

I. DISPOSICIONS GENERALS

1. PRESIDÈNCIA I CONSELLERIES DE LA GENERALITAT VALENCIANA

Conselleria d'Economia, Hisenda i Ocupació

DECRET 116/2006, de 28 de juliol, del Consell, pel qual aprova el Reglament de Casinos de Joc de la Comunitat Valenciana. [2006/9319]

La Llei de la Generalitat 4/1988, de 3 de juny, del Joc de la Comunitat Valenciana, estableix la regulació del joc en l'àmbit de la Comunitat Valenciana.

En desplegament i compliment del que disposa la mateixa llei, el Consell va aprovar, mitjançant el Decret 215/1994, de 17 d'octubre, el Reglament de Casinos de Joc de la Comunitat Valenciana, que unificà la normativa existent en la matèria, adequant-la als principis de la Llei del Joc i abordant una regulació integral del subsector de casinos de joc.

Per Ordre de 19 de setembre de 2003, de la Conselleria d'Economia, Hisenda i Ocupació, es va aprovar la modificació de l'annex, Catàleg de Jocs, del Decret 215/1994, de 17 d'octubre, del Consell.

Tenint en compte el temps transcorregut des de la publicació del reglament mencionat i els constants canvis que experimenta el sector, degut tant a les innovacions tecnològiques, com a la realitat empresarial en constant evolució, sense oblidar les noves demandes socials que repercutixen en la dinàmica dels jocs de casinos, fan que no siguen suficients les novetats introduïdes per l'ordre que modifica l'annex del reglament vigent i aconsellen adequar a la nova realitat social la normativa existent, per la qual cosa cal abordar l'elaboració d'una nova normativa.

En esta línia s'incardina el nou reglament, en recollir nous jocs com ara el póquer *Trijoker*, póquer de cercle en les modalitats de póquer cobert de 5 cartes amb descart i les variants *Seven Stud Poker*, *Omaha*, *Hold'em*, *Five Stud Poker* i póquer sintètic, *Pai Gow Poker*; en regular la possibilitat de realitzar torneigs en casinos; en introduir la possibilitat de jocs mitjançant sistemes informàtics a la ruleta americana; en regular l'autorització de canvi d'ubicació dels casinos i la instal·lació de fins a tres sales apèndixs per a cada un dels casinos autoritzats i en autoritzar un sistema informàtic per a controlar l'accés als casinos.

Per tot això, amb l'informe previ de la Comissió del Joc de la Comunitat Valenciana, a proposta del conseller d'Economia, Hisenda i Ocupació, conforme amb el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana, i amb la deliberació prèvia del Consell en la reunió del dia 28 de juliol de 2006,

DECRETE

Article únic

S'aprova el Reglament de Casinos de Joc de la Comunitat Valenciana que a continuació s'hi inserix.

DISPOSICIONS ADDICIONALS

Primera

Es faculta la conselleria competent en matèria de joc, amb informe previ de la Comissió del Joc de la Comunitat Valenciana Valenciana, per a modificar l'annex del present reglament.

S'autoritza la conselleria competent en matèria de joc per a dictar les disposicions necessàries per al compliment i desplegament del que disposa el present reglament.

Segona

El termini màxim per a resoldre les autoritzacions establides en el present reglament, que siguen conseqüència de sol·licituds formulades pels interessats, serà de sis mesos comptat des de la presentació d'aquelles.

I. DISPOSICIONES GENERALES

1. PRESIDENCIA Y CONSELLERIAS DE LA GENERALITAT VALENCIANA

Conselleria de Economía, Hacienda y Empleo

DECRETO 116/2006, de 28 de julio, del Consell, por el que aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana. [2006/9319]

La Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, del Juego de la Comunitat Valenciana establece la regulación del juego en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana.

En desarrollo y cumplimiento de lo dispuesto en la propia ley, el Consell aprobó, mediante el Decreto 215/1994, de 17 de octubre, el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, que unificó la normativa existente en la materia, adecuándola a los principios de la ley del Juego y abordando una regulación integral del subsector de Casinos de Juego.

Por Orden de 19 de septiembre de 2003, de la Conselleria de Economía, Hacienda y Empleo, se aprobó la modificación del anexo, Catálogos de Juegos, del Decreto 215/1994, de 17 de octubre, del Consell.

Habida cuenta del tiempo transcurrido desde la publicación del Reglamento citado y los constantes cambios que experimenta el sector, debido tanto a las innovaciones tecnológicas, como a la realidad empresarial en constante evolución, sin olvidar las nuevas demandas sociales que repercuten en la dinámica de los juegos de casinos, hacen que no sean suficientes las novedades introducidas por la Orden que modifica el anexo del vigente Reglamento y aconsejan adecuar a la nueva realidad social la normativa existente, por lo que es necesario abordar la elaboración de una nueva normativa.

En esta línea se incardina el nuevo Reglamento, al contemplar nuevos juegos tales como póquer *Trijoker*, póquer de círculo en sus modalidades de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las variantes *Seven Stud Poker*, *Omaha*, *Hold'em*, *Five Stud Poker* y póquer sintético, *Pai Gow Poker*; al regular la posibilidad de celebrar torneos en casinos; al introducir la posibilidad de juegos mediante sistemas informáticos a la ruleta americana; al regular la autorización de cambio de ubicación de los casinos y la instalación de hasta tres salas apéndice para cada uno de los casinos autorizados y al autorizar un sistema informático para controlar el acceso a los casinos.

Por cuanto antecede, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, a propuesta del Conseller de Economía, Hacienda y Empleo, conforme con el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana, y previa deliberación del Consell en la reunión del día 28 de julio de 2006,

DECRETO

Artículo único.

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

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera

Se faculta a la Conselleria competente en materia de juego, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana Valenciana, para modificar el anexo del presente Reglamento.

Se autoriza a la Conselleria competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Reglamento.

Segunda

El plazo máximo para resolver y notificar las autorizaciones establecidas en el Reglamento que se aprueba, que sean consecuencia de solicitudes formuladas por los interesados, será de seis meses a contar desde la presentación de aquellas.

Una vegada transcorregut el dit termini, els efectes del silenci administratiu s'entendran desestimatis, d'acord amb el que preveu la Llei de Joc de la Comunitat Valenciana.

Tercera

Sense perjudici del que disposa amb caràcter general el present reglament, amb autorització prèvia expressa de la Comissió Tècnica de Jocs, els casinos de joc podran introduir variacions no essencials sobre les condicions i instruccions de les diverses modalitats de joc per a la realització de competicions o torneigs de jocs, que haurà de ser sol·licitada amb una antelació no inferior a tres mesos sobre la data prevista de realització, i en esta s'especificaran les bases de la convocatòria, a més de les regles sobre les quals es desenrotllaran els jocs, detallant els locals del casino on es durà a terme la realització, les condicions d'inscripció i el seu cost, horaris, dates de realització, criteris de classificació i premis.

Quarta

El règim d'explotació de màquines recreatives i d'atzar en els casinos de joc legalment autoritzats en la Comunitat Valenciana, serà el que es conté en el Reglament de Màquines Recreatives i d'Atzar.

Cinquena

Als efectes del que disposa l'article 19.6 del reglament que s'aprova, la instal·lació de la tercera sala apèndix no es podrà autoritzar fins a transcorreguts quatre anys des de l'entrada en vigor del reglament que s'aprova, i no s'iniciarà cap tramitació fins haver passat el dit període.

DISPOSICIONS TRANSITÒRIES

Primera

Les empreses titulars de casinos de joc, que a l'entrada en vigor del reglament que s'aprova, tinguen casinos i sales apèndix en l'àmbit territorial de la Comunitat Valenciana, disposaran d'un termini màxim de sis mesos per a adaptar-se a les exigències i requisits continguts en els articles 19 i 51 del reglament que s'aprova.

Segona

Els expedients de modificació, així com les autoritzacions en tramitació, davant la conselleria competent en matèria de joc, en la data d'entrada en vigor del reglament que s'aprova, s'hauran d'atenir quant als requisits, condicions i tràmits necessaris, a les disposicions del present reglament.

DISPOSICIÓ DEROGATÒRIA

Única

Queden derogats el Decret 215/1994, de 17 d'octubre del Consell, pel qual s'aprova el Reglament de Casinos de Joc de la Comunitat Valenciana; l'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 Consell, pel qual s'aprova el Reglament de Casinos de Joc de la Comunitat Valenciana i totes aquelles disposicions d'igual o inferior rang que s'oposen al que estableix el present decret i el reglament per ell aprovat.

DISPOSICIONS FINALS

Primera

S'autoritza el conseller d'Economia, Hisenda i Ocupació per a dictar les disposicions necessàries per al compliment i desplegament del que disposa el present decret.

Transcurrido dicho plazo, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatis, de acuerdo con lo previsto en la Ley de Juego de la Comunitat Valenciana.

Tercera

Sin perjuicio de lo dispuesto con carácter general en el presente Reglamento, previa autorización expresa de la Comisión Técnica de Juego, los Casinos de Juegos podrán introducir variaciones no esenciales sobre las condiciones e instrucciones de las diversas modalidades de juego para la celebración de competiciones o torneos de juegos, que deberá ser solicitada con una antelación no inferior a tres meses sobre la fecha prevista de celebración, y en la misma se especificarán las bases de convocatoria, además de las reglas sobre las que se desarrollarán los juegos, detallando los locales del Casino donde se llevará a cabo la celebración, las condiciones de inscripción y coste de la misma, horarios, fechas de celebración, criterios de clasificación y premios.

Cuarta

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

Quinta

A los efectos de lo establecido en el artículo 19.6 del Reglamento que se aprueba, la instalación de la tercera sala apéndice no se podrá autorizar hasta transcurridos cuatro años desde la entrada en vigor del Reglamento que se aprueba, no iniciándose tramitación alguna hasta pasado dicho periodo.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera

Las empresas titulares de Casinos de Juego que, a la entrada en vigor del Reglamento que se aprueba, posean Casino y Salas apéndices en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana, dispondrán de un plazo de seis meses para adaptarse a las exigencias y requisitos contenidos en los artículos 19 y 51 del Reglamento que se aprueba.

Segunda

Los expedientes de modificación, así como las autorizaciones en tramitación, ante la Conselleria competente en materia de juego, en la fecha de entrada en vigor del Reglamento que se aprueba deberán atenderse en cuanto a los requisitos, condiciones y trámits necesarios, a las disposiciones del Reglamento que se aprueba.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única

Quedan derogados el Decreto 215/1994, de 17 de octubre del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana; la 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 Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana y cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en el presente Decreto y en el Reglamento por él aprobado.

DISPOSICIONES FINALES

Primera

Se autoriza al Conseller de Economía, Hacienda y Empleo para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto.

Segona

El present decret entrarà en vigor l'endemà de la publicació en el *Diari Oficial de la Generalitat*.

València, 28 de juliol de 2006.

El President de la Generalitat,
FRANCISCO CAMPS ORTIZ

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

REGLAMENT DE CASINOS DE JOC
DE LA COMUNITAT VALENCIANA VALENCIANA

TÍTOL I
Disposicions generals i règim d'autoritzacions

CAPÍTOL I
Ambit, objecte i règim jurídic

Article 1. Ambit i objecte

El present reglament té per objecte la regulació en l'àmbit de la Comunitat Valenciana dels jocs propis dels casinos en les seues distintes modalitats i dels establiments autoritzats per a durlos a terme, així com de les activitats econòmiques que hi tinguen relació.

Article 2. Règim jurídic

1. L'autorització, l'organització i el desenrotllament dels jocs de casino, s'atindran a les normes contingudes en el present reglament i en la Llei 4/1988, de 3 de juny, del Joc de la Comunitat Valenciana, i a totes aquelles disposicions que la despleguen o complementen.

2. Tindran la consideració legal de casinos de joc, i, per tant, s'hi podran practicar els jocs a què fan referència els articles 3 i 4 d'este reglament, els locals i establiments que, reunint els requisits exigits pel present reglament, posseïsquen l'autorització atorgada per la conselleria competent en matèria de joc.

3. Queda prohibida l'organització i la pràctica de jocs que, amb el mateix o distint nom, constituïsquen modalitats dels jocs propis de casinos i es realitzen fora d'estos establiments o al marge de les autoritzacions, dels requisits i de les condicions establits en este reglament. Així mateix, cap establiment que no estiga autoritzat com a casino de joc podrà dur esta denominació.

CAPÍTOL II
Dels jocs

Article 3. Jocs de casinos

1. Es consideraran jocs exclusius de casinos i, per tant, sols podran practicar-se en els locals o establiments autoritzats com a casinos de joc, els següents:

- Ruleta francesa
- Ruleta americana amb un sol zero
- Vint-i-una o *Black-Jack*
- Bola o *Boule*
- Trenta i quaranta
- Punt i Banca
- Bacarà, *chemin de fer* o ferrocarril
- Bacarà a dos draps
- Daus o *craps*
- Ruleta de la fortuna
- Pòquer sense descart
- Pòquer *Trijoker*
- Pòquer de cercle en les seues modalitats de pòquer cobert de 5 cartes amb descart i les variants *Seven Stud Poker*, *Omaha*, *Hold'em*, *Five Stud Poker*, i pòquer sintètic.
 - *Pai Gow Poker*
 - Monte

Segunda

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente al de su publicación en el *Diari Oficial de la Generalitat*.

València, a 28 de julio de 2006.

El President de la Generalitat,
FRANCISCO CAMPS ORTIZ

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

REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO
DE LA COMUNITAT VALENCIANA

TÍTULO I
Disposiciones generales y régimen de autorizaciones

CAPÍTULO I
Ámbito, objeto y régimen jurídico

Artículo 1. Ámbito y Objeto

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

Artículo 2. Régimen jurídico

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

Tendrán la consideración legal de Casinos de Juego, y, por tanto, podrán practicarse en ellos los juegos a que hace referencia los artículos 3 y 4 de este Reglamento, los locales y establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos por el presente Reglamento, posean la autorización otorgada por la Conselleria competente en materia de juego.

Queda prohibida la organización y práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de Casinos y se realicen fuera de dichos establecimientos o al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos en este Reglamento. Asimismo, ningún establecimiento que no esté autorizado como Casino de Juego podrá ostentar esta denominación.

CAPÍTULO II
De los juegos

Artículo 3. Juegos de Casinos

1. Se considerarán juegos exclusivos de Casinos y, por tanto, sólo podrán practicarse en los locales o establecimientos autorizados como Casinos de Juego, los siguientes:

- Ruleta francesa.
- Ruleta americana con un solo cero.
- Veintiuno o *blackjack*.
- *Boule* o bola.
- Treinta y cuarenta.
- Punto y banca.
- Bacarà, *chemin de fer* o ferrocarril.
- Bacarà a dos paños.
- Dados o *craps*.
- Ruleta de la fortuna.
- Póquer sin descarte.
- Póquer *Trijoker*.
- Póquer de círculo en sus modalidades de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las variantes *Seven Stud Poker*, *Omaha*, *Hold'em*, *Five Stud Poker*, y póquer sintético.
 - *Pai Gow Poker*.
 - Monte.

2. Els jocs enumerats en l'apartat anterior es desenvoluparan d'acord amb els requisits, elements, regles i prohibicions establits per a cada un d'ells en l'annex del present reglament.

Article 4. Altres jocs

1. A més dels jocs establits en l'article anterior, en els casinos de joc podran instal·lar-se màquines de les definides en el Reglament de Màquines Recreatives i d'Atzar.

2. Queda prohibida la pràctica en casinos de joc de qualsevol altre joc que, amb igual o distint nom, no siga dels enumerats en este capítol II o es practique al marge dels requisits i de les condicions establits en el present reglament, fins i tot en el cas que constituïsquen modalitats d'aquells.

CAPÍTOL III De les empreses titulars

Article 5. Requisits de les empreses titulars

Per a poder ser empreses titulars d'un casino de joc, s'hauran de reunir els requisits següents:

a) Hauran de constituir-se necessàriament sota la forma jurídica de societat anònima.

b) La societat haurà de tenir la nacionalitat espanyola.

c) El seu objecte social únic i exclusiu haurà de ser l'explotació del casino de joc objecte de la sol·licitud d'autorització i, si és el cas, dels servicis complementaris o accessoris relacionats amb ell.

d) El capital social mínim haurà de ser de 6.000.000 d'euros, totalment subscrit i desemborsat, la quantia del qual no podrà disminuir durant l'existència de la societat.

e) Les accions representatives del capital social hauran de ser nominatives.

f) La participació de capital estranger en la societat s'haurà d'ajustar al que estableix la legislació vigent en matèria d'inversions exteriors.

g) La societat haurà de tenir administració col·legiada. Els administradors hauran de ser persones físiques

h) Cap dels socis o accionistes, ja siga persona física o jurídica, podrà tenir participacions en el capital ni càrrecs directius en més d'una societat explotadora de casinos de joc, en l'àmbit territorial de la Comunitat Valenciana.

Article 6. Forma d'atorgament de les autoritzacions per a la instal·lació d'un casino de joc

1. L'autorització a una empresa per a la instal·lació i explotació d'un local o establiment de casino de joc, s'efectuarà amb convocatòria prèvia de concurs públic.

2. La convocatòria de concurs públic es realitzarà mitjançant ordre de la conselleria competent en matèria de joc, escoltada la Comissió del Joc de la Comunitat Valenciana, amb l'informe previ favorable de la Comissió Tècnica del Joc.

3. L'ordre de convocatòria de concurs haurà de recollir les bases que el regiran i els criteris objectius que permeten que l'adjudicació s'atorgue valorant les circumstàncies següents:

a) L'interés turístic del projecte.

b) Les garanties personals i financeres dels promotors.

c) La qualitat de les instal·lacions i dels servicis complementaris que s'hi presten.

d) El programa d'inversions.

e) Lloc d'ubicació.

f) Generació de llocs de treball i pla de formació del personal i recursos humans amb què compta.

g) Viabilitat econòmica del projecte basant-se en els estudis realitzats.

h) Tecnologia per a l'organització i gestió de joc que es pretén adoptar.

Article 7. Sol·licitud

Les societats mercantils interessades en l'obtenció d'una autorització per a la instal·lació i explotació d'un casino de joc, que com-

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

Artículo 4. Otros juegos

1. Además de los juegos establecidos en el artículo anterior, en los Casinos de Juego podrán instalarse máquinas de las definidas en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

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

CAPÍTULO III De las empresas titulares

Artículo 5. Requisitos de las empresas titulares

Para poder ser empresas titulares de un Casino de Juego deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Habrán de constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de Sociedad Anónima.

b) La sociedad deberá ostentar la nacionalidad española.

c) Su objeto social único y exclusivo habrá de ser la explotación del Casino de Juego objeto de la solicitud de autorización y, en su caso, de los servicios complementarios o accesorios relacionados con el mismo.

d) El capital social mínimo habrá de ser de 6.000.000 de euros, totalmente suscrito y desemborsado, cuya cuantía no podrá disminuir durante la existencia de la sociedad.

e) Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

f) La participación de capital extranjero en la sociedad se ajustará a lo establecido en la legislación vigente en materia de inversiones exteriores.

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

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

Artículo 6. Forma de otorgamiento de las autorizaciones para la instalación de un Casino de Juego

1. La autorización a una empresa para la instalación y explotación de un local o establecimiento de Casino de Juego se efectuará previa convocatoria de concurso público.

2. La convocatoria de concurso público se realizará mediante Orden de la Conselleria competente en materia de juego, oída la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, previo informe favorable de la Comisión Técnica del Juego.

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

a) El interés turístico del proyecto.

b) Las garantías personales y financieras de los promotores.

c) La calidad de las instalaciones y de los servicios complementarios que se presten.

d) El programa de inversiones.

e) Lugar de ubicación.

g) Generación de puestos de trabajo y plan de formación del personal y recursos humanos con que cuenta.

h) Viabilidad económica del proyecto en base a los estudios realizados.

i) Tecnología para la organización y gestión del juego que se pretende adoptar.

Artículo 7. Solicitud

Las sociedades mercantiles interesadas en la obtención de una autorización para la instalación y explotación de un Casino de Juego,

plisquen els requisits especificats en l'article 5, podran prendre part en el concurs convocat a l'efecte, presentant una sol·licitud que haurà de recollir:

a) Nom i cognoms, edat, nacionalitat, estat, professió, domicili i número del document nacional d'identitat del sol·licitant, o document equivalent en cas de ser estranger, i la qualitat amb què actua en nom de la societat interessada.

b) Denominació, duració i domicili de la societat anònima representada, o projecte d'esta.

c) Nom comercial del casino i situació geogràfica de l'edifici o solar on es pretén instal·lar, amb especificacions de les seues dimensions i característiques generals.

d) Nom i cognoms, edat, nacionalitat, estat, professió, domicili i número del document nacional d'identitat, o document equivalent en cas de nacionalitat estrangera, dels socis o promotors, especificant-hi la seua respectiva quota de participació i dels administradors de la societat, així com, si és el cas, dels directors, gerents o apoderats en general.

e) Data límit en què es pretén obrir el casino de joc.

f) Jocs la pràctica dels quals en el casino es pretén que siguen autoritzats, dins dels inclosos en els articles 3 i 4 d'este reglament.

Article 8. Documentació adjunta a les sol·licituds

Les sol·licituds hauran de dur adjunts els documents següents en quadruplicat exemplar:

a) Còpia o testimoni notarial de l'escriptura de constitució de la societat i dels seus estatuts, amb constància fefaent de la inscripció en el Registre Mercantil.

Si la societat no s'ha constituït, es presentarà projecte de l'escriptura i dels estatuts.

b) Còpia o testimoni notarial del poder del sol·licitant, quan no siga representant legal.

c) Certificats negatius d'antecedents penals dels socis o promotors, dels administradors de la societat, directors, gerents i apoderats amb facultats d'administració. Si alguna de les persones expressades és estrangera no resident a Espanya, haurà d'adjuntar-hi també document equivalent expedit per l'autoritat competent del país de residència, i traduït per intèrpret jurat.

d) Certificat del Registre de la Propietat dels solars i, si és el cas, de l'edifici on s'instal·larà el casino de joc, o documents que acrediten la disponibilitat sobre estos solars o immobles.

e) Estimació de la plantilla aproximada de persones que hauran de prestar servicis en el casino, amb indicació de les categories o llocs de treball respectius.

f) Memòria on es descriga l'organització i el funcionament del casino de joc, amb subjecció a les disposicions del present reglament, així com els servicis complementaris que s'hi pretenguen prestar al públic i els tipus genèrics d'actes artístics, culturals, espectacles i altres que es proposa organitzar-hi. Esta memòria haurà de contenir una descripció detallada dels sistemes previstos d'admissió i control dels jugadors, selecció, formació, gestió i control del personal, criteris de qualitat i revisions periòdiques del material de joc, comptabilitat i caixa, indicant-hi, en tot cas l'origen i la garantia de la tecnologia que han d'utilitzar en l'organització i el funcionament del casino.

g) Plànols i projectes del casino de joc, amb especificacions de totes les seues característiques tècniques i, en especial, quant a proveïment d'aigües potables, tractaments i evacuació d'aigües residuals, tractament i eliminació de residus, instal·lació elèctrica, accessos i aparcament i altres servicis exigits per l'ordenament urbanístic. El projecte s'haurà de referir, si és el cas, a les obres complementàries o d'adaptació que siguen necessàries.

En tot cas, la sala principal dels casinos de joc es projectarà per a una cabuda mínima de 500 persones i haurà de tenir una superfície mínima de 1.000 metres quadrats, sense incloure-hi l'ocupada per qualsevol tipus de servicis complementari situat a l'interior, i les dependències auxiliars (caixa, recepció i altres).

h) Estudi economicofinancer, que haurà de comprendre, com a mínim, un estudi de la inversió, amb desglossament i detall de les

que cumplan los requisitos especificados en el artículo 5, podrán tomar parte en el concurso convocado al efecto, presentando una solitud que deberá recoger:

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

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

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

d) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio y número del DNI, o documento equivalente en caso de nacionalidad extranjera, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación y de los administradores de la sociedad, así como, en su caso, de los Directores, Gerentes o Apoderados en general.

e) Fecha tope en que se pretende abrir el Casino de Juego.

f) Juegos cuya práctica en el Casino se pretende que sean autorizados, dentro de los incluidos en los artículos 3 y 4 de este Reglamento.

Artículo 8. Documentación adjunta a las solicitudes

Las solicitudes deberán ir acompañadas de los siguientes documentos, en cuadruplicado ejemplar:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus Estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.

Si la sociedad no se hubiese constituido, se presentará proyecto de la escritura y de los Estatutos.

b) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, cuando no sea representante legal.

c) Certificados negativos de antecedentes penales de los socios o promotores, de los administradores de la sociedad, Directores, Gerentes y Apoderados con facultades de administración. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjera no residente en España, deberá acompañar también documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de residencia, y traducido por Intérprete Jurado.

d) Certificado del Registro de la Propiedad de los solares y, en su caso, del edificio en que se instalará el Casino de Juego, o documentos que acrediten la disponibilidad sobre dichos solares o inmuebles.

