amb l'*Anti* guanyen i perden les cartes.
2. Les «panxes» ni guanyen ni perden amb les *Camos* del 3 i 4. Només guanyen i perden amb l'*Anti* i *Viudo* del 3 i 4. Si les cartes es tripliquen i doblen com en l'exemple següent:



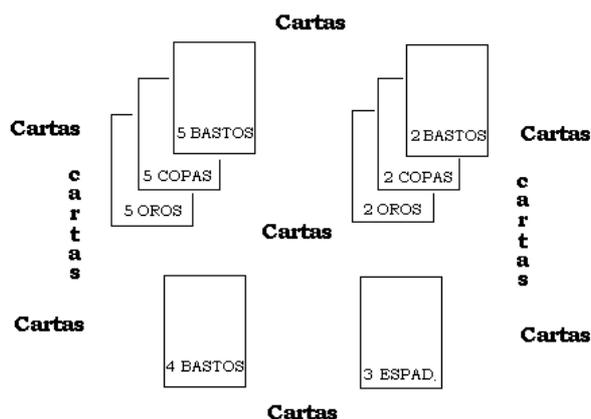
1. Cuando juegue el 2 contra el 5 con la *Camo* y el *Viudo* no gana la carta y el 5 no pierde. Sólo con el *Anti* ganan y pierden las cartas.
2. Las «barrigas» ni ganan ni pierden con las *Camos* del 3 y 4. Sólo ganan y pierden con el *Anti* y *Viudo* del 3 y 4. Cuando las cartas se tripliquen y doblan como en el ejemplo siguiente:



1. La triple anul·la la *Camo* i el *Viudo* del 4 i la doble anul·la la *Camo* del 3. Això vol dir que amb la *Camo* i *Viudo* del 4, les cartes ni guanyen ni perden; només fan joc amb l'*Anti*. Amb la *Camo* del 3, les cartes ni guanyen ni perden, fan joc amb l'*Anti* i *Viudo*.
 2. Si juga el 5 contra el 2 només guanya i perd amb l'*Anti*.
- Si les cartes es tripliquen com en este exemple:



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; sólo 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 sólo gana y pierde con el *Anti*.
- Cuando las dos cartas se tripliquen como en este ejemplo:



1. Les triples anul·len la *Camo* i el *Viudo* del 4 i 3. Es a dir, les cartes 4 i 3 només guanyen amb l'*Anti*.
2. Si ix el 5 o el 2 totes les cartes guanyen i perden.

3. ALTRES ADMINISTRACIONS

Universitat de València

RESOLUCIÓ de 24 de setembre de 2003, del Rectorat de la Universitat de València, relativa a la creació de diferents fitxers de dades en aplicació de l'article 20 de la Llei orgànica 15/1999, de 13 de desembre, de protecció de es dades de caràcter personal. [2003/10766]

L'article 20 de la Llei orgànica 15/1999, de 13 de desembre, de protecció de les dades de caràcter personal, preveu que la creació, modificació o supressió dels fitxers de les administracions públiques només podrà realitzar-se mitjançant disposició general publicada en el *Boletín Oficial del Estado* o diari oficial corresponent.

En compliment d'aquesta ordre legal, el Rectorat de la Universitat de València Estudi General resol:

Primer

Aprovar la creació i regulació dels fitxers que es relacionen en els annexos d'aquesta resolució.

Segon

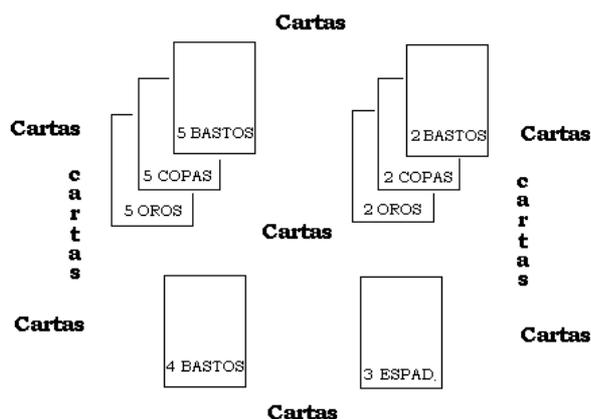
La responsabilitat sobre els fitxers competeix, sota l'autoritat del Rector, a la Secretaria General de la Universitat, sense perjudici de la responsabilitat directa que, en la gestió i en la custòdia d'aquests, corresponga als òrgans que s'especifiquen en l'annex d'aquesta resolució.

Tercer

El responsable dels fitxers adoptarà les mesures necessàries per a assegurar que les dades de caràcter personal s'utilitzaran exclusivament per a les finalitats que van justificar la seua creació i que són les que es concreten en aquesta resolució.

Quart

El responsable dels fitxers adoptarà les mesures necessàries per a assegurar el compliment per part dels usuaris de les mesures de seguretat que s'hi adopten.



1. Las triples anulan a la *Camo* y el *Viudo* del 4 y 3. Es decir, las cartas 4 y 3 sólo ganan con el *Anti*.
2. Saliendo el 5 o el 2 todas las cartas ganan y pierden.

3. OTRAS ADMINISTRACIONES

Universitat de València

RESOLUCIÓN de 24 de septiembre de 2003, del Rectorado de la Universitat de València, relativa a la creación de distintos ficheros de datos en aplicación del artículo 20 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de los datos de carácter personal. [2003/10766]

El artículo 20 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de los datos de carácter personal, prevé que la creación, modificación o supresión de los ficheros de las Administraciones públicas sólo podrá realizarse por medio de disposición general publicada en el *Boletín Oficial del Estado* o diario oficial correspondiente.

En cumplimiento de este mandato legal, el Rectorado de la Universitat de València resuelve:

Primero

Aprobar la creación y regulación de los ficheros que se relacionan en los anexos de esta resolución.

Segundo

La responsabilidad sobre los ficheros compete, bajo la autoridad del Rector, a la Secretaría General de la Universidad, sin perjuicio de la responsabilidad directa que, en la gestión y en la custodia de los mismos corresponda a los órganos que se especifican en los anexos de esta resolución.

Tercero

El responsable de los ficheros adoptará las medidas necesarias para asegurar que los datos de carácter personal se utilizarán exclusivamente para las finalidades que justificaron su creación y que son las que se concreten en esta resolución.

Cuarto

El responsable de los ficheros adoptará las medidas necesarias para asegurar el cumplimiento por los usuarios de las medidas de seguridad que se adopten.