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

f) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del Casino de Juego, con sujeción a las disposiciones del presente Reglamento, así como los servicios complementarios que se pretenden prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales, espectáculos y demás que se propone organizar. Dicha memoria habrá de contener una descripción detallada de los sistemas previstos de admisión y control de los jugadores, selección, formación, gestión y control del personal, criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, contabilidad y caja, indicando, en todo caso, el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del Casino.

g) Planos y proyectos del Casino de Juego, con especificaciones de todas sus características técnicas y, en especial, en cuanto abastecimiento de aguas potables, tratamientos y evacuación de aguas residuales, tratamiento y eliminación de basuras, instalación eléctrica, accesos y aparcamientos y demás servicios exigidos por el ordenamiento urbanístico. El proyecto deberá referirse, en su caso, a las obras complementarias o de adaptación que sean necesarias.

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

h) Estudio económico financiero, que comprenderá, como mínimo, un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aporta-

aportacions que constitueixen el capital social, descripció de les fonts de finançament, previsions d'explotació i previsions de rendibilitat.

i) Relació de les mesures de seguretat que s'han d'instal·lar en el casino, entre les quals s'haurà de comptar, necessàriament, instal·lació contra incendis, unitat de producció autònoma d'energia elèctrica d'entrada automàtica en servici, així com les mesures de seguretat privada que a l'efecte s'establisquen en la Llei de Seguretat Privada i les seues disposicions de desplegament.

També podran adjuntar a les sol·licituds els documents que s'estimen pertinents, en especial per al finançament de les garanties personals i financeres dels membres de la societat i d'esta mateixa.

Article 9. Tramitació

Una vegada presentades les sol·licituds i la documentació annexa i la informació complementària que puga ser requerida, i amb informe previ de l'ajuntament o ajuntaments del terme municipal on es pretenga instal·lar el casino, que hauran de ser tramesos en el termini de 30 dies des de la petició d'estos per la conselleria competent en matèria de joc, i que es reputaran favorables si transcorre este termini i no s'ha rebut contestació, la Comissió Tècnica del Joc elaborarà i elevarà proposta de resolució al conseller competent en matèria de joc.

Article 10. Resolució

1. La resolució que autoritza la instal·lació del casino de joc serà efectuada per ordre del conseller competent en matèria de joc, que serà publicada en el *Diari Oficial de la Generalitat*, i s'hi expressarà:

- a) Denominació, duració, domicili, capital social i participació de capital estranger en la societat titular.
- b) Nom comercial i localització del casino.
- c) Relació dels socis o promotors, amb especificació de les seues participacions respectives en el capital, i dels membres del Consell d'Administració, conseller-delegat, directors generals o apoderats, si n'hi ha.
- d) Aprobació o modificacions del projecte arquitectònic proposat, dels servicis o de les activitats complementàries de caràcter turístic, i de les mesures de seguretat.
- e) Jocs autoritzats entre els inclosos en el catàleg.
- f) Data límit per a procedir a l'obertura, fent constar-hi l'obligació de sol·licitar i obtenir prèviament la llicència municipal de funcionament i l'autorització d'obertura i funcionament a què fa referència l'article 11 d'este reglament.
- g) Obligació de procedir, en el termini màxim de trenta dies, a la constitució de la societat, si no està constituïda.
- h) Intransmissibilitat de l'autorització.

2. Si l'autorització introduïx condicionants respecte del que sol·licita la societat, esta haurà de manifestar la seua conformitat o objeccions en el termini de deu dies des de la notificació; en el segon cas la conselleria competent en matèria de joc resoldrà sobre les objeccions i ho notificarà a la societat, la qual haurà de manifestar-ne l'acceptació en el termini que s'hi assenyalen; en un altre cas quedarà caduca l'autorització.

CAPÍTOL IV

Autorització d'obertura i funcionament

Article 11. Sol·licitud d'obertura i funcionament

1. Dins del termini assenyalat en l'autorització d'instal·lació i, com a mínim, trenta dies abans de la data prevista per a l'obertura del casino, la societat titular sol·licitarà de la Comissió Tècnica del Joc l'autorització d'obertura i funcionament.

2. Si l'obertura no pot efectuar-se dins del termini concedit per l'autorització d'instal·lació, la societat titular podrà sol·licitar davant la Comissió Tècnica del Joc l'ampliació oportuna del termini mencionat, justificant degudament i detalladament les causes que n'impedixen el compliment. La Comissió Tècnica del Joc, amb els informes previs pertinents resoldrà discrecionalment, atorgant o denegant l'ampliació del termini. En este segon cas, i també quan expire el ter-

minos que constituyen el capital social, descripció de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad.

i) Relación de las medidas de seguridad a instalar en el Casino, entre las que habrán de contarse, necesariamente, instalación contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, así como las medidas de seguridad privada que a tal efecto se establezcan en la Ley de Seguridad Privada y sus disposiciones de desarrollo.

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

Artículo 9. Tramitación

Presentadas las solicitudes y documentación anexa, así como la información complementaria que pueda ser requerida, y previo informe del Ayuntamiento o Ayuntamientos del término municipal donde se pretenda instalar el Casino, que deberán ser remitidos en el plazo de treinta días desde la petición de los mismos por la Conselleria competente en materia de juego, reputándose favorables transcurrido dicho plazo sin recibir contestación de aquellos, la Comisión Técnica de Juego elaborará y elevará propuesta de resolución al Conseller competente en materia de juego.

Artículo 10. Resolución

1. La resolución que autoriza la instalación del Casino de Juego se efectuará por Orden del Conseller competente en materia de juego, que será publicada en el *Diari Oficial de la Generalitat*, y en ella se expresará:

- a) Denominación, duración, domicilio, capital social y participación de capital extranjero en la sociedad titular.
- b) Nombre comercial y localización del Casino
- c) Relación de los socios o promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de los miembros del Consejo de Administración, Consejero-Delegado, Directores Generales o Apoderados, si los hubiere.
- d) Aprobación o modificaciones del proyecto arquitectónico propuesto, de los servicios o actividades complementarias de carácter turístico y de las medidas de seguridad.
- e) Juegos autorizados de entre los incluidos en el Catálogo.
- f) Fecha tope para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente la licencia municipal de funcionamiento y la autorización de apertura y funcionamiento a que hace referencia el artículo 11 de este Reglamento.
- g) Obligación de proceder, en el plazo máximo de treinta días, a la constitución de la sociedad, si no estuviera constituida.
- h) Intransmisibilidad de la autorización.

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

CAPÍTULO IV

Autorización de apertura y funcionamiento

Artículo 11. Solicitud de apertura y funcionamiento

1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación y, como mínimo, treinta días antes de la fecha prevista para la apertura del Casino, la sociedad titular solicitará de la Comisión Técnica del Juego la autorización de apertura y funcionamiento.

2. Si la apertura no pudiera efectuarse dentro del plazo concedido por la autorización de instalación, la sociedad titular podrá solicitar ante la Comisión Técnica del Juego la oportuna ampliación del precitado plazo, justificando debida y detalladamente las causas que impidan el cumplimiento del mismo. La Comisión Técnica del Juego, previos los informes pertinentes, resolverá discrecionalmente, otorgando o denegando la ampliación del plazo solicitado. En este segun-

mini sense que la part interessada haja sol·licitat ampliar-lo, es declararà d'ofici caducada l'autorització d'instal·lació i es publicaran i notificaran les resolucions acordades.

Article 12. Documentació complementària

La sol·licitud d'autorització d'obertura i funcionament haurà de dur adjunts els documents següents:

a) Còpia o testimoni notarial de l'escriptura de constitució de la societat i dels seus estatuts, amb constància fefaent de la seua inscripció en el Registre Mercantil o d'haver sigut sol·licitada, tot això en el cas que no s'hagen aportat anteriorment.

b) Llicència municipal de funcionament.

c) Relació del personal que ha de prestar servicis en el casino, amb fotocòpia compulsada dels contractes de treball respectius i de les seues acreditacions personals, amb especificació de la categoria professional.

d) Certificació acreditativa d'haver constituït la fiança a què fa referència l'article 51 d'este reglament.

e) Certificació d'obra acabada i que les obres realitzades es corresponen exactament amb el projecte bàsic pel qual es concedí l'autorització d'instal·lació.

f) Certificació de tècnic competent, visat pel col·legi professional respectiu, acreditatiu del funcionament idoni de totes les instal·lacions relacionades amb el joc i de les mesures de seguretat del casino.

g) Còpia o testimoni notarial de l'escriptura de declaració d'obra nova, amb constància fefaent de la seua liquidació i inscripció en el Registre de la Propietat.

h) Tots aquells documents que acrediten el compliment dels condicionants establits en la resolució d'autorització d'instal·lació, en el cas que n'hi haja.

Article 13. Tramitació i resolució

1. Una vegada rebuda la sol·licitud i la documentació a què fa referència l'article anterior, la Comissió Tècnica del Joc ordenarà practicar la inspecció oportuna per a comprovar el compliment dels requisits d'instal·lació i altres obligacions legals. La inspecció haurà de ser practicada en presència dels representants legals de la societat, així com dels tècnics que aquella designe, i s'hi alçarà l'acta i l'informe corresponent.

2. Si l'examen dels documents presentats i el resultat de la inspecció són satisfactoris, la Comissió Tècnica del Joc estendrà l'autorització d'obertura i funcionament. No obstant això, si l'acord és denegatori, s'haurà de reflectir en resolució motivada, i prèviament s'haurà d'haver concedit un termini per a corregir les deficiències observades. Una vegada transcorregut este termini, es tornaran a practicar les comprovacions oportunes, i si el seu resultat és negatiu la Comissió dictarà resolució que comportarà la declaració de caducitat de l'autorització d'instal·lació que es posseïa.

Article 14. Requisits formals de la resolució

En la resolució d'autorització d'obertura i funcionament del casino, es faran constar:

a) Les especificacions a què fan referència els apartats a), b) i c) de l'article 10.1.

b) L'horari màxim de funcionament de les sales de joc, que s'establirà d'acord amb l'informe que, a este efecte, expedisca la conselleria competent en matèria d'horaris.

c) La relació dels jocs autoritzats i del nombre de taules o elements per a això.

d) Els límits mínims i màxims de les apostes. A instància del sol·licitant, la resolució podrà autoritzar, per a cada un dels jocs o per a taules determinades, una banda de fluctuació de límits mínims d'apostes.

e) Els terminis per a l'obertura de la totalitat dels servicis del casino, si no entren tots simultàniament en servici. Si l'autorització d'obertura i funcionament es referix a una instal·lació provisional, es farà constar la data límit per a procedir a l'obertura de la instal·lació definitiva.

do caso, así como cuando expirase el plazo sin por la parte interesada se haya solicitado su ampliación, se declarará de oficio caducada la autorización de instalación, procediendo a publicar y notificar las resoluciones acordadas.

Artículo 12. Documentación complementaria

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

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

b) Licencia municipal de funcionamiento.

c) Relación de personal que haya de prestar servicios en el Casino, acompañada de fotocopia compulsada de los respectivos contratos de trabajo y de sus acreditaciones personales, con especificación de su categoría profesional.

d) Certificación acreditativa de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 51 de este Reglamento.

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

f) Certificación de técnico competente, visado por el Colegio profesional respectivo, acreditativo del funcionamiento idóneo de todas las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad del Casino.

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

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

Artículo 13. Tramitación y resolución

1. Recibida la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, la Comisión Técnica del Juego ordenará practicar la inspección oportuna para comprobar el cumplimiento de los requisitos de instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia de los representantes legales de la sociedad, así como de los técnicos que aquella designe, y en la misma se levantará al acta e informe correspondiente.

2. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fuesen satisfactorios, la Comisión Técnica del Juego extenderá la autorización de apertura y funcionamiento. No obstante, si el acuerdo fuera denegatorio, se reflejará en resolución motivada, previo haberse concedido un plazo para subsanar las deficiencias observadas. Transcurrido dicho plazo, volverán a practicarse las comprobaciones oportunas y si su resultado fuera negativo se dictará por aquella resolución, que conllevará la declaración de caducidad de la autorización de instalación que se poseía.

Artículo 14. Requisitos formales de la resolución

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

a) Las especificaciones a que se refieren los apartados a), b) y c) del artículo 10.1.

b) El horario máximo de funcionamiento de las salas de juego, que se establecerá de acuerdo con el informe que, a tal efecto, expida la Conselleria competente en materia de horarios.

c) La relación de los juegos autorizados y número de mesas o elementos para ello.

d) Los límites mínimos y máximos de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar, para cada uno de los juegos o para mesas determinadas, una banda de fluctuaciones de límites mínimos de apuestas.

e) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del Casino, si no entran todos simultáneamente en servicio. Si la autorización de apertura y funcionamiento se refiere a una instalación provisional, se hará constar la fecha tope para proceder a la apertura de la instalación definitiva.

- f) El nom i cognoms del director de jocs, dels subdirectors i dels membres del comitè de direcció, si és el cas.
- g) El termini de duració de l'autorització.
- h) La prohibició de cedir, a títol oneros o gratuït, l'autorització atorgada.

Article 15. Vigència i renovació

1. L'autorització d'obertura i funcionament es concedirà inicialment pel termini d'un any amb caràcter provisional i serà prorrogable per períodes successius de deu anys; el termini de duració de l'autorització provisional es computarà a partir de l'endemà d'aquell en què es produï l'obertura al públic del casino; el termini de les autoritzacions definitives es comptarà des de l'endemà d'aquell en què expire la vigència de la precedent.

2. Sis mesos abans, com a mínim, de la data d'expiració de cada termini de vigència de l'autorització, la societat titular haurà d'instar de la Comissió Tècnica del Joc la renovació de l'autorització, aportant a l'efecte com a mínim els documents següents: aquells a què fa referència l'article 8, apartats c) i d); certificat del secretari del Consell d'Administració de les modificacions que haja tingut la societat des de la seua sol·licitud i percentatge de participació dels socis; DNI dels socis i tots aquells documents que li siguen requerits. La Comissió Tècnica del Joc resoldrà, amb informe previ de la Comissió del Joc de la Comunitat Valenciana Valenciana. La denegació de la sol·licitud, si és el cas, haurà de ser motivada i només podrà acordar-se quan hi concórrega alguna de les causes que, d'acord amb el que disposa l'article 16 d'este reglament, donen lloc a la revocació.

3. Si l'autorització d'obertura i funcionament del casino s'ha atorgat per a una instal·lació provisional, l'autorització inicial per un any només podrà renovar-se per períodes d'igual duració fins a l'entrada en funcionament de la instal·lació definitiva. La seua obertura haurà de ser autoritzada i tramitada en la forma prevista pels articles 11 al 15 del present reglament i no serà necessària la presentació dels documents que, aportats per a la instal·lació provisional, siguen vàlids per a la definitiva.

Si l'obertura de la instal·lació definitiva es produïx abans de transcórrer un any des de l'entrada en funcionament de la instal·lació provisional, l'autorització s'atorgarà pel període que reste de l'any indicat, fent constar-hi el termini per a sol·licitar la renovació a què fa referència l'apartat 2 del present article.

4. Si l'obertura de la instal·lació definitiva no es produïx en el termini assenyalat en l'autorització d'instal·lació o de les ampliacions del termini concedides, la caducitat de l'autorització d'instal·lació que s'acorde comportarà la de l'autorització d'obertura i funcionament atorgada per a la instal·lació provisional.

5. No obstant el que disposa l'apartat 1, la inspecció adscrita a la Comissió Tècnica del Joc procedirà cada dos anys, com a mínim, a la revisió completa de les instal·lacions del casino i de totes les restants circumstàncies previstes en els articles 5, 8 i 12 del present reglament, per a comprovar el grau de manteniment i compliment de les condicions previstes en les autoritzacions atorgades.

Article 16. Caducitat o extinció d'autoritzacions

Es podrà cancel·lar l'autorització d'obertura i funcionament d'un casino de joc, i per tant, produir-se la caducitat o extinció de l'autorització d'instal·lació, en els casos següents:

- a) Per renúncia de la societat titular manifestada per escrit a la conselleria competent en matèria de joc.
- b) Per dissolució de la societat titular.
- c) Pel transcurs del termini de validesa sense haver sol·licitat la renovació o pròrroga.
- d) Com a conseqüència d'expedient de sanció en matèria de joc que consistisca en la cancel·lació o revocació de l'autorització.
- e) Pel no pagament dels impostos específics sobre el joc o l'ocultació total o parcial de la base imposable d'estos.
- f) Per resolució motivada adoptada pel procediment corresponent, que s'haurà d'ajustar, en tot cas, al que preveu la Llei de Règim Jurídic de les Administracions Públiques i del Procediment Administratiu Comú, i que reculla alguna de les causes següents:

- f) El nombre y apellidos del Director de Juegos, de los Subdirectores y de los miembros del Comité de Dirección, en su caso.
- g) El plazo de duración de la autorización.
- h) La prohibición de ceder, a título oneroso o gratuito, la autorización otorgada.

Artículo 15. Vigencia y renovación

1. La autorización de apertura y funcionamiento se concederá inicialmente por el plazo de un año con carácter provisional y será prorrogable por periodos sucesivos de diez años; el plazo de duración de la autorización provisional se computará a partir del día siguiente a aquél en que se produjo la apertura al público del Casino; el plazo de las autorizaciones definitivas se contará desde el día siguiente a aquel en que expirase la vigencia de la precedente.

2. Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la autorización, la sociedad titular habrá de instar de la Comisión Técnica del Juego la renovación de la autorización, aportando al efecto como mínimo los siguientes documentos: los que hace referencia el artículo 8, apartados c) y d); certificado del Secretario del Consejo de Administración de las modificaciones que haya tenido la Sociedad desde su solicitud y porcentaje de participación de los socios; DNI de los socios y cuantos documentos le sean requeridos. La Comisión Técnica de Juego resolverá, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana Valenciana. La denegación de la solicitud, en su caso, habrá de ser motivada y sólo podrá acordarse cuando concorra alguna de las causas que, conforme a lo dispuesto en el artículo 16 de este Reglamento, den lugar a la revocación.

3. Si la autorización de apertura y funcionamiento del Casino se hubiera otorgado para una instalación provisional, la autorización por un año sólo podrá renovarse por periodos de igual duración hasta la entrada en funcionamiento de la instalación definitiva. La apertura de ésta deberá ser autorizada y tramitada en la forma prevista por los artículos 11 al 15 del presente Reglamento, no siendo precisa la presentación de los documentos que, aportados para la instalación provisional, fuesen válidos para la definitiva.

Si la apertura de instalación definitiva se produjese antes de transcurrir un año desde la entrada en funcionamiento de la instalación provisional, la autorización se otorgará por el período que reste del indicado año, haciendo constar en la misma el plazo para solicitar la renovación a que se refiere el apartado 2 del presente artículo.

4. Si la apertura de instalación definitiva no se produjese en el plazo señalado en la autorización de instalación o de las ampliaciones del plazo concedidas, la caducidad de la autorización de instalación que se acuerde conllevará la de la autorización de apertura y funcionamiento otorgada para la instalación provisional.

5. No obstante lo dispuesto en el apartado 1, la inspección adscrita a la Comisión Técnica del Juego procederá cada dos años, como mínimo, a la revisión completa de las instalaciones del Casino y de todas las restantes circunstancias previstas en los artículos 5, 8 y 12 del presente reglamento, al objeto de comprobar el grado de mantenimiento y cumplimiento de las condiciones previstas en las autorizaciones otorgadas.

Artículo 16. Caducidad o extinción de las autorizaciones

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

- a) Por renuncia de la sociedad titular manifestada por escrito a la Conselleria competente en materia de juego.
- b) Por disolución de la sociedad titular.
- c) Por el transcurso del plazo de validez sin haber solicitado su renovación o prórroga.
- d) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego que consista en la cancelación o revocación de la autorización.
- e) Por impago de los impuestos específicos sobre el juego o la ocultación total o parcial de la base imponible de los mismos.
- f) Por resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente, que se ajustará, en todo caso, a lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y que recoja alguna de las siguientes causas:

– Falsedat de les dades aportades per a l'obtenció de l'autorització d'instal·lació o per a l'autorització d'obertura i funcionament.

– Modificació dels termes establits en les autoritzacions respectives sense haver obtingut l'autorització prèvia establida en este reglament.

– L'incompliment de l'obligació que sobre la constitució de fiança i el manteniment de la seua vigència i import, està establida en el present reglament.

– Quan es deixi de reunir els requisits a què fa referència l'article 5 del present reglament.

– Per pèrdua de la disponibilitat legal o de fet del local o establiment on està situat el casino de joc.

– Per caducitat o revocació ferma de la llicència municipal de funcionament.

– Quan el casino romanga tancat sense autorització prèvia.

Article 17. Modificacions de les autoritzacions

1. Requeriran autorització prèvia de la Comissió Tècnica del Joc les modificacions de les autoritzacions d'instal·lació i de les d'obertura i funcionament del casino i de les seues sales apèndixs, que impliquen:

- a) La modificació de jocs i el nombre de taules instal·lades.
- b) La fixació dels mínims i màxims de les apostes.
- c) L'horari màxim d'obertura i tancament, amb informe previ de la conselleria competent en matèria d'horaris.
- d) El període de funcionament de sales apèndixs de la principal.

e) Les modificacions substancials de les mesures generals de seguretat. No tindran la consideració de modificació substancial les variacions d'ubicació o del nombre de dispositius de gravació, prèviament autoritzats o les seues possibles substitucions, sempre que garantisquen com a mínim la seguretat inicial autoritzada.

f) Les modificacions substancials en la configuració dels edificis.

g) Les modificacions dels òrgans d'administració i càrrecs directius.

h) Les modificacions en el cos social de la societat titular, que impliquen entrada de nous socis o accionistes.

i) Constituir càrregues reals de qualsevol naturalesa sobre els immobles on es troba el casino i les sales apèndixs de la principal.

j) El canvi d'ubicació del casino i de les sales apèndixs de la principal, que sempre requerirà el compliment dels requisits exigits en el present reglament per a l'obtenció de les autoritzacions d'instal·lació, i d'obertura i funcionament.

k) La suspensió del funcionament del casino i de les sales apèndixs de la principal per un període superior a trenta dies i inferior a un any.

2. Requeriran autorització prèvia dels servicis territorials de la conselleria competent en matèria de joc les modificacions que impliquen:

a) La transmissió de les accions entre els socis quan se supere el 5% del capital social.

b) La suspensió del funcionament del casino i de les sales apèndixs de la principal per un període superior a set i inferior a trenta dies.

c) Els increments del capital social quan, no existint entrada de nous socis, es produïska variació del percentatge de participació dels socis o accionistes.

3. Requeriran comunicació prèvia als servicis territorials de la conselleria competent en matèria de joc les modificacions que impliquen:

a) Les modificacions o reformes que s'han d'efectuar en els edificis, que no comporten canvis en la seua estructura, configuració o afecten mesures de seguretat.

b) L'increment del capital social quan no hi haja modificació de l'accionariat ni variació de percentatges de participació de cada un dels socis o accionistes.

c) La suspensió del funcionament del casino de joc i de les sales apèndix de la principal per un període inferior a set dies.

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

– Modificación de los términos establecidos en las respectivas autorizaciones sin haber obtenido la autorización previa establecida en este Reglamento.

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

– Cuando se dejara de reunir los requisitos a que se refiere el artículo 5 del presente Reglamento.

– Por pérdida de la disponibilidad legal o de hecho del local o establecimiento donde está ubicado el Casino de Juego.

– Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de funcionamiento.

– Cuando el Casino permanezca cerrado sin previa autorización.

Artículo 17. Modificación de las autorizaciones

1. Requerirán autorización previa de la Comisión Técnica del Juego las modificaciones de las autorizaciones de instalación y las de apertura y funcionamiento del Casino y de sus salas apéndice, que impliquen:

- a) La modificación de juegos y el número de mesas instaladas.
- b) La fijación de los mínimos y máximos de las apuestas.
- c) El horario máximo de apertura y cierre, previo informe de la Conselleria competente en materia de horarios.
- d) El período de funcionamiento de salas apéndice de la principal.

e) Las modificaciones sustanciales de las medidas generales de seguridad. No tendrán la consideración de modificación sustancial las variaciones de ubicación o número de dispositivos de grabación, previamente autorizados o sus posibles sustituciones, siempre que garanticen como mínimo la seguridad inicial autorizada.

f) Las modificaciones sustanciales en la configuración de los edificios.

g) Las modificaciones de los órganos de Administración y cargos directivos.

h) Las modificaciones en el cuerpo social de la sociedad titular que impliquen la entrada de nuevos socios o accionistas.

i) Constituir cargas reales de cualquier naturaleza sobre los inmuebles en los que se asienta el Casino y las salas apéndice de la principal.

j) El cambio de ubicación del Casino y de las salas apéndice de la principal, que siempre requerirá el cumplimiento de los requisitos exigidos en el presente Reglamento para la obtención de las autorizaciones de instalación, y de apertura y funcionamiento.

k) La suspensión del funcionamiento del Casino y de las salas apéndice de la principal por un período superior a treinta días e inferior a un año.

2. Requerirán autorización previa de los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego las modificaciones que impliquen:

a) La transmisión de las acciones entre los socios cuando se supere el 5% del capital social.

b) La suspensión del funcionamiento del Casino y de las salas apéndice de la principal por un período superior a siete e inferior a treinta días.

c) Los incrementos del capital social cuando, no existiendo entrada de nuevos socios, se produzca variación del porcentaje de participación de los socios o accionistas.

3. Requerirán comunicación previa a los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego las modificaciones que impliquen:

a) Las modificaciones o reformas a efectuar en los edificios, que no conlleven cambios en su estructura, configuración o afecten a medidas de seguridad.

b) Incremento del capital social cuando no exista modificación del accionariado ni variación de porcentajes de participación de cada uno de los socios o accionistas.

c) La suspensión del funcionamiento del Casino de Juego y de las salas apéndice de la principal por un período inferior a siete días.

d) La transmissió d'accions entre socis quan no supere el 5% del capital social i no es realitzen més de dues transmissions en el període d'un any.

e) Les alteracions que es produïsquen en les plantilles del personal al servei del casino i de les sales apèndixs de la principal.

f) Els canvis de màquines relacionades amb el desenvolupament del joc.

4. Les modificacions restants, no previstes expressament en les detallades anteriorment, requeriran, en tot cas, la comunicació prèvia a la Comissió Tècnica del Joc.

5. Si és soci o accionista de la societat titular del casino de joc una persona jurídica, esta queda subjecta al règim d'autorització prèvia establert en este article per a la transmissió o modificació del seu cos social.

TÍTOL II

De la sala de joc, del personal i del funcionament

CAPÍTOL I

De la sala de joc

Article 18. Servicis complementaris dels casinos de joc

1. Els casinos de joc hauran de prestar obligatòriament al públic els servicis següents:

- Servici de bar.
- Servici de restaurant.
- Sala d'estar.
- Sala d'espectacles o festes.
- Local/lloc habilitat per a aparcament de vehicles.

2. Amb caràcter facultatiu, els casinos podran prestar, entre altres, els servicis següents:

- Sala de teatre i cinema.
- Sala de convencions.
- Sala de concerts.
- Sala d'exposicions.
- Instal·lacions gimnàstiques o esportives.
- Establiment de compres.

La prestació d'estos servicis es convertirà en obligatòria si s'han previst en la sol·licitud i estan inclosos en l'autorització d'instal·lació.

3. Els servicis indicats en els punts anteriors que preste el casino podran pertànyer o ser explotats, amb autorització prèvia de la Comissió Tècnica del Joc, per persona o empresa distinta de la del titular del casino, hauran de localitzar-se en el mateix immoble o conjunt arquitectònic en què estiga situat el casino i l'empresa titular del casino de joc respondrà solidàriament respecte de l'activitat prestada amb el titular o explotador d'esta.

Article 19. Sales de joc

1. En els casinos de joc hi haurà una sala principal i podran autoritzar-se sales privades.

No obstant això, s'admetrà l'existència d'una antesala de la principal, en la qual es permetrà la instal·lació dels jocs següents:

- Ruleta de la fortuna.
- Bola o *boule*.
- Màquines de les regulades en el vigent Reglament de Màquines Recreatives i d'Atzar.
- Taules de demostració dels jocs autoritzats.

L'existència d'esta antesala constarà en l'autorització d'instal·lació i en la d'obertura i funcionament i comptarà amb un servici d'admissió.

2. Les sales a què fa referència l'apartat anterior hauran de trobar-se en el mateix edifici del casino, llevat que la Comissió Tècnica del Joc autoritze excepcionalment una altra ubicació. La disposició dels locals ha de ser tal que les sales estiguen aïllades les unes de les altres i no siga normalment visible l'interior des de la via pública o locals de pública concurrència.

3. Els visitants de les sales de joc han d'entrar en l'establiment i eixir-ne per les mateixes portes que els restants clients del casino. Es podran autoritzar, tanmateix, accessos o entrades independents per

d) La transmissió de acciones entre socios cuando no supere el 5% del capital social y no se realicen más de dos transmisiones durante el periodo de un año.

e) Las alteraciones que se produzcan en las plantillas del personal al servicio del Casino y de las salas apéndice de la principal.

f) Los cambios de máquinas relacionadas con el desarrollo del juego.

4. Las restantes modificaciones no previstas expresamente entre las relacionadas anteriormente, requerirán, en todo caso, su comunicación previa a la Comisión Técnica del Juego.

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

TÍTULO II

De la sala de juego, del funcionamiento y del personal

CAPÍTULO I

De la sala de juego

Artículo 18. Servicios complementarios de los Casinos de Juego

1. Los Casinos de Juego deberán prestar obligatoriamente al público los siguientes servicios:

- Servicio de bar.
- Servicio de restaurante.
- Sala de estar.
- Sala de espectáculos o fiestas.
- Local/lugar habilitado para aparcamiento de vehículos.

2. Con carácter facultativo, los Casinos podrán prestar, entre otros, los siguientes servicios:

- Sala de teatro y cinematógrafo.
- Sala de convenciones.
- Sala de conciertos.
- Sala de exposiciones.
- Instalaciones gimnásticas o deportivas.
- Establecimiento de compras.

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

3. Los servicios indicados en los puntos anteriores que preste el Casino podrán pertenecer o ser explotados, previa autorización de la Comisión Técnica del Juego, por persona o empresa distinta de la del titular del Casino y deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico en el que éste se ubique y la empresa titular del Casino de Juegos responderá solidariamente respecto de la actividad prestada con el titular o explotador de la misma.

Artículo 19. Salas de juego

1. En los Casinos de Juego existirá una sala principal y podrá autorizarse salas privadas.

No obstante, se admitirá la existencia de una antesala de la principal, en la que se permitirá la instalación de los siguientes juegos:

- Ruleta de la fortuna.
- Boule* o bola.
- Máquinas de las reguladas en el vigente Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.
- Mesas de demostración de los juegos autorizados.

La existencia de esta antesala constará en la autorización de instalación y en la de apertura y funcionamiento y contará con un servicio de admisión.

2. Las salas a que se refiere el apartado anterior deberán encontrarse en el mismo edificio del Casino, salvo que la Comisión Técnica del Juego autorice excepcionalmente otra ubicación. La disposición de los locales debe ser tal que las salas estén aisladas unas de otras y no sea normalmente visible su interior desde la vía pública o locales de pública concurrència.

3. Los visitantes de las salas de juego deben entrar en el establecimiento y salir de él por las mismas puertas que los restantes clientes del Casino. Podrán autorizarse, sin embargo, accesos o entradas

als servicis complementaris del casino, quan la seua naturalesa així ho faça aconsellable.

4. A l'interior de les sales de joc no s'admetran més servicis complementaris que els de cafeteria, bar o restaurant, sala d'estar i zona d'actuacions, els quals hauran d'estar clarament separats de les taules, encara que no necessàriament mitjançant envans o tancaments d'obra, i en tot moment es garantirà que no interferisquen en el normal funcionament de la sala de joc.

5. El paviment i les parets de les sales hauran d'estar revestits de material no combustible que afavorisca la insonorització. Independentment de la general del local, cada taula disposarà d'il·luminació pròpia, que elimine les ombres sense produir lluentors que puguen enlluernar els jugadors o empleats. Totes les sales de joc disposaran d'instal·lació d'aire condicionat.

6. El conseller competent en matèria de joc, a sol·licitud de la persona interessada i amb informe previ de la Comissió Tècnica del Joc, podrà autoritzar a cada un dels casinos de joc la instal·lació i el funcionament de fins a tres sales que, formant part del casino de joc es troben situades fora del recinte o complex on este estiga situat, en el seu àmbit provincial, per a la pràctica de jocs de casino i dels servicis accessoris a este.

Estes sales funcionaran com a apèndix de la principal, i tindran un període de funcionament que no podrà excedir de nou mesos a l'any. Les taules de joc que s'han d'autoritzar per a la sala apèndix hauran de ser com a mínim quatre taules de joc de bola i quatre taules de jocs de naips, sense que es pugua superar el vuitanta per cent de les taules de joc que la sala principal tinga autoritzades.

Estes sales hauran d'estar dotades dels servicis d'admissió i control que estableix el present reglament per a la sala principal dels casinos i prestar els servicis complementaris obligatoris, a excepció de la sala de festes que tindrà caràcter facultatiu.

Estes sales apèndixs hauran de tenir una cabuda mínima de 300 persones, tindran una superfície d'acord amb el que disposen les vigents normes NBE-PCI, sense incloure-hi l'ocupada per qualsevol tipus de servici complementari ubicat a l'interior, ni les dependències auxiliars (caixa, recepció i altres).

Les sales apèndixs podran disposar d'antesala de la principal amb els requisits establits en el punt 1 del present article.

Per a la concessió d'autorització de sala apèndix es valorarà el lloc d'ubicació i l'existència d'altres activitats de joc en la zona d'influència. No es podrà autoritzar la instal·lació d'una sala apèndix quan hi haja sales de bingo dins d'un radi de 1.200 metres des de la ubicació pretesa, distància que es mesurarà des de la porta d'accés a la sala apèndix. Les sales apèndixs hauran d'estar situades a una distància no inferior a un radi de 4.000 metres del casino principal i de qualsevol altra sala apèndix existent.

En qualsevol cas, per a tramitar l'autorització de les sales apèndixs mencionades es tindrà en compte el que disposa el títol I, capítol III i IV del present reglament, a excepció de la forma de concessió de l'autorització d'instal·lació que s'efectuarà per resolució del conseller competent en la matèria. Així mateix, s'haurà d'acreditar el compliment de les distàncies ressenyades en el paràgraf anterior.

Per a la concessió de l'autorització de funcionament, estes sales hauran de comptar amb l'autorització i llicència de funcionament de l'ajuntament respectiu i hauran de complir els requisits i les condicions que, per a establiments de pública concurrència, estan establits en la normativa d'edificació i en la Llei reguladora d'espectacles públics de la Generalitat.

Article 20. Admissió

1. L'entrada a les sales de joc dels casinos és prohibida a:

a) Els menors de 18 anys encara que es troben emancipats.

b) Els que per decisió judicial hagen sigut declarats incapaces, pròdigos o inhabilitats per a administrar els seus béns d'acord amb la Llei Concursal, mentre no siguen rehabilitats.

c) Les persones que es troben en situació de llibertat condicional o sotmeses al compliment de mesures de seguretat.

d) Les persones que donen mostres de trobar-se en estat d'embriaguesa o de patir malaltia mental i els que puguen pertorbar l'ordre, la tranquil·litat i el desenrotllament dels jocs.

independientes para los servicios complementarios del Casino, cuando su naturaleza así lo hiciere aconsejable.

4. En el interior de las salas de juego no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante, sala de estar y zona de actuaciones, los cuales deberán estar claramente separados de las mesas, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramientos de obra, garantizando en todo momento que no interfirieran en el normal funcionamiento de la sala de juego.

5. El pavimento y paredes de las salas deberán estar revestidos de material no combustible que favorezca la insonorización. Con independencia de la general del local, cada mesa dispondrá de iluminación propia, que elimine las sombras sin producir brillos que puedan deslumbrar a los jugadores o empleados. Todas las salas de juego dispondrán de instalación de aire acondicionado.

6. El Conseller competente en materia de juego, a solicitud del interesado y previo informe de la Comisión Técnica del Juego, podrá autorizar a cada uno de los Casinos de Juego la instalación y funcionamiento de hasta tres salas que, formando parte del casino de juego se encuentren situadas fuera del recinto o complejo donde este ubicado el mismo, en su ámbito provincial, para la práctica de juegos de Casino y de los servicios accesorios al mismo.

Estas salas funcionarán como apéndice de la principal, y tendrán un periodo de funcionamiento que no podrá exceder de nueve meses al año. Las mesas de juego a autorizar para la sala apéndice deberán ser como mínimo cuatro mesas de juegos de bola y cuatro mesas de juegos de naipes, sin que se pueda superar el ochenta por ciento de las mesas de juego que la sala principal tenga autorizadas.

Dichas salas deberán estar dotadas de los servicios de admisión y control que establece el presente Reglamento para la sala principal de los Casinos y prestar los servicios complementarios obligatorios, con excepción de la sala de fiestas que tendrá carácter facultativo.

Dichas salas apéndice deberán tener un aforo mínimo de 300 personas, teniendo una superficie a tenor de lo dispuesto en las vigentes normas NBE-PCI, sin incluir en ella la ocupada por cualquier tipo de servicio complementario ubicado en su interior, ni las dependencias auxiliares (caja, recepción y otras).

Las salas apéndice podrán disponer de antesala de la principal con los requisitos establecidos en el punto 1 del presente artículo.

Para la concesión de autorización de sala apéndice se valorará el lugar de ubicación y la existencia de otras actividades de juego en la zona de influencia. No se podrá autorizar la instalación de una sala apéndice cuando existan salas de bingo dentro de un radio de 1.200 metros desde la ubicación pretendida, distancia que se medirá desde la puerta de acceso a la sala apéndice. Las salas apéndice deberán estar situadas a una distancia no inferior a un radio de 4.000 metros del casino principal y de cualquier otra sala apéndice existente.

En cualquier caso, para tramitar la autorización de las salas apéndice precitadas se estará a lo dispuesto en el Título I, Capítulo III y IV del presente Reglamento, con excepción de la forma de concesión de la autorización de instalación que se efectuará por resolución del Conseller competente en la materia. Así mismo, se deberá acreditar el cumplimiento de las distancias reseñadas en el párrafo anterior.

Para la concesión de la autorización de funcionamiento, dichas salas deberán contar con la autorización y licencia de funcionamiento del Ayuntamiento respectivo y deberán cumplir con los requisitos y condiciones que, para establecimientos de pública concurrència, vienen establecidos en la normativa de edificación y en la Ley reguladora de espectáculos públicos de la Generalitat.

Artículo 20. Admisión

1. La entrada a las salas de juego de los Casinos está prohibida a:

a) Los menores de dieciocho años aunque se encuentren emancipados.

b) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o inhabilitados para administrar sus bienes de acuerdo con la Ley Concursal, en tanto no sean rehabilitados.

c) Las personas que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidas al cumplimiento de medidas de seguridad.

d) Las personas que den muestra de encontrarse en estado de embriaguez o de sufrir enfermedad mental y los que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos.

e) Les persones que pretenguin entrar-hi portant armes o objectes que puguin utilitzar-se com a tals.

f) Les persones que es troben incloses en el Registre de Prohibits.

2. El control del respecte de les prohibicions a què fa referència el present article serà exercit pels servicis d'admissió del casino. Si el director de jocs advertix la presència en la sala d'alguna persona compresa en les prohibicions esmentades, l'haurà d'invitar a abandonar-la immediatament.

3. Independentment de les condicions i prohibicions a què fan referència els apartats anteriors, el director de jocs haurà d'invitar a abandonar el casino o les sales apèndix autoritzades les persones que, encara que no consten antecedents d'elles, produïsquen perturbacions en l'ordre de les sales de joc o cometen irregularitats en la pràctica dels jocs, siga quina siga la naturalesa de les unes i de les altres. Així mateix, la direcció de jocs podrà prohibir l'entrada a tota aquella persona de la qual consten dades que permeten suposar fonamentadament que puguin observar una conducta desordenada o cometre irregularitats en les sales de joc, o invitar-les a abandonar la sala si ja hi són. Estes expulsions seran comunicades en el termini de setanta-dues hores a l'administració.

Les persones que consideren injustificada l'expulsió o prohibició d'entrada al casino i/o a les sales apèndix autoritzades, podran dirigir-se a la Comissió Tècnica de Joc i exposar les raons que els assistisquen.

Article 21. Altres condicions d'admissió

1. Els casinos podran exigir a qui vulga accedir a la sala principal del casino i a les sales apèndix determinades condicions quant a la vestimenta o etiqueta, tant amb caràcter permanent com restringides a determinades èpoques, jornades o hores de funcionament de les sales de joc.

2. Per a imposar altres condicions o prohibicions d'admissió a les sales de joc diferents de les mencionades en l'article anterior i en l'apartat anterior, els casinos hauran de sol·licitar autorització de la Comissió Tècnica del Joc, la qual les denegarà si són arbitràries, injustificadament discriminatòries o lesives als drets fonamentals de la persona.

3. Les condicions especials per a admissió en els casinos de joc i en les sales apèndix d'accés restringit seran fixades en l'autorització d'obertura i funcionament, sense perjudici de les addicionals que puguin establir-se posteriorment, amb autorització prèvia de la Comissió Tècnica del Joc. Les unes i les altres hauran de respectar els límits a què fa referència l'apartat anterior.

4. Totes les condicions i prohibicions especials a què fa referència el present article hauran de trobar-se impreses i exposades en lloc visible del local en què s'efectue el tràmit d'admissió dels visitants, sense perjudici del que disposa la norma reguladora d'espectacles públics, activitats recreatives i establiments públics.

Article 22. Llistat de prohibits

1. La Comissió Tècnica del Joc elaborarà un Registre de Prohibits sense accés a casinos de joc i a sales apèndix, en el qual es determinarà l'àmbit territorial, el termini de prohibició i les seues causes.

2. En este Registre de Prohibits s'inclouran:

a) Les persones que voluntàriament ho sol·liciten, per si o pel seu representant, acreditant la representació per qualsevol mitjà vàlid en dret o mitjançant declaració en compareixença personal de la persona interessada.

b) Aquelles persones respecte de les quals les empreses titulars d'un casino de joc, per raons fonamentades, sol·liciten la inclusió; en este cas la prohibició només obligarà el casino que la sol·licità, llevat que les circumstàncies aconsellen estendre esta prohibició.

c) Les que com a conseqüència d'expedient de sanció queden expressament sancionades amb prohibició d'entrada per un temps determinat.

3. La inclusió en el Registre serà efectuada per la Comissió Tècnica del Joc, amb tramitació prèvia de l'expedient administratiu oportú.

e) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan ser utilizados como tales.

f) Las personas que se encuentren incluidas en el Registro de Prohibidos.

2. El control del respeto de las prohibiciones a que se refiere el presente artículo será ejercido por los servicios de admisión del Casino. Si el Director de Juegos advirtiera la presencia en la sala de alguna persona comprendida en las prohibiciones referidas, deberá invitarle a que la abandone de inmediato.

3. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los apartados anteriores, el Director de Juegos deberá invitar a abandonar el Casino o las salas apéndices autorizadas a las personas que, aunque no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden de las salas de juego o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras. Asimismo la Dirección de Juegos podrá prohibir la entrada a toda aquella persona de la que le consten datos que permitan suponer fundadamente que puedan observar una conducta desordenada o cometer irregularidades en las salas de juego, o invitarles a abandonar la sala si ya estuvieran en ella. Estas expulsiones serán comunicadas en el plazo de setenta y dos horas a la Administración.

Las personas que consideren injustificada la expulsión o prohibición de entrada al Casino y a las salas apéndices autorizadas, podrán dirigirse a la Comisión Técnica de Juego exponiendo las razones que les asistan.

Artículo 21. Otras condiciones de admisión

1. Los Casinos podrán exigir a quien desee acceder a la sala principal del Casino y a las salas apéndices, determinadas condiciones en cuanto a su vestimenta o etiqueta, tanto con carácter permanente como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las salas de juego.

2. Para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en artículo anterior y en el apartado anterior, los Casinos habrán de solicitar autorización de la Comisión Técnica del Juego, la cual las denegarà si fuesen arbitrarias, injustificadamente discriminatorias o lesivas a los derechos fundamentales de la persona.

3. Las condiciones especiales para admisión en los Casinos de Juego y en las salas apéndices de acceso restringido serán fijadas en la autorización de apertura y funcionamiento, sin perjuicio de las adicionales que puedan establecerse posteriormente, previa autorización de la Comisión Técnica del Juego. Unas y otras deberán respetar los límites a que se refiere el apartado anterior.

4. Todas las condiciones y prohibiciones especiales a que se refiere el presente artículo deberán hallarse impresas y expuestas en lugar visible del local en que se efectúe el trámite de admisión de los visitantes, sin perjuicio de lo dispuesto en la norma reguladora de espectáculos públicos, actividades recreativas y establecimientos públicos.

Artículo 22. Listado de prohibidos

1. La Comisión Técnica del Juego elaborará un Registro de Prohibidos sin Acceso a Casinos de Juego y a salas apéndices, en el que se determinará el ámbito territorial, plazo de prohibición y causas de la misma.

2. En dicho Registro de Prohibidos se incluirán:

a) Las personas que voluntariamente lo soliciten, por sí o por su representante, acreditando la representación por cualquier medio válido en derecho o mediante declaración en comparecencia personal del interesado.

b) Aquellas personas respecto de las que las empresas titulares de un Casino de Juego, por razones fundadas, soliciten su inclusión, en cuyo caso la prohibición sólo obligará al Casino que la solicitó, salvo que las circunstancias aconsejen extender dicha prohibición.

c) Las que, como consecuencia de expediente sancionador, queden expresamente sancionadas con prohibición de entrada por un tiempo determinado.

3. La inclusión en el Registro se efectuara por la Comisión Técnica del Juego previa la tramitación del oportuno expediente administrativo.

4. El Registre de Prohibits haurà de constar en els servicis d'admissió en suport informàtic i manual, tindrà caràcter reservat i no podrà fer-se públic de cap manera, el seu contingut serà conegut exclusivament per l'administració i pels casinos de joc i les sales apèndixs.

5. Ja que en alguns casos la inclusió en el Registre de Prohibits tindrà efectes per a tot l'Estat, la Comissió Tècnica del Joc arbitrarà les mesures necessàries per a fer efectiu este registre i el model de comunicació entre les administracions implicades i, si és el cas, amb els establiments de joc que s'establisca.

Article 23. Servici d'admissió

1. Per a tenir accés a les sales de joc principal i privades, antesales, així com a les sales apèndix, els visitants hauran d'obtenir una targeta d'entrada en el servici d'admissió del casino, que s'haurà de trobar en els accessos a estes.

2. Les targetes d'entrada tindran sempre caràcter nominatiu. Les persones a favor de les quals s'expedisquen estan obligades a presentar-la en tot moment a requeriment dels empleats del casino o dels funcionaris de control. Si no ho fan o no poden fer-ho, seran expulsades de les sales de joc.

3. Les targetes d'entrada estaran numerades correlativament i hauran de contenir, almenys, les dades següents: nom i cognoms, número del document nacional d'identitat o equivalent, número de la fitxa personal del client, a què fa referència l'article següent, data d'emissió, termini de validesa, firma del director de joc o segell del casino.

4. Les targetes d'entrada s'expediran a un preu unitari, que serà fixat anualment per la direcció del casino, amb comunicació prèvia a la Comissió Tècnica del Joc, i tindran validesa per a un sol dia.

No obstant això, el casino anualment, amb comunicació prèvia a la Comissió Tècnica del Joc, podrà establir targetes especials de preu inferior a l'unitari o gratuïtes en els casos següents:

- a) Persones que assistisquen a convencions o congressos realitzats en la regió on es trobe el casino de joc.
- b) Persones integrants de viatges col·lectius.
- c) Grup de persones que utilitzen els servicis complementaris del casino.
- d) Targetes de validesa superior a un dia, que podran expedir-se per una setmana, per un mes o per tota la temporada anual.

5. La targeta d'entrada dóna dret a l'accés a la sala o sales principals de joc que hi haja en el casino o sales apèndixs, així com a la pràctica dels jocs en la forma establida reglamentàriament per a cada un d'ells.

La Comissió Tècnica del Joc, a petició de la societat titular, podrà autoritzar discrecionalment l'existència de sales privades, a les quals sol es tindrà accés amb la invitació prèvia de la direcció del casino. L'accés i el gaudiment dels restants servicis complementaris del casino podrà subordinar-se a l'expedició d'entrades independents, amb subjecció a les normes especials que regulen cada tipus d'activitat.

6. L'expedició de targetes podrà substituir-se transitòriament, en cas de produir-se una aglomeració en el servici d'admissió del casino, pel lliurament d'un volant provisional, amb dipòsit previ del document identificador i de l'import de la targeta, o amb verificació prèvia de les dades d'identificació personal facilitades pel mateix client amb el seu document d'identificació; en este cas no caldrà dipositar-lo en el servici d'admissió. De la mateixa manera i per a facilitar les operacions d'emissió de targetes als col·lectius a què fan referència els apartats a), b) i c) de l'apartat 4 d'este article, la seua elaboració es podrà realitzar sobre la base d'una relació nominal dels seus integrants, amb especificació del número de DNI, passaport o equivalent. Elaborades així les targetes d'entrada, estes quedaran dipositades en el servici d'admissió fins que siguen requerides pel seu titular per a accedir a la sala de joc, moment en què, amb exhibició prèvia del document d'identificació personal, es procedirà a verificar les dades consignades en elles. Posteriorment es destruiran les no utilitzades.

7. En els servicis d'admissió del casino i de les sales apèndix haurà d'haver fullets gratuïts on consten les normes generals de fun-

4. El Registro de Prohibidos, deberá constar en los servicios de admisión en soporte informático y manual, tendrá carácter reservado y no podrá darse a la publicidad en manera alguna, siendo su contenido conocido exclusivamente por la Administración, los Casinos de Juego y las salas apéndice.

5. Dado que en algunos casos la inclusión en el Registro de Prohibidos tendrá efectos para todo el Estado, la Comisión Técnica del Juego arbitrarà las medidas precisas para la efectividad de dicho Registro y el modelo de comunicación entre las Administraciones implicadas y, en su caso, con los establecimientos de juego que se establezca.

Artículo 23. Servicio de Admisión

1. Para tener acceso a las salas de juego principal y privadas, antesalas, así como a las salas apéndice, los visitantes deberán obtener una tarjeta de entrada en el servicio de admisión, que deberá encontrarse en los accesos a las mismas.

2. Las tarjetas de entrada tendrán siempre carácter nominativo. Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentarla en todo momento, a requerimiento de los empleados del Casino o de los funcionarios de control. Si no lo hicieron o no pudieran hacerlo, serán expulsadas de las salas de juego.

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

4. Las tarjetas de entrada se expedirán a un precio unitario, que se fijará anualmente por la Dirección del Casino previa comunicación a la Comisión Técnica del Juego, y tendrán validez para un solo día.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, el Casino anualmente, previa comunicación a la Comisión Técnica del Juego, podrá establecer tarjetas especiales de precio inferior al unitario o gratuitas en los siguientes casos:

- a) Personas que asistan a convenciones o congresos celebrados en la región donde se encuentre el Casino de Juego.
- b) Personas integrantes de viajes colectivos.
- c) Grupo de personas que utilicen los servicios complementarios del Casino.
- d) Tarjetas de validez superior a un día, que podrán expedirse por una semana, por un mes o por toda la temporada anual.

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

La Comisión Técnica del Juego, a petición de la sociedad titular, podrá autorizar discrecionalmente la existencia de salas privadas, a las que sólo se tendrá acceso previa invitación de la dirección del Casino. El acceso y disfrute de los restantes servicios complementarios del Casino podrá subordinarse a la expedición de entradas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulan cada tipo de actividad.

6. La expedición de tarjetas podrá substituirse transitoriamente, en caso de producirse una aglomeración en el servicio de admisión del Casino, por la entrega de un volante provisional, previo depósito del documento identificador e importe de la tarjeta o previa verificación de los datos de identificación personal facilitados por el propio cliente con su documento de identificación, en cuyo caso no será necesario su depósito en el servicio de admisión. Del mismo modo y para facilitar las operaciones de emisión de tarjetas a los colectivos a que se refiere los apartados a), b) y c) del apartado 4 de este artículo, la elaboración de éstas podrá realizarse sobre la base de una relación nominal de sus integrantes, con especificación de su número de DNI, pasaporte o equivalente. Elaboradas de este modo las tarjetas de entrada éstas quedarán depositadas en el servicio de admisión hasta que sean requeridas por su titular para tener acceso a sala de juego, momento en que, previa exhibición del documento de identificación personal, se procederá a la verificación de los datos consignados en ellas. Destruyéndose posteriormente las no utilizadas.

7. En los servicios de admisión del Casino y de las salas apéndice deberán hallarse folletos gratuitos en los que consten las normas

cionament de les sales de joc que la direcció estime d'interès i, necessàriament, les relatives a horari, canvi de moneda estrangera, obligació de jugar amb diners en efectiu, apostes màximes i mínimes en cada tipus de joc, condicions d'admissió, preus de les targetes i jocs que puguen practicar-s'hi.

8. Així mateix, podrà haver fullets que continguen les regles per a la pràctica dels jocs que hi haja al casino i a les sales apèndixs.

Article 24. Requisits de la targeta d'entrada

A) 1. Les targetes d'entrada s'emetran per mitjà d'un sistema informàtic que comprendrà, així mateix, la gestió dels registres de visitants i prohibits.

2. Les targetes d'entrada seran numerades correlativament per cada una de les modalitats referides en l'article anterior. La informació continguda en les targetes es mantindrà en la base de dades del sistema durant sis mesos i a disposició dels funcionaris encarregats de la inspecció i control.

Els registres de visitants hauran de contenir la informació següent: Nom i cognoms, data de naixement, número de DNI, passaport o equivalent, i domicili. També contindrà la informació de les dates successives en què el titular acudisca al casino i a les sales apèndixs.

4. El contingut de tots dos fitxers tindrà caràcter reservat, i sols podrà ser mostrat pel casino als servicis de control i inspecció i, amb instància prèvia escrita, a les autoritats governatives o els seus agents per motius d'inspecció i control, i a les autoritats jurisdiccionals.

5. No serà exigible l'expedició de targetes d'entrada per a l'accés a les sales de joc i altres dependències del casino, als membres de la Comissió Tècnica del Joc, a l'alcalde de l'ajuntament en el terme municipal del qual es trobe el casino o les sales apèndix, i als altres funcionaris que, en compliment de les seues funcions, s'hi personen i tinguen relació amb les actuacions i activitats que es duen a terme al casino i a les sales apèndix.

B) 1. Igualment i en cas d'avaria del sistema informàtic, les targetes d'entrada seran separades, a mesura que siguem expedides, d'un talonari la matriu del qual reproduirà el número d'ordre de la targeta; este número serà correlatiu per a cada una de les sèries (dia, setmana, mes i temporada). Les targetes de preu reduït, previstes en l'article anterior, s'hauran d'expedir de talonari independents.

2. Els talonaris hauran de ser segellats, timbrats o encunyats pels servicis territorials de la conselleria competent en matèria de joc, que anotaran la seua numeració.

3. La matriu del talonari serà conservada pels servicis del casino i/o sales apèndix, a l'efecte de la inspecció governativa i fiscal d'estos durant cinc anys. No obstant això, es podrà procedir a la destrucció de les matrius, quan estes arriben a un volum excessiu. Prèviament a això, el servici de control del casino o sales apèndix haurà d'autoritzar-ho i alçar acta on es facen constar els talonaris que s'han de destruir, amb indicació de la numeració de cada un d'ells, les seues sèries (de dia, setmana i temporada) i preus respectius. L'acta serà alçada per triplicat, el funcionari conservarà l'original, una còpia el casino o sales apèndixs i la tercera s'enviarà als servicis territorials de la conselleria competent en matèria de joc.

C) Una vegada reparat el sistema informàtic, les dades que es troben en el sistema manual s'hauran d'introduir, en un termini no superior a cinc dies, en el dit sistema informàtic.

CAPÍTOL II

Del funcionament de les sales de joc

Article 25. Horari de funcionament

1. Dins dels límits màxims d'horari fixats per l'autorització d'obertura i funcionament, el casino determinarà les hores en què efectivament comencen i acaben els jocs i podrà establir horaris distints per als dies laborables, festius i vespres, però sense que en cap cas el funcionament de la sala principal de jocs del casino pugui excedir de setze hores diàries.

generales de funcionamiento de las salas de juego que la dirección estime de interés y, necesariamente, las relativas a horario, cambio de moneda extranjera, obligación de jugar con dinero en efectivo, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas y juegos que puedan practicarse.

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

Artículo 24. Requisitos de las tarjetas de entrada

A) 1. Las tarjetas de entrada se emitirán por medio de un sistema informático que comprenderá, asimismo, la llevanza de los registros de visitantes y de prohibidos.

2. Las tarjetas de entrada serán numeradas correlativamente por cada una de las modalidades referidas en el artículo anterior. La información contenida en las tarjetas se mantendrá en la base de datos del sistema durante seis meses y a disposición de los funcionarios encargados de la inspección y control.

Los registros de visitantes contendrán la siguiente información: Nombre y apellidos, fecha de nacimiento, número de DNI, pasaporte o equivalente, y domicilio. También contendrá la información de las fechas sucesivas en que el titular acuda al Casino y a las salas apéndice.

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

5. No será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego y demás dependencias del Casino a los miembros de la Comisión Técnica del Juego, al Alcalde del Ayuntamiento en cuyo término municipal radique el Casino o las salas apéndice y demás funcionarios que, en cumplimiento de sus funciones, se personen en el mismo y tengan relación con las actuaciones y actividades que se desarrollen en el Casino y en las salas apéndice.

B) 1. Igualmente y en caso de avería del sistema informático, las tarjetas de entrada serán separadas, a medida que sean expedidas, de un talonario cuya matriz reproducirá el número de orden de la tarjeta; este número será correlativo para cada una de las series (día, semana, mes y temporada). Las tarjetas de precio reducido, previstas en el artículo anterior, deberán expedirse de talonarios independientes.

2. Los talonarios habrán de ser sellados, timbrados o troquelados por los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego, que anotará su numeración.

3. La matriz del talonario se conservará por los servicios del Casino y/o salas apéndice, a los efectos de la inspección gubernativa y fiscal de los mismos, durante cinco años. No obstante, podrá procederse a la destrucción de las matrices cuando éstas alcancen un volumen excesivo. Previamente a ello, el servicio de control del Casino o salas apéndice deberá autorizarlo y levantar acta en la que se hagan constar los talonarios a destruir, con indicación de la numeración de cada uno de ellos, sus series (de día, semana y temporada) y precios respectivos. El acta se levantará por triplicado, conservando el funcionario el original, una copia el Casino o salas apéndice y remitiéndose la tercera a los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego.

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

CAPÍTULO II

Del funcionamiento de las salas de juego

Artículo 25. Horario de funcionamiento

1. Dentro de los límites máximos de horario fijados por la autorización de apertura y funcionamiento, el Casino determinará las horas en que efectivamente comiencen y terminen los juegos, pudiendo establecer horarios distintos para los días laborables, festivos y vísperas, pero sin que en ningún caso el funcionamiento de la sala principal de juegos del Casino y salas apéndice pueda exceder de dieciséis horas diarias.

2. El casino comunicarà a la Comissió Tècnica del Joc l'horari o horaris realment practicats en la sala principal del casino i sales apèndixs, que haurà 'estar dins de la banda horària autoritzada per al casino. Si es proposa variar-los, tant per a reduir-los com per a ampliar-los dins dels límits màxims de l'autorització, també haurà de comunicar-ho i no podran posar-se en pràctica sinó quan aquella expresse la seua conformitat o transcorreguen tres dies hàbils des de la comunicació sense que haja manifestat la seua oposició al canvi.

L'horari de funcionament de les sales privades i de les antesales podrà ser distint del general de la sala principal i haurà de ser autoritzat específicament per la Comissió Tècnica del Joc.

3. No obstant el que disposen els apartats anteriors, el casino podrà excedir l'horari autoritzat pel que fa a l'hora de tancament, bé amb caràcter excepcional, bé amb caràcter normal, per a la pràctica dels jocs de cercle en totes o algunes de les seues modalitats, sempre que el nombre de jugadors presents ho justifique, però sense que en cap cas les sales de joc puguen estar obertes més de vint hores sense interrupció.

L'horari de funcionament de la sala o sales del casino i sales apèndix haurà d'anunciar-se gràficament en el local destinat a la recepció o control de visitants. L'obertura al públic i l'acabament dels jocs hauran de produir-se precisament a les hores previstes, sense que puguen alterar-se, excepte en la forma prevista en l'apartat 2 del present article. El casino no podrà suspendre els jocs abans de l'hora prevista, llevat que per causa de força major o quan, faltant menys de dues hores per a la fixada per al tancament, transcorreguen trenta minuts sense que es trobe cap visitant en la sala de joc.

4. Durant l'horari de funcionament de les sales de joc, el casino podrà suspendre transitòriament l'admissió de visitants quan el nombre d'assistents en l'interior faça desaconsellable l'increment per raons de seguretat passiva o greu inconvenient o molèstia per a la pràctica normal dels jocs.

Article 26. Canvi de divises

1. Els casinos de joc podran efectuar canvis de moneda estrangera en les seues dependències de caixa o instal·lar oficines exclusivament dedicades a això, amb subjecció a les normes vigents sobre canvi de divises. En cap cas podrà efectuar-se el canvi en les taules de joc.

2. També podran instal·lar-se en els casinos i en les sales apèndixs, amb autorització prèvia de la Comissió Tècnica del Joc, fora de les sales de joc, oficines dependents d'entitats bancàries espanyoles, la instal·lació, el funcionament i les operacions de les quals se subjectaran a les normes o instruccions que dicte l'òrgan administratiu competent en matèria d'entitats bancàries.

3. Les oficines compreses en els dos apartats anteriors hauran de romandre obertes al públic durant tot l'horari normal de funcionament de les sales de joc.

4. Amb autorització prèvia de la Comissió Tècnica del Joc, es podran instal·lar caixers automàtics d'entitats bancàries, tant a l'interior contigu a la zona de caixa, com en els accessos a les sales de joc, sempre que no entrebanquen les vies d'evacuació i hi haja espai útil per això.

Article 27. Funcionament de les taules de joc

1. Els visitants de les sales de joc no estan obligats a participar en els jocs.

2. Una vegada efectuada la bestreta sobre la caixa d'una taula determinada, i trobant-s'hi en servici el personal del joc, el casino està obligat a posar-la en funcionament quan s'hi presente el primer jugador i a continuar el joc fins l'hora fixada per a l'acabament. Una vegada iniciat el joc en cada taula de la manera descrita, la partida no podrà ser interrompuda abans de l'hora en cap taula, excepte quan els jugadors se'n retiren d'alguna o quan concórrega el supòsit a què fa referència l'apartat següent. El director de jocs, amb la conformitat del funcionari encarregat del control del casino si este s'hi troba present, podrà també clausurar el joc en una taula quan hi haja fonamentades sospites que el joc es duu a terme incorrectament o fraudulentament de la qual cosa s'alçarà l'acta oportuna.

2. El Casino comunicarà a la Comisión Técnica del Juego el horario u horarios realmente practicados en la sala principal del Casino y salas apéndices, que deberá estar dentro de la banda horaria autorizada para el Casino. Si se propusiera variarlos, tanto para reducirlos como para ampliarlos dentro de los límites máximos de la autorización, deberá comunicarlo igualmente y no podrán ponerse en práctica sino cuando aquella exprese su conformidad o transcurran tres días hábiles desde la comunicación sin que se haya manifestado su oposición al cambio.

El horario de funcionamiento de las salas privadas y de las antesalas, podrá ser distinto del general de la sala principal y habrá de ser autorizado específicamente por la Comisión Técnica del Juego.

3. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, el Casino podrá exceder el horario autorizado en cuanto se refiere a la hora de cierre, bien con carácter excepcional, bien con carácter normal, para la práctica de los juegos de círculo en todas o algunas de sus modalidades, siempre que el número de jugadores presentes lo justifique pero sin que en ningún caso las salas de juego puedan estar abiertas más de veinte horas sin interrupción.

El horario de funcionamiento de la sala o salas del Casino y salas apéndices deberá anunciarse gráficamente en el local destinado a la recepción o control de visitantes. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse precisamente a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma prevista en el apartado 2 del presente artículo. El Casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas para la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en la sala de juego.

4. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el Casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad pasiva o grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos.

Artículo 26. Cambio de divisas

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

2. También podrá instalarse en los Casinos y en sus salas apéndices, previa autorización de la Comisión Técnica de Juego, fuera de las salas de juego, oficinas independientes de entidades bancarias, cuya instalación, funcionamiento y operaciones se sujetarán a las normas o instrucciones que dicte el órgano administrativo competente en materia de entidades bancarias.

3. Las oficinas comprendidas en los dos apartados anteriores deberán permanecer abiertas al público durante todo el horario normal de funcionamiento de las salas de juego.

4. Previa autorización de la Comisión Técnica del Juego podrán instalarse cajeros automáticos de entidades bancarias, tanto en el interior contiguo a la zona de caja, así como en los accesos a las salas de juego, siempre que no entorpezcan las vías de evacuación y exista espacio útil para ello.

Artículo 27. Funcionamiento de las mesas de juego

1. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos.

2. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, y estando en servicio en ésta el personal del juego, el Casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora en ninguna mesa, salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El Director de Juegos, con la conformidad del funcionario encargado del control del Casino si éste se hallase presente, podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan sospechas de que el juego se desarrolla de forma incorrecta o fraudulentamente, de lo que se levantará el acta oportuna.

3. Quan en les sales funcionen diverses taules de joc i la partida haja perdut animació en alguna d'elles, el director de jocs podrà acordar el tancament o la suspensió temporal del desenvolupament del joc en esta, però deixant en servici taules del mateix joc en nombre suficient, al seu criteri, perquè els jugadors presents puguen continuar la partida. La mateixa regla s'aplicarà a l'inici de la sessió en les sales de joc quan el nombre de jugadors presents no aconselle la posada en funcionament de totes les taules al mateix temps, en este cas l'obertura de taules podrà efectuar-se de manera progressiva.

4. Durant tot l'horari d'obertura del casino i de les sales apèndixs és responsabilitat directa del director de joc, o persona que el substituisca, la posada en servici del nombre de taules necessàries per a garantir un bon servici al públic, així com l'adequat desenvolupament dels jocs. En tot cas hauran d'estar en servici simultàniament i durant tota la sessió, com a mínim, una taula de ruleta i una altra de naips de contrapartida.

Del que disposa l'apartat anterior s'exceptuen les taules corresponents a jocs de cercle, que sols hauran de ser posades en servici quan així ho estime la direcció de jocs, amb sol·licitud prèvia, almenys, de quatre jugadors. També queden exceptuades les taules de joc que es troben situades en les sales privades.

5. Els jocs cessaran obligatòriament a l'hora fixada com a límit. En cada taula de joc, moments abans de l'hora límit, el cap de la taula anunciarà en veu alta «les tres últimes boles», en les taules de bola, ruleta, ruleta americana i ruleta de la fortuna; l'«últim tirador» en les taules de daus; «les últimes cinc mans» en les taules de punt i banca, pòquer, monte, *Black Jack* i bacará, en qualsevol de les seues modalitats. En les taules de trenta i quaranta, la partida ha d'aturar-se en l'últim escapçament que s'efectue dins dels trenta últims minuts d'horari.

6. Si el casino té autoritzada, a l'empara del que estableix l'article 14.d), la possibilitat de modificar els mínims de les apostes en jocs o taules determinades, esta s'exercirà amb subjecció als requisits següents:

a) Durant el desenvolupament de la sessió, i una vegada posada en funcionament una taula, el casino podrà variar-ne el límit d'aposta, anunciant les tres últimes boles o mans amb el límit anterior, i completant la bestreta de la taula si pertoca.

b) En tot cas, el casino haurà de posar en funcionament una taula almenys, amb el límit mínim d'apostes autoritzada per a esta taula de joc, llevat que en l'autorització concreta es dispose una altra cosa.

7. Amb autorització prèvia de la Comissió Tècnica del Joc, els jocs de contrapartida de bola es podran practicar, en les condicions fixades per a estos jocs en les autoritzacions corresponents, mitjançant sistemes i elements informatitzats amb les característiques i els requisits que es determinen en les resolucions d'homologació corresponents i nombre de terminals que es fixen en l'annex del present reglament.

7.1. El sistema informàtic, que haurà d'estar degudament homologat per la conselleria competent en matèria de joc, haurà de comptar com a mínim amb els elements següents:

a) Un servidor que gestionarà el desenvolupament de la partida enviant als terminals les dades en temps reals, així com rebre informació consolidada d'aquelles, i que estarà equipat amb un SAI (sistema anteinterupció elèctrica), que tinga una duració suficient per a poder consolidar les dades.

b) Podrà comptar així mateix amb un sistema de reproducció de veu.

c) Disposarà com a mínim de dos nivells d'accés, que són de major a menor prioritat els següents: servici de control i inspecció/administrador i manteniment. Cada un d'estos nivells disposa d'uns drets d'usuari propis, que permeten accedir a menús que en un altre nivell són inacessibles.

d) Llenguatge utilitzat en les indicacions tant escrites com acústiques.

e) Terminals amb pantalla tàctil, selector de monedes i bitllets, mecanisme emissor del tiquet pagador, hauran d'estar degudament homologats i autoritzats per la conselleria competent en matèria de joc. Este conjunt permetrà al jugador realitzar les apostes i gestionar els

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

4. Durante todo el horario de apertura del Casino y de las salas apéndice es responsabilidad directa del Director de Juego, o persona que lo sustituya, la puesta en servicio del número de mesas necesarias para garantizar un buen servicio al público, así como el adecuado desarrollo de los juegos. En todo caso habrán de estar en servicio simultáneamente y durante toda la sesión, como mínimo, una mesa de ruleta y otra de naipes de contrapartida.

Se exceptúan de lo dispuesto en el apartado anterior, las mesas correspondientes a juegos de círculo, que sólo habrán de ser puestas en servicio cuando así lo estime la Dirección de Juegos, previa solicitud, al menos, de cuatro jugadores. También quedan exceptuadas las mesas de juego que se hallen ubicadas en las salas privadas.

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

6. Si el Casino tuviera autorizada, al amparo de lo establecido en el artículo 14 d), la posibilidad de modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, la misma se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando las tres últimas bolas o manos con el límite anterior, y completando el anticipo de la mesa si procediese.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento al menos una mesa con el límite mínimo de apuesta autorizada para dicha mesa de juego, salvo que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

7. Previa autorización de la Comisión Técnica del Juego, los juegos de contrapartida de bola podrán practicarse, en las condiciones fijadas para dichos juegos en las correspondientes autorizaciones, mediante sistemas y elementos informatizados con las características y requisitos que se determinen en las correspondientes Resoluciones de homologación y número de terminales que se fijan en el anexo del presente Reglamento.

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

a) Un servidor que gestionará el desarrollo de la partida remitiendo a los terminales los datos en tiempo real, así como recibir información consolidada de aquéllos, y que estará equipado con un SAI (sistema anteinterupción eléctrica), que tenga una duración suficiente para poder consolidar los datos.

b) Podrá contar así mismo con un sistema de reproducción de voz.

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

d) Lenguaje utilizado en las indicaciones tanto escritas como acústicas.

e) Terminales con pantalla táctil, selector de monedas y billetes, mecanismo emisor del ticket pagador, deberán estar debidamente homologados y autorizados por la Conselleria competente en materia de juego. Este conjunto permitirá al jugador realizar las apuestas y

fons d'apostes i de guanys de què disposa, i permet apostar-los en noves partides o reintegrar-los a voluntat del jugador.

El terminal de joc també ofereix la informació dels esdeveniments que han ocorregut en eixe terminal amb la descripció de la data, hora, codi de l'esdeveniment i la seua descripció, com a mínim de la sessió actual.

f) Sistema de comunicacions en xarxa, cablejat i targetes de comunicacions corresponents ubicades en el servidor i els terminals i que permeten la comunicació entre ells, tot això degudament homologat i autoritzat.

7.2. El sistema informàtic haurà de recollir, gestionar i permetrà consultar, tant al jugador com a l'administrador i als servicis de control i inspecció, com a mínim, les dades següents:

- Data i hora de la connexió del terminal.
- Número de partida jugada amb el terminal.
- Nombre de terminals connectats.
- Quantia del fons d'apostes introduïdes en el terminal pel jugador.
- Quantia de fons d'apostes màxima que es permet introduir.

- Quantia màxima que es permet acumular en el fons d'apostes.

- Quantia màxima de guanys que es permet acumular en el comptador de guanys, que pot ser el comptador de fons d'apostes o un altre diferenciat.

- La quantia mínima i màxima que es permet apostar, per a cada tipus d'aposta i per jugada.

- Control del temps pel qual es permet realitzar les apostes, amb avis sonor i visual del "no hi van més apostes" que el crupier executa en la taula a la qual està vinculat el terminal.

- La representació gràfica dels números guanyadors durant la sessió.

- Avis, amb tres boles d'anticipació, del tancament del terminal.

7.3. A més, haurà de recollir, gestionar i permetrà consultar per l'administrador i els servicis de control i inspecció, com a mínim, les dades següents:

- Estadística, diferenciats pel seu valor, dels bitllets introduïts per a la quantia del fons d'apostes.

- Els guanys pagats, diferenciats per terminals, amb indicació de l'hora, data i quantia.

- El valor total de les propines

- Nombre total de partides jugades per cada terminal

- Estadístiques relacionades amb la comunicació entre terminals i servidor.

- Els resultats dels llançaments, amb indicació del total d'ells que han produït algun error.

- El sistema disposarà també d'altres menús que permeten avaluar el funcionament de les comunicacions amb els terminals i amb els capçals que detecten el número guanyador.

7.4. El sistema informàtic haurà de garantir en si mateix o a través d'un altre mitjà informàtic la conservació de tota l'anterior informació durant el termini d'un any.

Article 28. Naturalesa de les apostes.

1. Els jocs s'hauran de practicar sols amb diners en efectiu. Queden prohibides i mancaran de tot valor les apostes sota paraula, així com tota forma d'associació de dos o més jugadors amb l'ànim de sobrepasar els límits màxims en cada tipus d'apostes establides en les distintes taules de joc.

2. Les sumes constitutives de les apostes estaran representades per bitllets i moneda metàl·lica de curs legal a Espanya, o per fitxes o plaques facilitades pel casino al seu risc i ventura.

3. La direcció del casino podrà establir que totes les apostes s'efectuen en múltiples del mínim autoritzat per a cada taula.

Article 29. Les apostes en els jocs de contrapartida.

1. En els jocs anomenats de contrapartida, com la bola, el trenta i quaranta, la ruleta americana, francesa o de la fortuna, el Black Jack, els daus, el punt i banca, el pòquer sense descart, el pòquer *Trijoker*,

gestionar los fondos de apuestas y de ganancias de que dispone, permitiendo apostarlos en nuevas partidas o reintegrarlos a voluntad del jugador.

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

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

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

- Fecha y hora de la conexión del terminal.
- Número de partida jugada con el terminal.
- Número de terminales conectados.
- Cuantía del fondo de apuestas introducidas en el terminal por el jugador.
- Cuantía de fondo de apuestas máxima que se permite introducir.

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

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

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

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

- La representación gràfica de los números ganadores durante la sesión.

- Aviso, con tres bolas de anticipación, del cierre del terminal.

7.3. Además, deberá recoger, gestionar y permitirá consultar por el administrador y los servicios de control e inspección, como mínimo, los siguientes datos

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

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

- El valor total de las propinas

- Número total de partidas jugadas por cada terminal

- Estadísticas relacionadas con la comunicación entre terminales y servidor.

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

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

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

Artículo 28. Naturaleza de las apuestas

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

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

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

Artículo 29. Las apuestas en los juegos de contrapartida

1. En los juegos llamados de contrapartida, como la bola, el treinta y cuarenta, la ruleta americana, francesa o de la fortuna, el *black-jack*, los dados, el punto y banca, el pòquer sin descart, el pòquer

Pai Gow Poker i el monte, les apostes sols poden efectuar-se mitjançant fitxes o plaques.

2. El canvi de diners per fitxes o plaques, per als jocs abans esmentats, pot efectuar-se en les dependències de caixa que haurà d'haver en les sales de joc o bé en la mateixa taula, o, amb autorització prèvia de la Comissió Tècnica del Joc, a través dels servicis de caixa que s'habiliten a l'interior de la sala de jocs.

3. El canvi de diners o plaques per fitxes en la taula de joc serà efectuat pel crupier, que després de col·locar en un lloc visible de la taula disposada a l'efecte el bitllet o bitllets de banc desplecats o les plaques, dirà en veu alta el seu valor. Tot seguit, alinearà i comptarà davant si de manera ostensible les fitxes passant-les al client o efectuant l'aposta per ell sol·licitada. Finalment, i així mateix de manera ostensible, col·locarà la placa o fitxa canviada en la caixa de la taula i el bitllet l'introduirà en una altra caixa distinta metàl·lica i tancada amb clau que normalment forma part de la mateixa taula de joc.

4. Els bitllets canviats no es podran traure de la caixa fins al final de la partida i amb la finalitat d'efectuar-ne el compte en la mateixa taula o en el departament de caixa o en les dependències que a este afecte s'habiliten. Això no obstant, si l'acumulació de bitllets en les caixes fos excessiva, estes es podrien extraure i efectuar el compte dels bitllets en el departament de caixa o en una altra dependència destinada a l'efecte, però en tot cas en presència del funcionari encarregat del control del casino si este s'hi troba present. La quantia dels bitllets així comptats es farà constar en una acta succinta que firmaran un funcionari del servici de control, si és el cas, i el director de jocs o persona que el substituïska, la còpia de la qual s'introduirà en la caixa que haja de tornar a ser col·locada en la taula o en la que ja s'haja col·locat per a substituir-la.

Este procediment serà també aplicable per al compte parcial de les propines, en el cas que la caixa respectiva no admeta més fitxes.

Article 30. Les apostes en els jocs de cercle.

1. En els jocs anomenats de cercle, com el bacará en totes les seues modalitats, el póquer sintètic i póquer de cercle en les seues modalitats de póquer cobert de cinc cartes amb descart i les variants *Seven Stud Poker, Omaha, Hold'em, Five Stud Poker*, la suma en banca s'ha de compondre exclusivament de fitxes i plaques. Les apostes poden efectuar-se en bitllets de banc però, en cas de pèrdua, el seu canvi és obligatori.

2. Les operacions de canvi hauran de ser efectuades en les dependències de caixa de les sales. En les taules de jocs, els jugadors només podran efectuar el canvi a un empleat del casino, distint del crupier i que no tindrà una altra funció que la indicada. Este empleat extraurà les fitxes o plaques canviades d'una caixa especial localitzada junt a la taula, que contindrà una suma fixada pel director de jocs a l'inici de cada temporada de jocs.

3. Quan l'empleat encarregat del canvi necessite un major nombre de fitxes i plaques per a la seua caixa, expedirà un document indicatiu de les fitxes i plaques que sol·licita de la caixa central i de les plaques o bitllets de banc a canviar. Este document, firmat per l'empleat i pel cap de partida, serà enviat a la caixa central mitjançant un altre empleat especial, el qual tornarà sense demora a l'encarregat del canvi el nombre exacte de fitxes i plaques sol·licitades. El document acreditatiu del canvi haurà de quedar dipositat en la caixa central.

El procediment previst en este apartat s'aplicarà també quan siga necessari canviar plaques o fitxes en les taules de joc a què fa referència l'article precedent.

Article 31. Apostes oblidades o perdudes

1. Les quantitats o apostes que es troben oblidades o perdudes al terra o sobre les taules de joc, o abandonades durant les partides, i el propietari de les quals siga desconegut, seran dutes immediatament a la caixa principal del casino i anotades en un registre especial. El seu import es farà constar en una partida especial de la comptabilitat del casino, el saldo de la qual haurà de coincidir, en acabar l'exercici, amb la suma que done el registre abans al·ludit.

2. En el cas de quantitats abandonades durant les partides, l'import es determinarà pel total de l'aposta inicial oblidada, sense computar-

Trijoker, Pai Gow Poker y el monte, las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de dinero por fichas o placas, para los juegos antes dichos, puede efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego, en la propia mesa, o, previa autorización de la Comisión Técnica del Juego, a través de los servicios de caja que se habiliten en el interior de la sala de juegos.

3. El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juego se efectuará por el crupier, que tras colocar en lugar visible de la mesa dispuesta al efecto el billete o billetes de banco desplegados o las placas, dirá en voz alta su valor. Acto seguido, alinearé y contará ante sí de manera ostensible las fichas pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por él solicitada. Finalmente y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa y el billete lo introducirá en otra caja distinta, metálica y cerrada con llave, que normalmente forma parte de la misma mesa de juego.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta en la propia mesa o en el departamento de caja o en las dependencias que a tal efecto se habiliten. Esto no obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, podrán extraerse éstas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto, pero en todo caso en presencia del funcionario encargado del control del Casino, si éste se hallara presente. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmarán un funcionario del servicio de control en su caso y el Director de Juegos o persona que lo sustituya, cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a ésta.

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

Artículo 30. Las apuestas en los juegos de círculo

1. En los juegos llamados de círculo, como el bacará en todas sus modalidades, el póquer sintético y póquer de círculo en sus modalidades de póquer cubierto de cinco cartas con descarte y las variantes *Seven Stud Poker, Omaha, Hold'em, Five Stud Poker*, la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas. Las apuestas pueden efectuarse en billetes de banco pero, en caso de pérdida, su cambio es obligatorio.

2. Las operaciones de cambio habrán de efectuarse en las dependencias de caja de las salas. En las mesas de juegos, los jugadores sólo podrán efectuar el cambio a un empleado del Casino, distinto del crupier y que no tendrá otra función que la indicada. Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial localizada junto a la mesa, que contendrá una suma fijada por el Director de Juegos al comienzo de cada sesión de juegos.

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

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

Artículo 31. Apostas olvidadas o perdidas

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego, o abandonadas durante las partidas y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas de inmediato a la caja principal del Casino y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del Casino, cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar el ejercicio, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin

hi els guanys que puguen haver-se acumulat fins al moment en què s'advertisca, després de buscar el propietari, que les quantitats o apostes estiguen efectivament abandonades.

3. Si el legítim propietari de la quantitat o aposta trobada apareix i demostra de manera indiscutible el seu dret, el casino li restituirà esta quantitat. L'import de la restitució s'anotàrà en la partida especial de la comptabilitat i en el registre a què fa referència l'apartat 1, fent constar-hi la data del reintegrament, el nom i el domicili de l'interessat, les proves presentades i una referència a l'anotació primitiva.

4. Les quantitats ingressades pel casino en este concepte seran lliurades a l'ajuntament de la localitat on es trobe per a obres d'assistència social o beneficència.

El lliurament es farà dins dels trenta primers dies de cada any.

Article 32. Baralles o jocs complets de naips

1. Les baralles o jocs complets de naips per a ús del casino hauran d'estar agrupades en baralles de sis, denominades «mitges dotzenes». Cada «mitja dotzena» durà un número d'ordre assignat pel fabricant de naips que s'anotàrà en rebre-les en un llibre especial visat per la Comissió Tècnica del Joc.

2. Els casinos de joc només podran adquirir «mitges dotzenes» de naips als fabricants autoritzats. Estos fabricants només podran facilitar estos naips als casinos legalment autoritzats. Cada casino podrà imprimir el seu logotip en el revers dels naips.

3. En cada casino, i dins de les sales de joc, hi haurà un armari amb la inscripció «dipòsit de naips», on es guardaran necessàriament totes les «mitges dotzenes» noves o usades, junt amb el llibre de registre a què al·ludix l'apartat primer.

L'armari estarà permanentment tancat amb clau, que es trobarà en poder del director de jocs o persona que el substituïska. L'armari només s'obrirà per a l'extracció de «mitges dotzenes» o per al dipòsit de les noves o usades, sempre en presència del titular de la clau i de l'empleat que haja de fer-se càrrec dels naips, o bé per a la inspecció del seu contingut, a requeriment de funcionari encarregat de la vigilància.

4. El casino només emprarà en els jocs naips que es troben en perfecte estat. Qualsevol jugador podrà demanar que es comprove l'estat dels naips, cosa que es farà immediatament i el director de jocs decidirà si són hàbils per a l'ús.

Els jocs de naips rebutjats, marcats o deteriorats han de ser col·locats en les «mitges dotzenes» complets i guardats en el dipòsit de naips fins a la seua destrucció posterior, sense que per cap concepte puguen ser venuts o lliurats gratuïtament a qualsevol persona. La destrucció es farà en presència dels funcionaris de control, els quals prèviament comprovaran si les «mitges dotzenes» estan completes i contenen naips marcats o deteriorats i posteriorment anotaran la destrucció en el llibre de registre. Estes operacions de destrucció es realitzaran en coordinació prèvia amb la direcció de jocs de forma que no s'interferisca el normal desenrotllament de l'activitat del casino.

5. El que disposen els apartats anteriors serà aplicable als jocs de daus, els quals hauran de trobar-se en envasaments tancats i precintats que abans d'utilitzar-se es trencaran a la vista del públic o davant dels funcionaris del servei de control del casino. La conservació i destrucció es farà en la forma prevista per als naips.

Article 33. Comprovació dels naips

1. Les «mitges dotzenes» seran extretes del dipòsit de naips en el moment en què vagen a ser utilitzades. Si són noves es desempaquetaran en la mateixa taula de joc i s'invitarà el públic i els jugadors a comprovar que els precintes estan intactes.

2. Els naips seran col·locats sobre la taula cap amunt perquè puga comprovar-se que no hi ha hagut canvi en l'ordre de col·locació d'estos pel fabricant. El crupier els comptarà i, tot seguit, els dipositarà de nou sobre el tapet i els escartejarà estant les cartes cap avall. Els naips que ja hagen sigut utilitzats en una partida anterior seran escartejats de la mateixa forma.

computar en el mismo las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, después de buscar a su propietario, que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.

3. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciere y demostrase de manera indiscutible su derecho, el Casino le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado 1, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades ingresadas por el Casino en este concepto serán entregadas al Ayuntamiento de la localidad en que se halle para obras de asistencia social o beneficencia.

La entrega se hará dentro de los treinta primeros días de cada año.

Artículo 32. Barajas o juegos completos de naipes

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del Casino deberán estar agrupadas en mazos de seis, denominadas "medias docenas". Cada "media docena" llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro especial visado por la Comisión Técnica del Juego.

2. Los Casinos de Juego no podrán adquirir "medias docenas" de naipes más que a los fabricantes autorizados. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los Casinos legalmente autorizados. Cada Casino podrá imprimir su logotipo en el reverso de los naipes.

3. En cada Casino y dentro de las salas de juego, existirá un armario, con la inscripción "depósito de naipes", en el que se guardarán necesariamente todas las "medias docenas" nuevas o usadas, junto con el libro de registro a que alude el apartado 1.

El armario estará permanentemente cerrado con llave, que se hallará en poder del Director de Juegos o persona que lo sustituya. El armario sólo se abrirá para la extracción de "medias docenas" o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido, a requerimiento del funcionario encargado de la vigilancia.

4. El Casino sólo empleará en los juegos naipes que se hallen en perfecto estado. Cualquier jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo el Director de Juegos si son hábiles para su uso.

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

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

Artículo 33. Comprobación de los naipes

1. Las "medias docenas" serán extraídas del depósito de naipes en el momento en que vayan a ser utilizadas. Si fueran nuevas, se desempaquetarán en la misma mesa de juego, invitando al público y jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

2. Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en el orden de colocación de los mismos por el fabricante. El crupier procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará, estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubieran sido utilizados en una partida anterior serán mezclados de la misma forma.

3. L'escartejament es farà en un sol munt, amb els dits separats i els naips agrupats en paquets menuts, de manera que no s'alcen del tapet i no es modifiqui l'ordre resultant. Cap naip ha de ser separat o senyalat.

4. Durant la partida, en acabar cada talla i abans d'efectuar-se l'escartejament, el crupier dividirà els naips en dos munts: un de les cartes alçades i un altre de les tapades. Seguidament tornarà d'una sola vegada el primer munt sobre el segon i les escartejarà en la forma indicada en els dos apartats anteriors.

5. Quan la partida haja acabat, els naips s'hauran de tornar a col·locar immediatament en l'ordre establert pel fabricant i ser examinats per a detectar-hi les marques que puguen tenir.

6. Quan en qualsevol moment es comprove que ha desaparegut algun naip de les baralles examinades, o que hi ha naips en excés, marcats o que pareguen estranys a la baralla d'origen, es retirarà de la taula la «mitja dotzena» corresponent i se'n donarà compte immediat amb totes les indicacions relatives a la forma i circumstàncies en què el defecte fou descobert als funcionaris del servici de control si són presents en el casino i si no hi són se'n alçarà acta que els serà comunicada.

Article 34. Canvi de fitxes i plaques

1. El casino canviarà als jugadors les fitxes i plaques que es troben en poder seu, ja siguin restes de les canviades anteriorment, ja siguin constitutives de guany, pel seu import en moneda de curs legal, sense poder efectuar cap deducció.

2. El pagament en metàl·lic podrà ser substituït pel lliurament d'un xec contra compte del casino, en este cas s'alçarà acta per duplicat, firmada pel perceptor i un caixer o persona que el substituïska, i cada una de les parts en conservarà un exemplar.

El pagament mitjançant xec només serà procedent a petició del jugador o amb la seua conformitat prèvia expressa, llevat dels casos en què s'haja reduït en un 50%, en la caixa central del casino, la suma en metàl·lic que estableix l'article 37 o quan la suma que s'ha de pagar ultrapasse la quantitat que estableisca la Comissió Tècnica del Joc.

3. Si el xec resulta impagat, en tot o en part, el jugador podrà dirigir-se a la Comissió Tècnica del Joc en reclamació de la quantitat deguda, adjuntant la còpia de l'acta a què fa referència l'apartat anterior. La Comissió Tècnica del Joc escoltarà el director de jocs i una vegada comprovada l'autenticitat de l'acta i l'impagament del deute, li concedirà un termini de tres dies hàbils per a dipositar en la Comissió Tècnica del Joc la quantitat deguda que es lliurarà al jugador. Si no ho fa, expedirà al jugador l'ordre de pagament oportuna, amb la qual este podrà fer efectiva la quantitat en la Caixa General de Dipòsits contra la fiança dipositada pel casino.

En qualsevol cas, en la resolució que dicte la Comissió Tècnica del Joc farà expressa reserva de les accions civils o penals que puguen correspondre a les parts.

4. Si per qualsevol circumstància el casino no pot pagar els guany als jugadors, el director de jocs ordenarà la immediata suspensió dels jocs i demanarà la presència dels funcionaris encarregats del servici de control, davant dels quals s'estendran les corresponents actes de deute en la forma prevista en l'apartat 2 d'este article.

S'enviarà còpia de les actes esmentades a la Comissió Tècnica del Joc, la qual podrà acordar la suspensió provisional de l'autorització concedida i procedirà en tot cas en la forma prevista en l'apartat 3 d'este article.

5. Si el director de joc no diposita dins del termini les quantitats degudes i la fiança és insuficient per afrontar els deutes acreditats en les actes, la Comissió Tècnica del Joc no lliurarà ordre de pagament contra la fiança i requerirà la societat titular del casino perquè presente davant del jutjat competent sol·licitud de situació concursal, que es tramitarà d'acord amb la legislació vigent en la matèria.

El que disposa el paràgraf anterior serà aplicable tant en el supòsit de l'apartat 3, com en el de l'apartat 4 del present article. En tot cas, la Comissió Tècnica del Joc incoarà l'oportú expedient de sanció per a la depuració de les responsabilitats que pertocuen.

3. La mezcla se hará en un solo montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en paquetes pequeños, de manera que no se levanten del tapete y no se modifique el orden resultante. Ningún naipe debe ser separado o señalado.

4. Durante la partida, al finalizar cada talla y antes de efectuarse la mezcla, el crupier dividirá los naipes en dos montones: uno de las cartas levantadas y otro de las tapadas. Seguidamente volverá de una sola vez el primer montón sobre el segundo y procederá a mezclarlas en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

5. Cuando la partida haya terminado, los naipes deberán volverse a colocar de inmediato en el orden establecido por el fabricante, así como ser examinados para detectar las marcas que puedan tener.

6. Cuando en cualquier momento se compruebe que ha desaparecido algún naipe de los mazos examinados, o que en los mismos existen naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa la "media docena" correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, a los funcionarios del servicio de control, si están presentes en el Casino, o en su defecto se levantará acta que se comunicará a los mismos.

Artículo 34. Canje de fichas y placas

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

2. El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque contra cuenta del Casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un cajero o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar.

El pago mediante cheque sólo procederá a petición del jugador o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya reducido en un 50%, en la caja central del Casino, la suma en metálico que establece el artículo 37 o cuando la suma a abonar exceda la cantidad que establezca la Comisión Técnica del Juego.

3. Si el cheque resultase impagado, en todo en parte, el jugador podrá dirigirse a la Comisión Técnica del Juego en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior. La Comisión Técnica del Juego oír al Director de Juegos y, comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda, le concederá un plazo de tres días hábiles para depositar en la Comisión Técnica del Juego la cantidad adeudada, que se entregará al jugador. Si no lo hiciera, expedirá al jugador el oportuno mandamiento de pago, con el que éste podrá hacer efectiva la cantidad en la Caja General de Depósitos contra la fianza depositada por el Casino.

En cualquier caso, en la resolución que dicte la Comisión Técnica del Juego hará expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

4. Si por cualquier circunstancia el Casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, el Director de Juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia de los funcionarios encargados del servicio de control, ante los cuales se extenderán las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado 2 de este artículo.

Copia de las referidas actas se remitirá a la Comisión Técnica del Juego, la cual podrá acordar la suspensión provisional de la autorización concedida y procederá en todo caso en la forma prevista en el apartado 3 de este artículo.

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

Lo dispuesto en el párrafo anterior será de aplicación tanto en el supuesto del apartado 3 como en el del apartado 4 del presente artículo. En todo caso, la Comisión Técnica del Juego incoará el oportuno expediente sancionador para la depuración de las responsabilidades que procedan.

6. El casino no estarà obligat a expedir als jugadors certificacions acreditatives dels seus guanyys.

Article 35. Bestretes mínimes a les taules

1. Les taules dedicades a jocs de contrapartida es dotaran de la caixa central del casino, en el moment de començar la sessió, amb una bestreta de fitxes i plaques per a respondre dels guanyys dels jugadors, la quantia de la qual serà determinat per la direcció de jocs, de manera que esta responga a pagaments estimats que el casino haja de fer en la taula, considerant l'import de les apostes permès i el nombre estimat de jugadors que hi concorren.

Esta bestreta serà reposada per la caixa central del casino tantes vegades com calga durant la partida, i la direcció de jocs determinarà la quantia de cada reposició.

Les bestretes han de facilitar-se a la taula en la mesura que siga possible, en fitxes i plaques de menut valor, a fi de reduir o eliminar els canvis entre la taula i la caixa central.

2. L'import de les bestretes serà, com a mínim, el següent:

a) En el joc de la bola, el resultat de multiplicar per 4.000 la quantia de l'aposta mínima fixada per l'autorització d'obertura i funcionament.

b) En els jocs de la ruleta, ruleta americana, ruleta de la fortuna i daus, el resultat de multiplicar per 15.000 la quantia de l'aposta mínima de la taula.

c) En els jocs de trenta i quaranta, pòquer sense descart, pòquer *Trijoker*, pòquer de cercle en les seues modalitats de pòquer cobert de 5 cartes amb descart i les variants *Seven Stud Poker*, *Omaha*, *Hold'em*, *Five Stud Poker*, pòquer sintètic i *Pai Gow Poker*, monte i punt i banca, el resultat de multiplicar per 10.000 la quantia de l'aposta mínima de la taula.

En el joc del Black Jack, el resultat de multiplicar per 5.000 la quantia de l'aposta mínima de la taula.

Article 36. Control de resultats de cada taula de joc

1. Les fitxes i plaques constitutives de la bestreta seran traslladades a la taula o s'hi conservaran, en una caixa especialment destinada a esta finalitat, de manera que s'impedisca totalment manipular-la una vegada s'haja efectuat el tancament, i en són responsables solidàriament el director del casino i el director de jocs.

2. En obrir la taula les fitxes i les plaques seran comptades pel crupier. La quantitat resultant serà pronunciada per ell en veu alta i anotada seguidament en el registre de bestretes. Tot això es farà en presència del cap de taula i del director de jocs o persona que el substituisca, els quals firmaran este registre junt amb els funcionaris encarregats del control del casino, si s'hi troben presents. El mateix procediment se seguirà quan calga fer noves bestretes en el transcurs de la partida.

3. En acabar la jornada es comptaran les existències de fitxes i plaques de la taula, i s'anotaran les quantitats resultants en el registre de bestretes. El compte es farà en presència, en tot cas, del cap de taula, d'un crupier i del director de jocs o persona que el substituisca, els quals certificaran sota la seua responsabilitat l'exactitud de l'anotació efectuada i firmaran a continuació. Si els funcionaris encarregats del control del casino es troben presents, firmaran també en el registre. En qualsevol cas, en l'obertura i tancament de taules, la presència del director de jocs en el recompte podrà ser substituïda per la d'un subdirector, per algun membre del comitè de direcció o per alguns dels empleats de màxima categoria.

4. D'altra banda, al tancament de les taules s'extrauran les caixes que contenen els bitllets canviats en cada una d'elles per a recomptar-los, en presència de l'encarregat del control del casinos, si s'hi troba present, d'un caixer, un crupier i del director de jocs o persona que el substituisca, i s'anotaran les quantitats resultants en el registre de bestretes.

5. Les operacions referides en els dos apartats anteriors hauran de ser realitzades amb la suficient lentitud perquè els presents puguen seguir-les en tot detall. Qualsevol dels assistents a l'acte podrà sol·licitar el registre de bestretes per assegurar-se que les quantitats anotades en este corresponen exactament a les pronunciades. Així mateix, els

6. El Casino no estarà obligat a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

Artículo 35. Anticipos mínimos a las mesas

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

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

Los anticipos deben facilitarse a la mesa, en la medida de lo posible, en fichas y placas de pequeño valor, a fin de reducir o eliminar los cambios entre la mesa y la caja central.

2. El importe de los anticipos será, como mínimo, el siguiente:

a) En el juego de la bola, el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.

b) En los juegos de la ruleta, ruleta americana, ruleta de la fortuna y dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En los juegos de treinta y cuarenta, póquer sin descarte, póquer *Trijoker*, póquer de círculo en sus modalidades de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las variantes *Seven Stud Poker*, *Omaha*, *Hold'em*, *Five Stud Poker*, póquer sintético y *Pai Gow Poker*, monte y punto y banca, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

d) En el juego del *blackjack*, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

Artículo 36. Control de resultados de cada mesa de juego

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa y se conservarán en la misma, en una caja especialmente destinada a este fin, de tal modo que se impida totalmente su manipulación una vez se haya efectuado el cierre, siendo responsable solidariamente de la misma el Director del Casino y el Director de Juegos.

2. A la apertura de la mesa las fichas y placas serán contadas por el crupier. La cantidad resultante será pronunciada por el mismo en alta voz y anotada seguidamente en el registro de anticipos, realizándose, todo ello, en presencia del Jefe de Mesa y del Director de Juegos o persona que lo sustituya, quienes firmarán dicho registro junto con los funcionarios encargados del control del Casino, si se hallaren presentes. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacerse nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

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

4. Por su parte, al cierre de las mesas se procederá a la extracción de las cajas donde se contienen los billetes cambiados en cada una de ellas para su recuento, que se efectuara en presencia del funcionario encargado del control del Casino si éste se hallara presente, de un cajero, un crupier y del Director de Juegos o persona que lo sustituya, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos.

5. Las operaciones referidas en los dos apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que los presentes puedan seguir las en todo su detalle. Cualquiera de los asistentes al acto podrá solicitar el registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas en él corresponden exactamente a las pronun-

funcionaris encarregats del control del casino podran efectuar les comprovacions que estimen necessàries.

Article 37. Dipòsit mínim per a pagament de premis

1. Els casinos de joc hauran de tenir en la caixa central, a l'inici de cada sessió, una suma de diners que, com a mínim, serà d'igual quantia a la de l'import de la bestreta corresponent a la taula de ruleta amb el mínim d'apostes més elevat. Esta suma de diners es podrà substituir parcialment per la tinença d'una quantitat equivalent, bloqueada en un compte bancari i disponible en tot moment per al pagament de premis, i amb autorització prèvia de la Comissió Tècnica del Joc. No obstant això, la quantitat existent en metàl·lic en la caixa central no podrà ser inferior al 50% del total.

2. Independentment de les restants obligacions comptables que reglamentàriament s'establisquen, la caixa central del casino haurà de dur un registre especial per taules per a bestretes i reposicions.

Article 38. Documents i informació mínima de la sala

1. En els locals del casino haurà d'haver, a disposició del públic, un exemplar de la Llei del Joc de la Comunitat Valenciana, un altre del present reglament i un altre del reglament interior de l'establiment, si en té.

2. Sobre cada taula de joc o en un lloc pròxim a esta, i en lloc visible per a qualsevol dels jugadors, haurà de figurar un anunci on s'indique el número de la taula, l'import de la bestreta inicial i les apostes mínimes i màximes permeses en les distintes jugades.

CAPÍTOL III
Del personal

Article 39. Òrgans de direcció del joc

1. La direcció dels jocs i el control del seu desenvolupament corresponen primàriament al director de jocs, sense perjudici de les facultats generals que corresponen als òrgans de direcció o administració de la societat titular.

2. El director de jocs podrà ser auxiliat en l'exercici de les seues funcions per un comitè de direcció i per o diversos subdirectors. L'existència de comitè de direcció no exclourà el nomenament de subdirector o subdirectors, si això s'estima necessari.

Els membres del comitè de direcció, així com el o els subdirectors hauran de ser nomenats pel Consell d'Administració de la societat o per l'òrgan o persona en qui estiguen delegades les seues facultats.

3. El comitè de direcció, quan n'hi haja, estarà compost com a mínim per quatre membres, un dels quals haurà de ser necessàriament el director de jocs; hauran de ser majors d'edat i trobar-se en ple ús dels seus drets civils. Els estrangers només podran formar part del comitè quan exercisquen funcions de direcció dels jocs. No obstant això, si el director de jocs és estranger, tots els membres del comitè de direcció hauran de ser ciutadans de la Unió Europea, llevat d'aquell.

4. El subdirector o subdirectors hauran de ser, així mateix, majors d'edat i trobar-se en ple ús dels seus drets civils. Si el director de jocs és estranger, sols un dels subdirectors podrà ser estranger, excepte si hi ha un sol subdirector, en este cas haurà de ser ciutadà de la Unió Europea.

Article 40. Nomenament dels òrgans de direcció

1. El nomenament del director de jocs i dels restants membres del comitè de direcció i, així mateix, dels subdirectors requerirà l'aprovació de la Comissió Tècnica del Joc, la qual s'atorgarà, si és el cas, en l'autorització d'obertura i funcionament. Estes persones seran proveïdes del document a què al·ludix l'article 44.

2. L'aprovació a què fa referència l'apartat anterior podrà ser revocada en cas d'incompliment greu de les seues funcions. La revocació de l'aprovació serà efectuada per la Comissió Tècnica del Joc, tindrà caràcter motivat i obligarà la societat a remoure'l del seu lloc.

ciadas. Asimismo, los funcionarios encargados del control del Casino podrán efectuar cuantas comprobaciones estimen precisas.

Artículo 37. Depósito mínimo para pago de premios

1. Los Casinos de juego deberán tener en su caja central, al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la mesa de la ruleta con el mínimo de apuestas más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, y previa autorización de la Comisión Técnica del Juego. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no podrá ser inferior al 50% del total.

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

Artículo 38. Documentos e información mínima de la sala

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

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

CAPÍTULO III
Del personal

Artículo 39. Órganos de dirección de los juegos

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

2. El Director de Juegos podrá ser auxiliado, en el desempeño de sus funciones, por un Comité de Dirección y por uno o varios Subdirectores. La existencia de Comité de Dirección no excluirá el nombramiento de Subdirector o Subdirectores si ello se estima necesario.

Los miembros del Comité de Dirección, así como el o los Subdirectores, habrán de ser nombrados por el Consejo de Administración de la sociedad o por el órgano o persona en quien estén delegadas las facultades del mismo.

3. El Comité de Dirección, cuando existiera, estará compuesto como mínimo, por cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el Director de Juegos; deberán ser mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles. Los extranjeros sólo podrán formar parte del Comité cuando desempeñen funciones de dirección de los juegos. Esto, no obstante, si el Director de Juegos fuese extranjero, todos los miembros del Comité de Dirección deberán ser ciudadanos de la Unión Europea, a excepción de aquél.

4. El Subdirector o Subdirectores habrán de ser, asimismo, mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles. Si el Director de Juegos fuese extranjero, sólo uno de los Subdirectores podrá ser extranjero, excepto si hubiera un solo Subdirector, en cuyo caso habrá de ser ciudadano de la Unión Europea.

Artículo 40. Nombramiento de los órganos de dirección

1. El nombramiento del Director de Juegos, de los restantes miembros del Comité de Dirección y, asimismo, de los Subdirectores requerirá la aprobación de la Comisión Técnica del Juego, la que se otorgará, en su caso, en la autorización de apertura y funcionamiento. Dichas personas serán provistas del documento a que alude el artículo 44.

2. La aprobación a que se refiere el apartado anterior podrá ser revocada en caso de incumplimiento grave de sus funciones. La revocación de la aprobación se efectuará por la Comisión Técnica del Juego, tendrá carácter motivado y obligará a la sociedad a removerle de su puesto.

3. En cas de mort, incapacitat, dimissió o cessament de les persones a què fa referència l'apartat 1, la societat haurà de comunicar-ho, dins dels cinc dies següents, a la Comissió Tècnica del Joc. En el cas del director de jocs, la societat nomenarà transitòriament per a assumir les seues funcions, i de forma immediata, un dels subdirectors, si n'hi ha, o un dels membres del comitè de direcció.

4. Dins dels trenta dies següents al cessament, la societat haurà de proposar a la Comissió Tècnica del Joc la persona que haja de substituir el cessat.

Article 41. Facultats dels òrgans de direcció

1. El director de jocs, els subdirectors i els altres membres del comitè de direcció són els responsables de l'ordenació i correcta explotació dels jocs davant l'administració i la societat titular, dins dels termes de l'autorització administrativa i de les normes de la Llei del Joc de la Comunitat Valenciana i del present reglament. Només ells podran impartir ordres al personal de jocs, d'acord amb el repartiment de funcions que entre estos establisquen els òrgans rectors de la societat.

2. El director de jocs podrà ser substituït en les seues funcions pels subdirectors i pels membres del comitè de direcció. Excepcionalment i en tot cas per temps no superior a un dia, podrà ser substituït també per un dels inspectors o empleats de control de la màxima categoria existent en el casino. El nom del substituït haurà de ser comunicat als funcionaris encarregats del casino, si s'hi troben presents, i, en tot cas, els serà comunicat.

3. El director de jocs, o persona que el substituïska, és responsable de la custòdia del material de jocs existent al casino, dels fitxers dels jugadors i altra documentació, i de la correcta gestió de la comptabilitat específica dels jocs. Tots els objectes indicats hauran de trobar-se permanentment a disposició dels funcionaris encarregats del control del casino que ho sol·liciten.

Article 42. Prohibicions per als òrgans de direcció

És prohibit al director de jocs, als subdirectors i als membres del comitè de direcció:

a) Participar en els jocs que es realitzen en el mateix casino, bé directament o bé mitjançant persona interposada.

b) Exercir funcions pròpies dels empleats de les sales de joc. Això no obstant, els subdirectors podran substituir transitòriament els caps de taula en l'exercici de la seua funció, amb comunicació prèvia al funcionari encarregat del control del casino, si s'hi troba present, però en cap cas als crupiers.

c) Rebre per qualsevol títol participacions percentuals dels ingressos bruts del casino o dels beneficis dels jocs.

d) Participar en la distribució del tronc de propines a què fa referència l'article 46.4.

Article 43. Personal de joc i altres

1. Tot el personal del casino haurà de ser contractat en qualsevol de les formes presents en la legislació laboral vigent, sense perjudici de les normes especials que puga dictar l'autoritat laboral i dels convenis col·lectius que puguen concloure's.

2. Els cessaments que per qualsevol causa es produïsquen en el personal a què fa referència l'apartat anterior seran comunicats per la societat als servicis territorials de la conselleria competent en matèria de joc.

Article 44. Document professional

1. Només el personal autoritzat degudament pels servicis territorials de la conselleria competent en matèria de joc, podrà prestar servicis en els casinos de joc. Esta autorització s'efectuarà a través de l'expedició de l'oportú document professional, del qual hauran d'estar proveïdes, en tot cas, totes les persones l'activitat professional de les quals estiga directament relacionada amb el desenrotllament dels jocs.

2. El document professional serà expedit pels servicis territorials de la conselleria competent en matèria de joc, amb sol·licitud prèvia de la persona interessada, que haurà d'acreditar no estar inhabilitada

3. En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el apartado 1, la sociedad deberá comunicarlo, dentro de los cinco días siguientes, a la Comisión Técnica del Juego. En el caso del Director de Juegos, la sociedad nombrará transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, a uno de los Subdirectores, si existieran, o a uno de los miembros del Comité de Dirección.

4. Dentro de los treinta días siguientes al cese, la sociedad deberá proponer a la Comisión Técnica del Juego la persona que haya de sustituir al cesado.

Artículo 41. Facultades de los órganos de dirección

1. El Director de Juegos, los Subdirectores y los demás miembros del Comité de Dirección, son los responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos ante la Administración y la sociedad titular, dentro de los términos de la autorización administrativa, de las normas de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana y del presente Reglamento. Sólo ellos podrán impartir órdenes al personal de juegos, conforme al reparto de funciones que entre los mismos establezcan los órganos rectores de la sociedad.

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

3. El Director de Juegos, o persona que lo sustituya, es responsable de la custodia del material de juegos existentes en el Casino, de los ficheros de los jugadores y demás documentación, así como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos. Todos los objetos indicados deberán hallarse permanentemente a disposición de los funcionarios encargados del control del Casino que lo soliciten.

Artículo 42. Prohibiciones para los órganos de dirección

Está prohibido al Director de Juegos, a los Subdirectores y a los miembros del Comité de Dirección:

a) Participar en los juegos que se desarrollen en el propio Casino, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.

b) Desempeñar funciones propias de los empleados de las salas de juego. Esto no obstante, los Subdirectores podrán sustituir transitoriamente a los jefes de mesa en el desempeño de su función, previa comunicación al funcionario encargado del control del Casino, si éste se hallare presente, pero en ningún caso a los "crupiers".

c) Recibir por cualquier título participaciones percentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos.

d) Participar en la distribución del tronco de propinas a que se refiere el artículo 46.4.

Artículo 43. Personal de juego y otros

1. Todo el personal del Casino habrá de ser contratado en cualquiera de las formas previstas en la legislación laboral vigente, sin perjuicio de las normas especiales que pueda dictar la autoridad laboral y de los Convenios Colectivos que puedan concluirse.

2. Los ceses que, por cualquier causa, se produzcan en el personal a que se refiere el apartado anterior, serán comunicados por la sociedad a los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondiente.

Artículo 44. Documento profesional

1. Sólo el personal debidamente autorizado por los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego podrá prestar servicios en los Casinos de Juego. Dicha autorización se efectuará a través de la expedición del oportuno documento profesional, del que habrán de estar provistos, en todo caso, todas las personas cuya actividad profesional esté directamente relacionada con el desarrollo de los juegos.

2. El documento profesional será expedido por los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego, previa solitud del interesado, que deberá acreditar no estar inhabilitado para el

per a l'exercici de la professió, així com la capacitació professional, mitjançant certificació de l'empresa on preste el seu servei o vaja a prestar-lo o de les empreses on els haja prestat, tindrà duració de cinc anys i es renovarà per períodes d'igual duració. No obstant això, podrà ser revocat en execució de sentència que inhabilite per a l'exercici d'esta activitat o com a conseqüència de l'exercici de la potestat sancionadora.

3. El document professional serà de tres categories:

a) Direcció, per al director de jocs, subdirectors i membres del comitè de direcció, així com per als càrrecs directius de la societat titular del casino.

b) Joc, per al personal que presta els seus serveis directament relacionats amb el desenvolupament dels jocs, entenent per tals les funcions definides en el Catàleg de Jocs o en la supervisió en sala d'estes.

c) Serveis, per a la prestació dels serveis complementaris a què fa referència l'article 18.1 d'este reglament i personal de seguretat.

4. Tot el personal del casino està obligat a proporcionar als agents de l'autoritat competent en matèria de jocs tota la informació que se'ls sol·licite i que es referisca a l'exercici de les funcions pròpies de cada un.

Article 45. Prohibicions per al personal del casino

1. Queda prohibit a la totalitat del personal, siga o no empleat de la societat titular, i a excepció de les persones a què fa referència l'article 42:

a) Entrar o romandre en les sales de joc fora de les hores de servei, llevat d'autorització de la direcció, excepte els representants sindicals.

b) Percebre participacions percentuals dels ingressos bruts del casino o dels beneficis dels jocs, sense perjudici del que disposa l'article següent.

c) Concedir préstecs als jugadors.

d) Transportar fitxes, plaques o diners durant el servei a l'interior del casino de forma diferent a la prevista en les normes de funcionament dels jocs, o guardar-les de forma que la seua procedència o utilització no puguen ser justificades.

2. Queda prohibit al personal de jocs i els seus auxiliars, així com al de recepció, caixa i seguretat:

a) Participar directament o per mitjà de tercera persona en els jocs d'atzar que es practiquen en el casino de joc on presta serveis.

b) Consumir begudes alcohòliques durant les hores de servei.

3. Les persones que exercisquen funcions de crupier o canvista en les taules de joc i el personal de caixa no podran portar vestits amb butxaques.

4. Els empleats que participen directament en la pràctica dels jocs, i els seus cònjuges, ascendents i descendents fins al primer grau de consanguinitat, no podran tenir cap participació en el capital de la societat titular del casino.

Article 46. Propines

1. La societat titular del casino podrà acordar la no admissió de propines per part del personal; en este cas s'haurà d'advertir als jugadors en forma clarament visible en l'accés al casino o en el servei de recepció. Si s'admeten propines, el seu lliurament serà sempre discrecional quant a l'ocasió i quantia.

2. La Comissió Tècnica del Joc, amb audiència prèvia de la societat titular, podrà prohibir temporalment o definitivament l'admissió de propines, quan s'hagen comés abusos en l'exigència o percepció d'estes.

3. Queda prohibit al director de jocs, als subdirectors, als membres del comitè de direcció i al personal de jocs sol·licitar propines dels jugadors o acceptar-les a títol personal. En les sales de joc, les propines que per qualsevol títol lliuren els jugadors hauran de ser immediatament dipositades en les caixes que a este efecte hi haurà en les taules de joc i, si és el cas, en els departaments de recepció i caixa, sense que puguen ser guardades d'altra forma, en tot o en part. En cas d'error o abús, el director de jocs disposarà el que siga procedent quant a la devolució.

ejercicio de la profesión, así como la capacitación profesional, mediante certificación de la empresa donde preste su servicio o vaya a prestarlo o de las empresas donde los hubiere prestado, tendrá duración de cinco años y se renovará por períodos de igual duración. No obstante, podrá ser revocado en ejecución de sentencia que inhabilite para el ejercicio de esta actividad o como consecuencia del ejercicio de la potestad sancionadora.

3. El documento profesional será de tres categorías:

a) Dirección, para el Director de Juegos, Subdirectores y miembros del Comité de Dirección, así como para los cargos directivos de la sociedad titular del Casino.

b) Juego, para el personal que presta sus servicios directamente relacionados con el desarrollo de los juegos, entendiéndose por tales las funciones definidas en el Catálogo de Juegos o en su supervisión en sala de las mismas.

c) Servicios, para la prestación de los servicios complementarios a que se refiere el art. 18.1 de este Reglamento y personal de seguridad.

4. Todo el personal del Casino está obligado a proporcionar a los agentes de la autoridad competente en materia de juegos toda la información que se les solicite y que se refiera al ejercicio de las funciones propias de cada uno.

Artículo 45. Prohibiciones para el personal del Casino

1. Queda prohibido a la totalidad del personal, sea o no empleado de la sociedad titular, y a excepción de las personas a que se refiere el artículo 42:

a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización de la dirección, excepto los representantes sindicales.

b) Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.

c) Conceder préstamos a los jugadores.

d) Transportar fichas, placas o dinero durante su servicio en el interior del Casino de forma diferente a la prevista en las normas de funcionamiento de los juegos, o guardarlas de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.

2. Queda prohibido al personal de juegos y sus auxiliares, así como al de recepción, caja y seguridad:

a) Participar directamente o por medio de tercera persona en los juegos de azar que se practiquen en el Casino de Juego en que presta sus servicios.

b) Consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

3. Las personas que desempeñen funciones de crupier o cambiata en las mesas de juego y el personal de caja no podrán llevar trajes con bolsillos.

4. Los empleados que participen directamente en la práctica de los juegos, así como sus cónyuges, ascendientes hasta el segundo grado de consanguinidad o afinidad y los colaterales, no podrán tener participación alguna en el capital de la sociedad titular del Casino.

Artículo 46. Propinas

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

2. La Comisión Técnica del Juego, previa audiencia de la sociedad titular, podrá prohibir temporal o definitivamente la admisión de propinas, cuando se hubieran cometido abusos en la exigencia o percepción de las mismas.

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

L'import de les propines es comptarà en acabar l'horari de joc i s'anotará diàriament en un compte especial.

4. La societat titular del casino haurà de comunicar a la Comissió Tècnica del Joc els criteris de distribució del tronc de propines. El tronc estarà constituït per la massa global de les propines, i es repartirà una part entre els empleats i l'altra per a atendre els costos de personal i servicis socials a favor dels clients. La distribució del tronc serà establida de comú acord entre la societat titular i els representants dels treballadors.

En la mateixa forma s'haurà de procedir per a les modificacions de distribució.

CAPÍTOL IV

De la documentació comptable de l'empresa titular, dels jocs i garanties i obligacions

Article 47. Documentació comptable

1. Sense perjudici del compliment de la normativa aplicable a la comptabilitat i obligacions fiscals de l'empresa titular del casino, el control documental d'ingressos produïts pels jocs es durà a terme mitjançant el registre de bestretes en els jocs de contrapartida, el registre de beneficis, en els jocs de cercle i el llibre registre de control d'ingressos, per a l'un i l'altre tipus de joc.

2. Estos llibres i registres específics dels jocs hauran d'estar encuadernats, foliats i segellats per la Comissió Tècnica del Joc. No hauran de presentar esmenes ni raspadores, les correccions que siguin necessàries es faran en tinta roja i hauran de ser salvades amb la firma del director de joc, o persones que el substituïsquen o dels funcionaris del servici de control, si s'hi troben presents. No obstant això, la Comissió Tècnica del Joc podrà autoritzar als casinos de joc la implantació de sistemes mecanitzats o mitjançant ordinador per a la gestió d'estos llibres i registres.

Article 48. Registre de bestretes

1. En cada una de les taules dedicades a jocs de contrapartida hi haurà un registre especial de bestretes que durà un número que serà el mateix de la taula a què fa referència.

2. En el registre de bestretes s'anotaran, en la forma descrita en l'article 36 del present reglament, l'import de la bestreta inicial i, si és el cas, el de les bestretes complementàries, així com l'import total de les existències en la caixa d'efectiu i fitxes al final de cada sessió.

3. El registre de bestretes es tancarà per sessions i es totalitzarà cada dia, al final del qual els resultats obtinguts hauran de ser traslladats al llibre registre de control d'ingressos. L'ús del registre de bestretes és obligatori i és prohibida la inscripció directa en el llibre registre de control d'ingressos.

Article 49. Registre de beneficis

1. En cada una de les taules de joc de cercle hi haurà un registre de beneficis per anotar-hi l'ingrés brut percebut pel casino en la pràctica d'estos jocs.

2. En este registre, que s'haurà d'ajustar al model oficial, s'haurà de fer constar:

- El nom exacte del joc a què correspon cada taula.
- Número d'ordre del registre, que haurà de ser el mateix de la taula.
- Hora d'obertura de la partida.
- Hores d'interrupció i represa de la partida, si és el cas.
- Nom dels crupiers i canvista.
- Nom del banquer o banquers en el bacarà a dos draps, ja siga a banca oberta o limitada.

3. En acabar la partida el crupier, en presència del director de jocs o persona que el substituïska i d'un caixer, obrirà el pou o *cagnotte*, comptarà les fitxes i plaques que hi haja i pronunciarà en veu alta la quantitat total. Esta serà anotada immediatament en el registre de beneficis, en el qual el director de jocs o persona que el substituïska, un caixer i un empleat de la taula, certificaran, sota la seua responsabilitat, l'exactitud de l'anotació efectuada i firmaran a continuació.

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

4. La sociedad titular del Casino deberá comunicar a la Comisión Técnica del Juego los criterios de distribución del tronco de propinas. El tronco estará constituido por la masa global de las propinas, y se repartirá una parte entre los empleados y otra para atender a los costes de personal y servicios sociales a favor de los clientes. La distribución del tronco será establecida de común acuerdo entre la sociedad titular y los representantes de los trabajadores.

En la misma forma se deberá proceder para las modificaciones de distribución.

CAPÍTULO IV

De la documentación contable de la empresa titular, de los juegos y garantías y obligaciones

Artículo 47. Documentación contable

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

2. Estos libros y registros específicos de los juegos habrán de hallarse encuadernados, foliados y sellados por la Comisión Técnica del Juego. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del Director de Juegos o personas que lo sustituyan o de los funcionarios del servicio de control si estos últimos se hallasen presentes. No obstante, la Comisión Técnica del Juego podrá autorizar a los Casinos de Juego la implantación de sistemas mecanizados o mediante ordenador para la llevanza de estos libros y registros.

Artículo 48. Registro de anticipos

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

2. En el registro de anticipos se anotarán, en la forma descrita en el artículo 36 del presente Reglamento, el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo y fichas al final de cada sesión.

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

Artículo 49. Registro de beneficios

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

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

- Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.
- Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.
- Hora de apertura de la partida.
- Horas de interrupción y reanudación de la partida, en su caso.
- Nombre de los crupiers y cambista.
- Nombre del banquero o banqueros en el bacarà a dos paños, ya sea a banca abierta o limitada.

3. A la finalización de la partida se procederá por el crupier, en presencia del Director de Juegos o persona que lo sustituya y de un cajero, a la apertura del pozo o *cagnotte* y a la cuenta de fichas y placas existentes en el mismo, pronunciando el crupier en voz alta la cantidad total. Esta será anotada de inmediato en el registro de beneficios, en el cual certificarán el Director de Juegos o persona que lo sustituya, un cajero y un empleado de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

Article 50. Llibre registre de control d'ingressos

1. En el llibre registre de control d'ingressos s'anotaran els resultats dels registres de bestretes o de beneficis de cada una de les taules, totalitzats per dia. El llibre registre s'haurà d'ajustar al model oficial.

2. Les anotacions en el llibre registre de control i ingressos s'efectuaran al final de la jornada i abans necessàriament de l'inici de la següent. Se n'extraurà el resultat total, fent-lo constar en número i lletres, i a continuació certificarà la seua exactitud el director de jocs o un subdirector o membre del comitè de direcció.

Article 51. Fiances

1. Amb caràcter previ a la sol·licitud de l'autorització d'obertura i funcionament a què fa referència l'article 11 d'este reglament, l'empresa titular de l'autorització d'instal·lació del casino de joc haurà de constituir una fiança d'1.200.000 euros.

L'autorització de sales apèndixs a un casino comportarà la constitució d'una fiança de 500.000 euros per cada una, i esta s'individualitzarà de la del casino principal.

2. La fiança haurà de constituir-se a disposició de la direcció dels servicis territorials de la conselleria competent en matèria de joc corresponent al domicili del casino de joc.

3. La fiança podrà constituir-se en metàl·lic, per aval bancari, títols de deute públic o pòlissa de caució individual i s'haurà de mantenir en constant vigència i per la totalitat del seu import.

Quan la fiança es presente mitjançant aval, no es podrà utilitzar el benefici d'exclusió a què fan referència l'article 1.830 del Codi Civil i concordants.

4. La fiança quedarà afecta al pagament forçós de les sancions pecuniàries que els òrgans de l'administració imposen a la societat titular de la sala, així com dels premis, tributs i salaris que s'hagen de pagar com a conseqüència de l'exploració del casino i de les sales apèndix.

5. Si es produïx la disminució de la quantia de la fiança, l'empresa o entitat que l'haja constituïda disposarà d'un termini màxim d'un mes per a completar-la en la quantia obligatòria. Si no es complix això, es produirà la cancel·lació de la inscripció o caducitat de les autoritzacions.

6. Una vegada desaparegudes les causes que motivaren la constitució, es podrà sol·licitar la devolució.

Per a procedir a la devolució, es disposarà de la publicació de la sol·licitud en el *Diari Oficial de la Generalitat* perquè, en el termini de dos mesos des de la publicació, puguem embargar-la els que hi tinguem dret.

Una vegada transcorregut el termini indicat sense cap reclamació, es tornarà.

Article 52. Informació

1. El director de jocs o persona que el substituïska tindrà permanentment a disposició dels funcionaris del servici de control informació suficient sobre el nombre de visitants, divises canviades, *drop* realitzat, ingressos de cada una de les taules, així com la recaptació de les màquines.

2. Dins del mes següent al venciment de cada trimestre, l'empresa titular del casino de joc haurà d'enviar a la Comissió Tècnica del Joc un balanç de sumes i saldos dels seus comptes generals.

3. Anualment l'empresa titular del casino haurà d'enviar a la Comissió Tècnica del Joc, dins del vuit primers mesos de cada any, l'auditoria externa dels seus estats financers i còpia de la declaració de l'Impost sobre Societats.

TÍTOL III
Règim de sancions

CAPÍTOL I
Infraccions i sancions

Article 53. Infraccions administratives en matèria de joc

Són infraccions administratives en matèria de joc les accions o omissions voluntàries tipificades en la Llei de la Generalitat 4/1988, de 3 de juny.

Artículo 50. Libro-registro de control de ingresos

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

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

Artículo 51. Fianzas

1. Con carácter previo a la solicitud de la autorización de apertura y funcionamiento a que se refiere el artículo 11 de este Reglamento, la empresa titular de la autorización de instalación del Casino de Juego deberá constituir una fianza de 1.200.000 euros.

La autorización de salas apéndice a un Casino conllevará la constitución de una fianza de 500.000 de euros por cada una, individualizándose ésta, de la del casino principal.

2. La fianza deberá constituirse a disposición de los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondiente al domicilio del Casino de Juego.

3. La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario, títulos de Deuda Pública o póliza de caución individual y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe.

Cuando la fianza se preste mediante aval, no se podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refieren los artículos 1.830 del Código Civil y concordantes.

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

5. Si se produce la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa o entidad que hubiere constituido la misma dispondrá de un plazo máximo de un mes para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción o caducidad de las autorizaciones.

6. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución.

Para proceder a su devolución, se dispondrá de la publicación de la solicitud en el *Diari Oficial de la Generalitat* para que, en el plazo de dos meses desde su publicación, pueda procederse al embargo de la misma por quienes tengan derecho a ello.

Transcurrido el plazo indicado sin ninguna reclamación, se procederá a su devolución.

Artículo 52. Información

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

2. Dentro del mes siguiente al vencimiento de cada trimestre, la empresa titular del Casino de Juego remitirá a la Comisión Técnica del Juego un balance de sumas y saldos de sus cuentas generales.

3. Anualmente la empresa titular del Casino deberá remitir a la Comisión Técnica del Juego, dentro de los ocho primeros meses de cada año, la auditoria externa de sus Estados Financieros, así como copia de la declaración del Impuesto sobre Sociedades.

TÍTULO III
Régimen sancionador

CAPÍTULO I
Infracciones y sanciones

Artículo 53. Infracciones administrativas en materia de juego

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

Article 54. Faltes molt greus

Són infraccions o faltes molt greus les tipificades en l'article 23 de la Llei de la Generalitat 4/1988, de 3 de juny, i especialment les següents:

- a) L'explotació de casinos de joc sense les preceptives autoritzacions d'instal·lació i obertura i funcionament.
- b) L'explotació de casinos de joc per empreses o per persones físiques o jurídiques distintes de les autoritzades.
- c) La cessió per qualsevol títol de les autoritzacions o permisos atorgats.
- d) La manipulació dels jocs en perjudici o benefici dels jugadors.
- e) La participació com a jugadors, directament o per mitjà de terceres persones, del personal empleat i directiu, dels accionistes i participants de les empreses dedicades a la gestió, organització i explotació del joc, i també dels cònjuges, ascendents i descendents d'aquells en línia directa de primer grau, en el joc que gestionen o exploten estes empreses.
- f) La concessió de préstecs als jugadors o apostants.
- g) L'impagament total o parcial als jugadors o apostants de les quantitats amb què hagen sigut premiats.
- h) Obtindre les corresponents autoritzacions mitjançant l'aportació de dades o documents no conformes amb la realitat.
- i) La negativa o l'obstrucció a l'actuació inspectora de control i vigilància realitzada per agents de l'autoritat i pels funcionaris i òrgans encarregats o habilitats específicament per a l'exercici d'estes funcions.
- j) La modificació o vulneració de qualsevol de les condicions essencials basant-se en les quals es van concedir les preceptives autoritzacions d'instal·lació i obertura i funcionament de casinos de joc, al marge de les normes contingudes en la Llei del Joc de la Comunitat Valenciana o del present reglament.
- k) Permetre o consentir la pràctica de jocs de casino en locals no autoritzats o per persones no autoritzades.
- l) Efectuar publicitat dels jocs o dels locals o establiments on es practiquen sense la deguda autorització o al marge dels límits fixats en esta.
- m) La fabricació, la comercialització i la venda d'elements per a la pràctica de jocs de casinos sense posseir la corresponent homologació o incomplint els requisits i les condicions establides en esta.
- n) La utilització d'elements de joc no homologats i la substitució o manipulació fraudulenta de material de joc.

Article 55. Faltes greus

Són infraccions o faltes greus les tipificades en l'article 24 de la Llei de la Generalitat 4/1988, de 3 de juny, i especialment les següents:

- a) Permetre la pràctica de jocs de casinos i l'accés als locals o casinos autoritzats, a persones que ho tinguen prohibit d'acord amb el que estableix la Llei del Joc de la Comunitat Valenciana o el present reglament.
- b) Reduir el capital de les societats o les fiances per davall dels límits establits en este reglament.
- c) La transferència d'accions o participacions de capital sense la prèvia autorització, o si és el cas la realització de les modificacions previstes en l'article 17 del present reglament que requerisquen autorització prèvia sense haver-la obtingut.
- d) La inexistència de les mesures de seguretat exigides en l'autorització d'instal·lació i obertura i funcionament o el mal funcionament d'estes.
- e) No facilitar als òrgans de l'administració la informació requerida per a un adequat control de l'activitat.
- f) L'admissió d'un nombre de jugadors que excedisca de la capacitat màxima autoritzada per al casino o per a la sala apèndix.
- g) No tenir o gestionar incorrectament els llibres o registres existents en el present reglament.

Article 56. Faltes lleus

Són infraccions o faltes lleus les tipificades com a tals en l'article 25 de la Llei de la Generalitat 4/1988, de 3 de juny, i en particular:

Artículo 54. Faltas muy graves

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

- a) La explotación de Casinos de Juego sin las preceptivas autorizaciones de instalación y apertura y funcionamiento.
- b) La explotación de Casinos de Juego por empresas o por personas físicas o jurídicas distintas de las autorizadas.
- c) La cesión por cualquier título de las autorizaciones o permisos otorgados.
- d) La manipulación de los juegos en perjuicio o beneficio de los jugadores.
- e) La participación como jugadores, directa o por medio de terceras personas, del personal empleado y directivo, de los accionistas y participantes de las empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como la de los cónyuges, ascendientes y descendientes de aquellos en línea directa de primer grado, en el juego que gestionen o exploten dichas empresas.
- f) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes.
- g) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.
- h) Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.
- i) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.
- j) La modificación o vulneración de cualquiera de las condiciones esenciales en base a las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones de instalación y apertura y funcionamiento de Casinos de Juegos, al margen de las normas contenidas en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana o del presente Reglamento.
- k) Permitir o consentir la práctica de juegos de Casinos en locales no autorizados o por personas no autorizadas.
- l) Efectuar publicidad de los juegos o de los locales o establecimientos en que se practiquen sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en la misma.
- m) La fabricación, comercialización y venta de elementos para la práctica de juegos de Casinos sin poseer la correspondiente homologación o incumpliendo los requisitos y condiciones establecidos en la misma.
- n) La utilización de elementos de juego no homologados, así como la sustitución o manipulación fraudulenta de material de juego.

Artículo 55. Faltas graves

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

- a) Permitir la práctica de juegos de Casinos, así como el acceso a los locales o Casinos autorizados, a personas que lo tengan prohibido conforme a lo establecido en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana o por el presente Reglamento.
- b) Reducir el capital de las sociedades o las fianzas por debajo de los límites establecidos en este Reglamento.
- c) La transferencia de acciones o participaciones de capital social sin la previa autorización, o en su caso la realización de las modificaciones previstas en el artículo 17 del presente Reglamento que requieran autorización previa sin haberla obtenido.
- d) La inexistencia de las medidas de seguridad exigidas en la autorización de instalación y apertura y funcionamiento o el mal funcionamiento de las mismas.
- e) No facilitar a los órganos de la Administración la información requerida para un adecuado control de la actividad.
- f) La admisión de un número de jugadores que exceda del aforo máximo autorizado para el Casino o para la sala apéndice.
- g) Carecer o llevar incorrectamente los libros o registros exigidos en el presente Reglamento.

Artículo 56. Faltas leves

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

a) La prestació de servicis per personal sense l'oportuna acreditació professional.

b) Sol·licitar propines als jugadors per part del personal de joc, o acceptar-les a títol personal o, si és el cas, acceptar propines dels jugadors quan estiguen expressament prohibides.

c) La realització de les modificacions previstes en l'article 17 del present reglament sense la notificació a l'òrgan corresponent de l'administració.

d) Realitzar treballs o exercir funcions, per part de qualsevol membre del personal al servici del casino, distintes a les pròpies de la seua qualificació laboral, reflectida en la corresponent acreditació personal.

e) Permetre l'entrada de visitants sense haver obtingut la targeta d'entrada.

f) La negativa a recollir en acta les reclamacions que desitgen formular els jugadors o empleats de la sala.

g) La conducta desconsiderada sobre jugadors, tant en el desenvolupament del joc com en el cas de protestes o reclamacions d'estos.

h) En general, l'incompliment dels requisits o prohibicions establits en el present reglament sempre que no tinguen la consideració d'infracció greu o molt greu.

Article 57. Sancions

1. D'acord amb l'article 27 de la Llei de la Generalitat 4/1988, de 3 de juny, les infraccions del que disposa aquella i el present reglament podran ser sancionades:

a) Les lleus amb multa de fins a 3.005,06 euros.

b) Les greus amb multa de fins a 30.050,61 euros.

c) Les molt greus amb multa de fins a 601.012,10 euros.

A més de les sancions de multa, la comissió d'una infracció comportarà, si és el cas, el lliurament a l'administració o als perjudicats, que hagen sigut identificats, dels beneficis il·licits obtinguts.

2. Les infraccions que hagen sigut sancionades d'acord amb el que disposa l'apartat anterior, i tinguen la qualificació de greus o molt greus, per raó de la seua naturalesa, repetició o transcendència, podran a més ser sancionades, segons el que disposa l'article 28 de la Llei de la Generalitat 4/1988, de 3 de juny, amb:

a) Suspensió, cancel·lació temporal o revocació definitiva de l'autorització d'instal·lació.

b) Clausura temporal o definitiva del local o establiment o inhabilitació definitiva d'este per a activitats de joc.

c) Inhabilitació temporal o definitiva del local o establiment per a ser titular de les autoritzacions referides en el present reglament.

No obstant això, quan l'activitat principal que s'exercisca en un establiment no siga de joc, no podrà ser clausurat este, si bé podrà acordar-se la prohibició d'instal·lació i realització d'activitats de joc.

3. Per causa d'infracció molt greu o greu comesa pel personal de l'empresa, es podrà imposar, accessòriament a la sanció de multa, la suspensió de la capacitat per a l'exercici de la seua activitat en casinos de joc.

4. Per a la graduació de les sancions, a banda de la qualificació comesa, es tindran en compte les circumstàncies personals o materials que concórreguen en els fets, concretament la contumàcia en la conducta de l'infractor, la reiteració en la comissió de faltes, la publicitat o notorietat dels fets i la transcendència econòmica i social de la infracció comesa.

5. En tot cas, la comissió de tres faltes lleus en un període d'un any tindrà la consideració d'una falta greu, i la comissió de tres faltes greus en un any o de cinc en tres anys tindrà la consideració d'una falta molt greu.

Article 58. Regles d'imputació

1. Són responsables de les infraccions regulades en este reglament els seus autors, siguen persones físiques o jurídiques.

2. En el cas d'infraccions comeses per directius, administradors o, en general, personal empleat, seran responsable solidaris les persones o entitats per a les quals presten els seus servicis.

a) La prestació de servicis por personal sin la oportuna acreditación profesional.

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

c) La realización de las modificaciones previstas en el artículo 17 del presente Reglamento sin la notificación al órgano correspondiente de la Administración.

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

e) Permitir la entrada de visitantes sin haber obtenido la tarjeta de entrada.

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

g) La conducta desconsiderada sobre jugadores, tanto en el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

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

Artículo 57. Sanciones

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

a) Las leves con multa de hasta 3.005,06 euros.

b) Las graves con multa de hasta 30.050,61 euros.

c) Las muy graves con multa de hasta 601.012,10 euros.

Además de las sanciones de multa, la comisión de una infracción llevará aparejada, en su caso, la entrega a la Administración o a los perjudicados, que hubiesen sido identificados, de los beneficios ilícitos obtenidos.

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

a) Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización de instalación.

b) Clausura temporal o definitiva del local o establecimiento o inhabilitación definitiva del mismo para actividades de juego.

c) Inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de las autorizaciones referidas en el presente Reglamento.

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

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

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

5. En todo caso, la comisión de tres faltas leves en un período de un año tendrá la consideración de una falta grave, y la comisión de tres faltas graves en un año o de cinco en tres años tendrá la consideración de una falta muy grave.

Artículo 58. Reglas de imputación

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

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

CAPÍTOL II

Competències, procediment i facultats de l'administració

Article 59. Facultats de l'administració

1. Quan hi haja indicis de falta greu o molt greu l'òrgan que instruïx l'expedient podrà acordar, com a mesura cautelar, el tancament dels establiments on es practique el joc vulnerant les disposicions legals, i el precinte, el dipòsit o la confiscació dels materials usats per a esta pràctica.

2. Sense perjudici del que disposen els articles anteriors, en els supòsits de falta d'autorització, revocació, o suspensió d'esta, l'entitat infractora lliurarà a l'administració les màquines o els elements de joc objecte de la infracció, amb la finalitat que esta adopte les mesures oportunes destinades a evitar-ne l'ús, fins a la seua alienació o inutilització, en este cas seran tornades als seus propietaris.

Així mateix, tenint en compte la naturalesa de la infracció, l'administració podrà ordenar el comís de les apostes hagudes i dels beneficis il·lícits obtinguts, l'import dels quals s'ingressarà en la Hisenda Pública de la Generalitat.

Article 60. Competències

1. Serà competent per a incoar i tramitar l'expedient la Secretaria de la Comissió Tècnica del Joc quan hi haja indicis d'infracció molt greu, i el director dels servicis territorials de la conselleria competent en matèria de joc quan els indicis siguen d'infracció greu o lleu.

2. Les infraccions administratives qualificades com molt greus seran sancionades pel conseller competent en matèria de joc amb multa de fins a 150.253,03 euros i pel Consell amb multa de fins a 601.012,10 euros.

3. Les infraccions administratives qualificades com greus i lleus seran sancionades amb multa de fins a 30.050,61 euros o 3.005,06 euros, respectivament, pel director dels servicis territorials de la conselleria competent en matèria de joc.

4. Les sancions addicionals o accessòries no pecuniàries podran ser imposades per l'òrgan competent per a la imposició de la sanció pecuniària.

Article 61. Procediment

Les sancions s'imposaran amb subjecció al procediment regulat en la Llei 4/1988, de 3 de juny, de la Generalitat, i a este efecte serà supletori el que disposa la Llei de Règim Jurídic de les Administracions Públiques i de Procediment Administratiu Comú.

ANNEX

CATÀLEG DE JOCS

01. RULETA FRANCESA

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 o de qualsevol altre material que n'assegure el perfecte funcionament, d'uns 56 centímetres de diàmetre, a l'interior del qual hi ha un disc giratori sostingut per un eix metàl·lic o de qualsevol altre material que n'assegure el perfecte funcionament. Este disc, la part superior del qual té una superfície lleugerament cònca, està dividit en 37 caselles radials, separades per menuts envans també metàl·lics o ranures. 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

CAPÍTULO II

Competencias, procedimiento y facultades de la Administración

Artículo 59. Facultades de la Administración

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

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos anteriores, en los supuestos de falta de autorización, revocación o suspensión de la misma, la entidad infractora procederá a entregar a la Administración las máquinas o elementos de juego objeto de la infracción, con el fin de que ésta adopte las medidas oportunas destinadas a evitar su uso, hasta su enajenación o inutilización, en cuyo caso serán devueltas a sus propietarios.

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

Artículo 60. Competencias

1. Será competente para la incoación del expediente y tramitación del mismo la Secretaría de la Comisión Técnica del Juego, cuando existan indicios de infracción muy grave, y el Director de los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego cuando los indicios sean de infracción grave o leve.

2. Las infracciones administrativas calificadas como muy graves serán sancionadas por el Conseller competente en materia de juego con multa de hasta 150.253,03 euros y por el Consell con multa de hasta 601.012,10 euros.

3. Las infracciones administrativas calificadas como graves y leves serán sancionadas con multa de hasta 30.050,61 euros o 3.005,06 euros, respectivamente, por el Director de los Servicios Territoriales de la Conselleria competente en materia de juego.

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

Artículo 61. Procedimiento

Las sanciones se impondrán con sujeción al procedimiento regulado en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, siendo supletorio a tal efecto lo dispuesto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones públicas y del Procedimiento Administrativo.

ANEXO

CATÁLOGO 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 horizontal giratoria.

II. Elementos del juego.

Instrumentos de la ruleta:

El material de este juego se compone de un cilindro de madera o de cualquier otro material que asegure su perfecto funcionamiento de unos 56 centímetros de diámetro en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico o de cualquier otro material que asegure su perfecto funcionamiento. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, esta dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques también metálicos o hendiduras. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del uno 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos núme-

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 el cilindre esmentat. 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 i, opcionalment, algunes combinacions de jugades d'ús més freqüent per part dels jugadors denominades "Apostes per a Sèries".

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

Figura número 1. Cilindre de la ruleta francesa

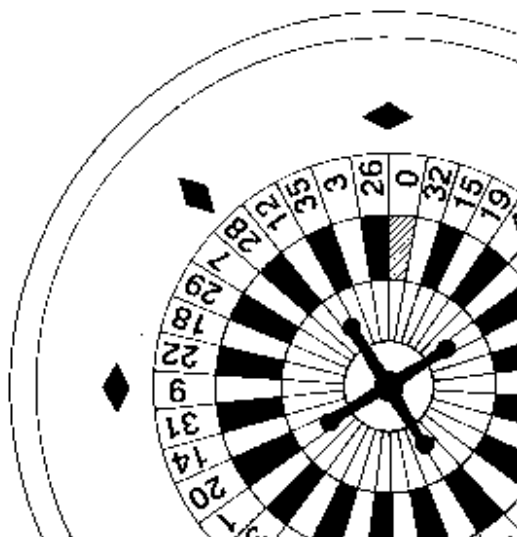


Figura número 2. Dibuix del drap de la ruleta francesa amb "Apostes per a Sèries" en localització personal

10	5	24	16	33	1	20	14	34
10	5	24	16	33	1	20	14	34
SERIE 5 / 8					HUERF.			

SERIE 0/2/3													
FALTA													
IMPAR													
0	2	3	6	9	12	14	15	17	18	20	21	23	24

ros consecutius son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y a excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio de un plano horizontal.

La ruleta se juega en una mesa larga rectangular, en cuyo centro o extremo está el mencionado cilindro. A un lado de 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 y, opcionalmente, algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores denominadas "Apuestas para Series".

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

Figura número 1. Cilindro de la ruleta francesa.

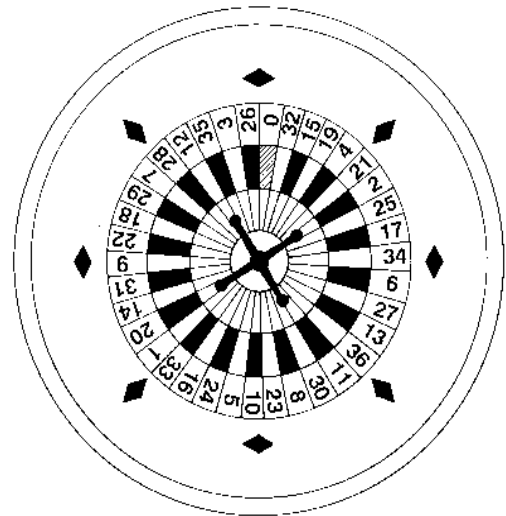


Figura número 2. Dibujo del paño de la ruleta francesa con "Apuestas para Series" en localización superior.

10	5	24	16	33	1	20	14	34	9	22	18	29	7	28	12	35	3		
10	5	24	16	33	1	20	14	34	9	22	18	29	7	28	12	35	3		
SERIE 5 / 8										HUERF.			SERIE 0/2/3			JUEGO-O		26	00

SERIE 0/2/3												FALTA												IMPAR											
JUEGO-O												PASA												PAR											
0	2	3	6	9	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.												SERIE 5 / 8																							

III. Personal

1. Classes

El personal destinat a la ruleta comprén:

a) Per a la denominada «a dos draps»: un cap de taula i un sots-cap 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 sots-cap 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 sots-cap 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.

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 vint-i-quatre 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 vint-i-quatre números que corresponen a dues dotzenes i el guany és la meitat de l'aposta.

III. Personal.

1. Clases:

El Personal afecto a la ruleta comprende:

a) Para la denominada "a dos paños": Un jefe de mesa, un subjefe de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro; cuatro crupieres 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 crupieres y un "extremo de mesa", puesto, este último, cuya presencia en mesa podrá eximirse por la Dirección de juego en función de las circunstancias de la partida.

2. Competencias:

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

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

c) Los "extremos de mesa" tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquellas, a fin de evitar errores, discusiones o posibles fraudes, funciones éstas que, en su ausencia, se realizarán por los crupieres.

IV. Reglas de la Ruleta.

1. Combinaciones posibles:

Los jugadores solo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

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

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

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso. También se pagará once veces las fichas colocadas sobre las combinaciones (0, 1, 2) y (0, 2, 3), posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. También se pagará ocho veces las fichas colocadas sobre las combinaciones (0, 1, 2, 3), denominada esta postura cuatro números.

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

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

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

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

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

B) 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 nou fitxes directament en el drap o, quan les circumstàncies del joc així ho aconsellen, en l'espai habilitat a l'efecte ("Apostes per a Sèries"). 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 3 es col·loquen dues fitxes en la fila transversal 0/2/3, i es retira la resta.

b) Sèrie Menuda 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 i 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 ("Apostes per a Sèries"). 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 ("Apostes per a Sèries"). 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 ("Apostes per a Sèries"). En este últim cas, si ix guanyador un número de la sèrie, el crupier retira del

B) Combinaciones de suertes múltiples.

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

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

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

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

La apuesta conjunta solo podrá realizarse por medio del crupier, 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 ("Apuestas para Series"). En este último caso, de salir ganador un número de la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el 3 se colocarán dos fichas en la fila transversal 0/2/3, retirándose el resto.

b) Serie Pequeña o serie 5/8 o Tercio del Cilindro. La apuesta se hace sobre los doce números contenidos en el cilindro de la ruleta desde el 33 al 27, ambos inclusive, pasando por el ocho (33, 16, 24, 5, 10, 23, 8, 30, 11, 36, 13 y 27). Se juega con seis fichas, cuya representación en el paño es el siguiente:

Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 y 33/36, que se pagan 17 veces la postura.

La apuesta conjunta solo podrá realizarse por medio del crupier, 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 ("Apuestas para Series"). En este último caso, de salir ganador un número de la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el 5 se colocará una ficha en el caballo 5/8, retirándose el resto.

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

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

– Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 6/9, 14/17, 17/20, 31/34, que se paga 17 veces la postura.

La apuesta conjunta solo podrá realizarse por medio del crupier, quién, recibido y aceptado su anuncio, colocará las cinco fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto ("Apuestas para Series"). En este último caso, de salir ganador un número incluido en la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el número 17 se colocará una ficha en los caballos 14/17 y 17/20, retirándose el resto.

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

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

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

La apuesta conjunta solo podrá realizarse por medio del crupier, 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 ("Apuestas para Series"). En este último caso, de salir ganador un número incluido en la serie el cru-

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.

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, etcètera, 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», fins que s'allibere.

Si el zero ix en l'última jugada de la sessió, el jugador està obligat a acceptar el reintegrament de la meitat, de la quarta part, de la sisena part, etcètera, de l'aposta inicial, segons que es tracte de la primera, segona, tercera eixida, etcètera, 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 180, 360 o 540 vegades la quantitat fixada com a mínim de l'aposta. Els mínims en les apostes denominades jugades senzilles podran ser fixats fins a cinc vegades el mínim autoritzat sobre un número sencer.

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

En el ple o número sencer, per 10, 20 o 30 vegades el mínim de l'aposta; en la parella o cavall, per 20, 40 o 60 vegades; en la fila transversal, per 30, 60 o 90 vegades; en el quadre, per 40, 80 o 120 vegades; en la sisena, per 60, 120 o 180 vegades; en la columna i dotzena, per 120, 240 o 360 vegades; i en la doble columna i doble dotzena, per 240, 480 o 720 vegades; respectant en tot cas que les apostes siguin 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'emparrat 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.

El crupier retirarà del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el número 26 se colocará una ficha a pleno en dicho número, retirándose el resto.

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

C) Posibilidades o suertes sencillas.

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

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

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

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

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

2. Máximos y mínimos de las apuestas:

A) Normas generales sobre tales límites.

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

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

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 la cantidad fijada como mínimo de la postura. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero

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

En el pleno o número completo, por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 120, 240 ó 360 veces y en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces, respetando en todo caso que las apuestas sean múltiples 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) En 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.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

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

b) 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 col·loquen les fitxes en la posició del drap que representa la combinació guanyadora quan estes procedisquen d'apostes múltiples combinades, 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, 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 menudes dimensions que permeta participar a un nombre limitat de jugadors, encara que es pot autoritzar l'ús d'una taula doble. Només pot participar-hi un nombre limitat de jugadors amb fitxes de color igual a la xifra màxima de colors existents (no superior a deu), que fixarà la direcció de jocs d'acord amb les característiques de la taula. Adicionalment, 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 desenrotllament adequat i control del joc.

Hi ha dues diferències respecte a la ruleta francesa:

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

b) Antes de esta maniobra, y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el crupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie "no va más". Desde entonces, ninguna postura puede ser aceptada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el crupier anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número para designarle ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los crupieres a la colocación de las fichas en la posición del paño que represente la combinación ganadora cuando estas procedan de apuestas múltiples combinadas, a cobrar las fichas, a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: Columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los crupieres los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola o que la bola estando totalmente detenida la rotación del cilindro no caye-se, 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 que permita participar a un número limitado de jugadores, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Solo podrá participar un número limitado de jugadores con fichas de color igual a la cifra máxima de colores existentes (no superior a diez) que se fijará por la Dirección de Juegos de acuerdo con las características de la mesa. Adicionalmente el jefe de mesa podrá autorizar apuestas realizadas con fichas de valor individual de las existentes en el Casino, siempre y cuando la utilización de estas fichas no impida la identificación del apostante. El mismo jefe de mesa podrá impedir nuevas apuestas mediante el uso de fichas de valor cuando considere que el número de apuestas es excesivo para el adecuado desarrollo y control del juego.

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta francesa:

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

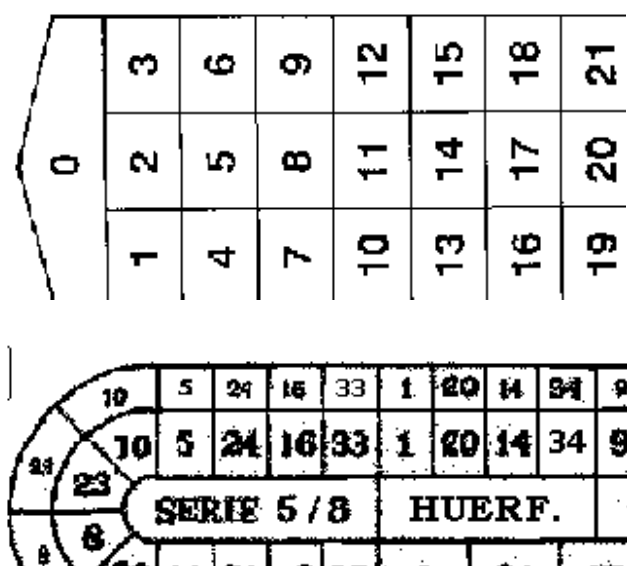
b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre el cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. No obstante, la identificación de las fichas de color y el valor asignado a 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 el valor individual de las fichas existentes en el Casino.

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

Als efectes del que estableix l'article 27.7 del present reglament, la pràctica d'esta forma de desenrotllament del joc s'ha de dur a terme en una única taula, que està oberta amb la banda de fluctuació d'apostes mínimes autoritzada, i amb el nombre de terminals en relació amb les taules obertes que a continuació s'indica: quan es troben en funcionament dues taules de les que tinga autoritzades el casino sol·licitant per a eixa sala, el nombre de terminals que pot estar operatiu és de fins a quinze terminals; si s'obren tres taules, el nombre de terminals que pot estar operatiu és de fins a trenta; i a partir del funcionament de la quarta taula el nombre màxim de terminals que pot estar operatiu és de fins a quaranta-cinc.

La ubicació dels terminals dins de la sala de joc està establida en l'autorització corresponent.

Figura número 3. Dibuixos del drap de la ruleta americana amb "Pista de Sèries"



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 s'han de dur a terme sobre cada una de les taules, si bé es poden simultaniejar sobre grups de taules contigües sense que el nombre total de taules al seu càrrec pugua 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 siguin necessàries per al desenrotllament 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

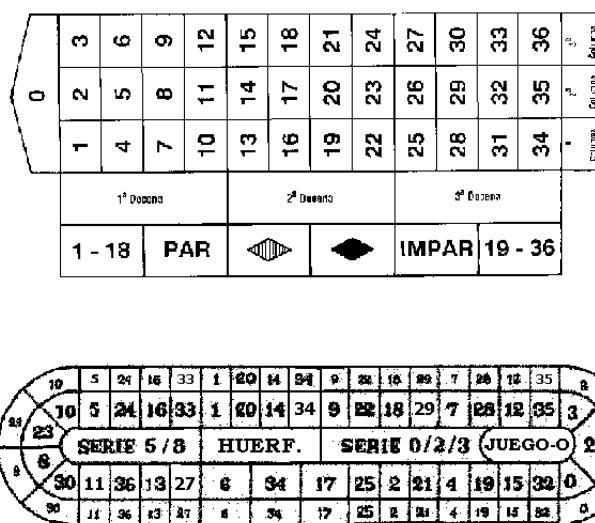
a) En cada jugada, el crupier, quan no estiga assistit per l'auxiliar, ha de reconstruir les piles de fitxes.

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 siguin 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.

A los efectos de lo establecido en el artículo 27.7 del presente Reglamento la práctica de esta forma de desarrollo del juego deberá llevarse a cabo en una única mesa, que estará aperturada con la banda de fluctuación de posturas mínimas autorizada, y con el número de terminales en relación a las mesas abiertas que a continuación se indica: Cuando se encuentre en funcionamiento dos mesas de las que tenga autorizadas el casinos solicitante para esa sala, el número de terminales que podrá ponerse operativo será de hasta quince terminales; si se aperturan tres mesas, el número de terminales que podrá estar operativo será de hasta treinta; y a partir del funcionamiento de la cuarta mesa el número máximo de terminales que podrá estar operativo será de hasta cuarenta y cinco.

La ubicación de las terminales dentro de la sala de juego vendrá establecida en la autorización correspondiente.

Figura número 3. Dibuixos del paño de la ruleta americana con "Pista de Series"



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 marcadors. 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 este asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

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

IV. 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.

El màxim ve fixat:

- Respecte a les jugades senzilles, el màxim representa 180, 360 o 540 vegades la quantitat fixada com a mínim de l'aposta.
- Respecte a les jugades múltiples, el màxim ve representat per:

En el ple o número sencer, per 10, 20 o 30 vegades el mínim de l'aposta; en la parella o cavall, per 20, 40 o 60 vegades; en la fila transversal, per 30, 60 o 90 vegades; en el quadre, per 40, 80 o 120 vegades; en la sisena, per 60, 120 o 180 vegades; en la columna i en la columna o dotzena, per 120, 240 o 360 vegades; i en la doble columna i en la doble dotzena, per 240, 480 o 720 vegades.

03. VINT-I-U O BLACK JACK

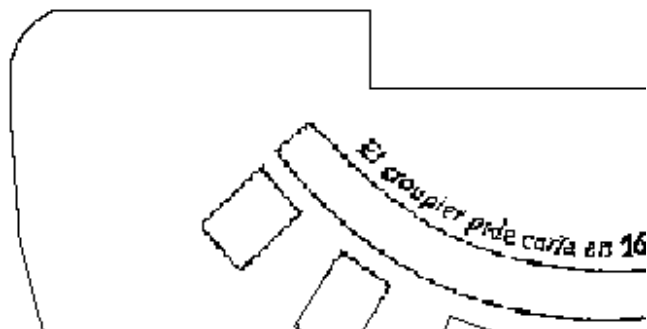
I. Denominació

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 póquer sense descart i mini punt banc en la seua modalitat per a set o nou jugadors.



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 deu 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.

IV. Combinaciones del Juego.

Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierden 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 el 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.

El máximo viene fijado:

- Respecto a las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 o 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura.
- Respecto a las suertes múltiples, el máximo viene representado por:

En el pleno o número completo, por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 o 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y en la columna o docena, por 120, 240 ó 360 veces; y en la doble columna y en la doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

03. VEINTIUNO O BLACKJACK.

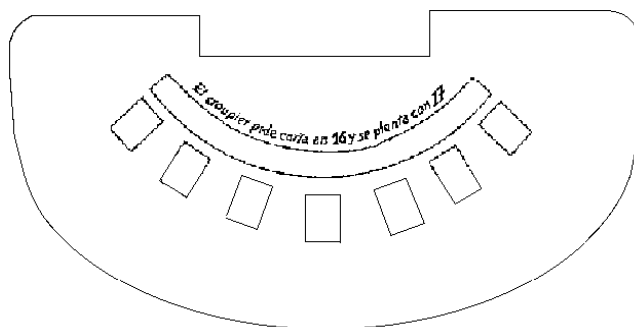
I. Denominación.

El veintiuno o *Blackjack* es un juego de azar de los denominados de contrapartida, 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.

1. Mesa de juego

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



2. Cartas o naipes:

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

3. 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 distribuïdores 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 distribuïdores, manuales o electrònics, podrán mantenerse en la propia mesa siempre que, provistos de llave, precinte 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 distribuïdores se destinen sistemàticament a las mismas mesas.

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 pugui 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.

El crupier. És qui dirigeix la partida i s'encarrega d'escartear 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 al *sabot*. 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 arribi 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.

III. Personal del *Blackjack*.

El Jefe de mesa: Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien 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 nueve jugadores y de cuatro en su modalidad de siete 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 (*blackjack*, mini punto banco y póquer) el número de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

El crupier: Es el que dirige la partida i s'encarrega d'escartear 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 *sabor*. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

Cada "mano" de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución i petició de cartes.

b) También pueden participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la "mano" de un jugador, dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

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

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o *Blackjack*.

Quando 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.

Quando 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

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.

Quan el primer naip del crupier és un as, els jugadors que tinguen 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 traia 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, llevat que siguen asos, 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 incloeses 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

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

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

b) El seguro.

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

c) Los pares.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba, a excepción de que sean ases, hasta un máximo de seis pares por cada mano inicial. El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separa un par de ases, no se le permitirá pedir más que un 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 *Blackjack*, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes, 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 13, perdiéndose la postura en ambos casos por 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.

2. 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 *Blackjack*.

Así mismo, se podrán autorizar apuestas adicionales e independientes para los jugadores, llamada «progresivos», cuyo objetivo es

quals és aconseguir un premi especial que depèn 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 desenrotllament 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.

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 màxim per casella abans de distribuir les cartes.

a) El mínim està 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 casella i no pot ser sobrepassat per la suma de les apostes realitzades sobre cada una d'elles per part d'un o diversos jugadors.

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'escartejen 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 reuneix 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'introdueixen les cartes en el distribuïdor o *sabot*.

Si s'utilitza el procediment d'escartejament automàtic de naips, el crupier els introdueix en el distribuïdor automàtic per a escartejar-los i distribuir-los en procés continu.

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, depèn del moviment d'una bola que es mou dins d'una plataforma circular.

conseguir un premio especial que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

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

3. Máximo y mínimo de las apuestas

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

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la 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 25, 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura. El máximo se entiende por casilla y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas sobre cada una de ellas por parte de uno o varios jugadores.

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

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

Después del mismo, el crupier colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente, como mínimo, a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuïdor o *sabot*.

Si se utiliza el procedimiento de mezcla automática de naipes, el crupier los introducirá en el distribuïdor automàtic per a su mezcla y distribución en proceso continuo.

c) Antes de distribuir las cartas, el crupier apartará las cinco primeras del distribuïdor y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuïrán 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. Elements del joc

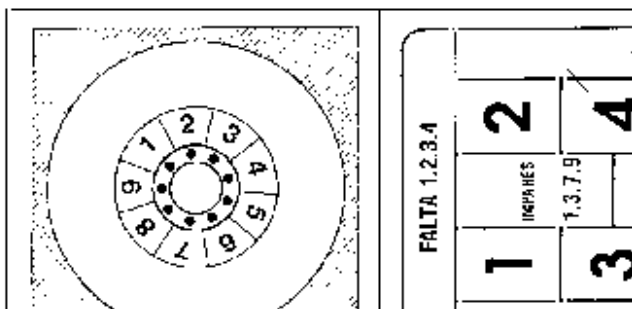
El joc de la bola es practica en una taula, en el centre de la qual hi ha una plataforma circular i, als seus costats, dos draps destinats a rebre les apostes. També pot incloure un sol drap.

La plataforma esmentada consisteix 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 cautxú 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 senzilles, 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 5 i 6. 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

II. Elementos del juego.

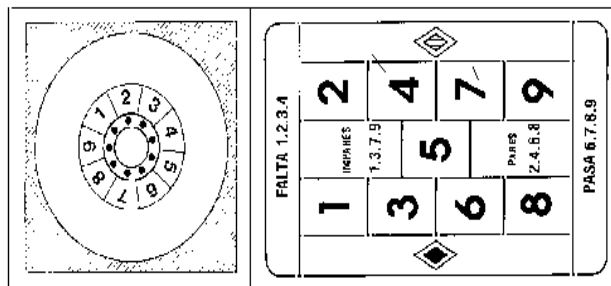
El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

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

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

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

Figura número 5 y 6. 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

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.

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

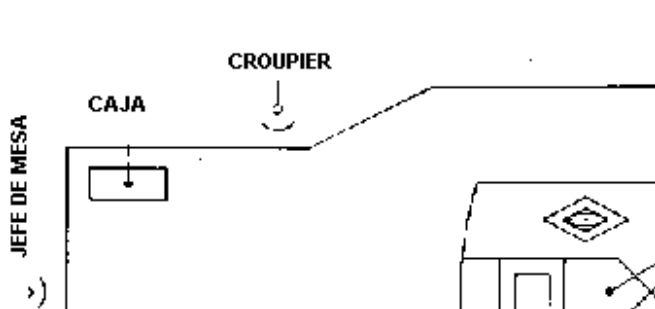
Al trenta i quaranta es juga amb sis baralles de les denominades franceses, de 52 cartes cada una, totes d'un mateix color, sense índexs. Les figures valen deu punts, l'as un punt i les cartes el seu valor nominal.

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 escapa 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 7. 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.

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

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

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

05. TREINTA Y CUARENTA.

I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

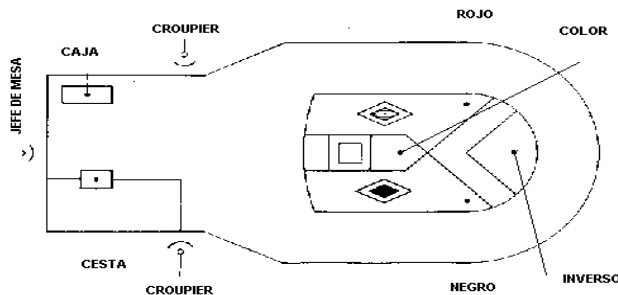
Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.

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

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

Figura número 7. 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 crupieres.

El cap de taula és el responsable del correcte desenrotllament 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.

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 i el màxim de les apostes està determinat en l'autorització concedida per la Comissió Tècnica del Joc.

3. Desenrotllament del joc

Una vegada el crupier ha realitzat l'operació d'escartejar, 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 sobrepassa 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 puguin verificar les puntuacions dels distints 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

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 menuts i mides autoritzats expressament per al casino per la Comissió Tècnica del Joc de 57 x 88 o 62,5 x 88 mil·límetres, la meitat d'un color i l'altra meitat d'un altre.

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

Crupieres: existirán dos, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el crupier tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles:

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

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

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

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

En caso contrario hay inverso.

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

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

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

3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el crupier, se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de 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 contrapartida practicado con naipes 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.

1. Cartas.

Al punto y banca en todas sus modalidades se juega con seis barajas debidamente homologadas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, con índices grandes o pequeños y tamaño, autorizados expresamente para el Casino por la Comisión Técnica del Juego, de 57 x 88 ó 62,5 x 88 milímetros, siendo la mitad de un color y la otra

Els naips podran ser usats diverses vegades, sempre que es troben en perfecte estat.

2. Distribuïdor o *sabot*

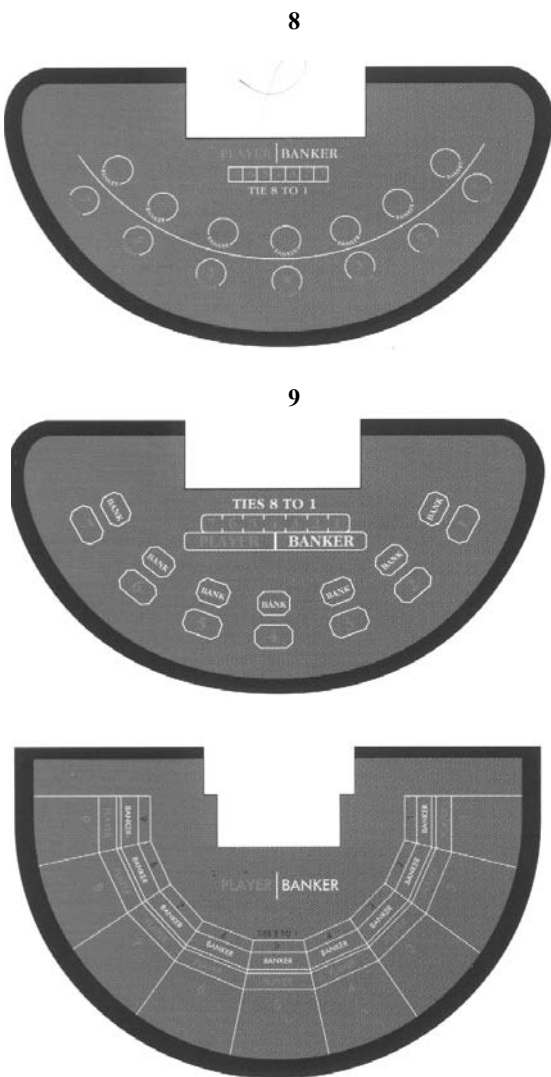
Es tindrà en compte el que disposa l'epígraf 03, apartat II, punt 3.

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 i s'hi diferencien igual nombre de caselles destinades a rebre apostes fetes a favor de banca, a favor de punt i a favor d'igualtat. 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 tres modalitats, per a un nombre de jugadors asseguts igual o inferior a nou.

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 8, 9 i 10. Dibuix de la taula de punt i banca en les tres modalitats.



mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

2. Distribuïdor o *sabot*.

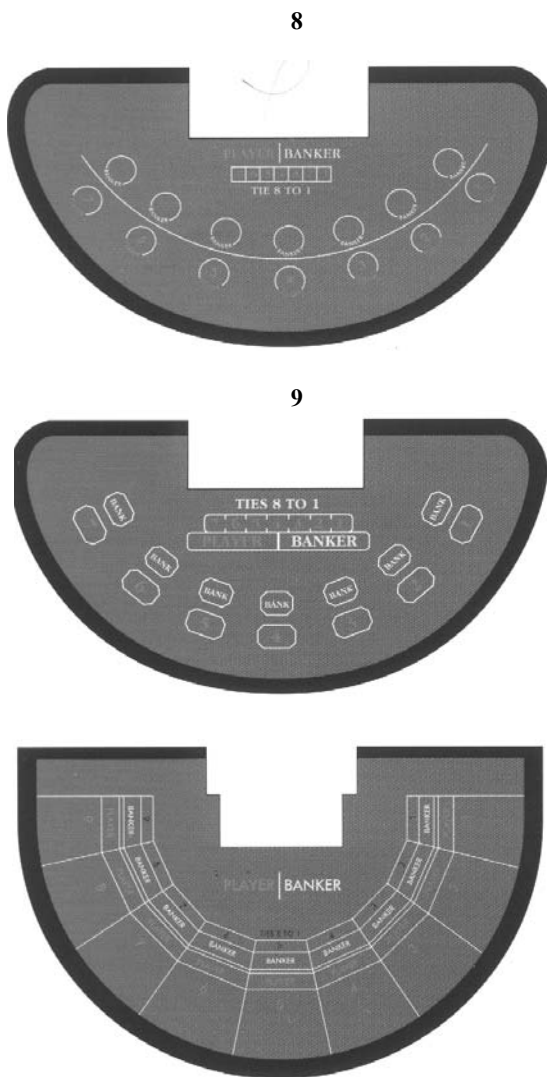
Se estará a lo dispuesto en epígrafe 03, apartado II, punto 3.

3. Mesa de juego.

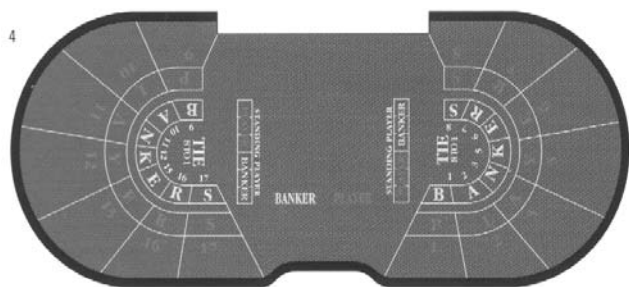
Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los tres crupieres, respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado y en él se diferencian igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de «banca», a favor de «punto» y a favor de la «igualdad». Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los 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 contenir 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 8, 9 y 10. Dibujo de la mesa de punto y banco en sus tres modalidades.



10



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.

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 pugua 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.

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 disposen en un recipient destinat a esta finalitat.

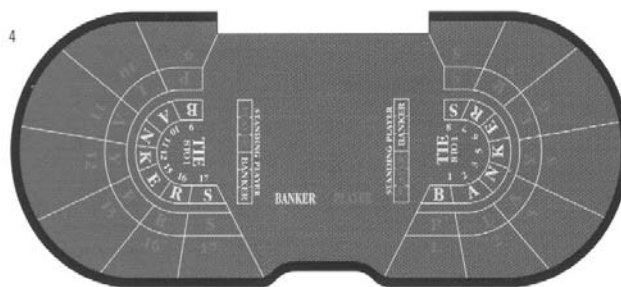
IV. Jugadors

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;

10



III. Personal

1. Jefe de mesa

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

En la modalidad de juego para catorce 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 tres en la modalidad de nueve jugadores y de cuatro en su modalidad de siete 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.

2. Crupieres

En la modalidad de juego para catorce jugadores cada mesa tendrá afectos tres crupieres, si bien la Dirección de Juegos podrá, en función de las circunstancias de la partida, eximir la presencia en mesa de uno de ellos, siendo los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también la mezcla de las cartas, su introducción en el *sabot* y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasarán el *sabot*, recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

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

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

IV. Jugadores

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

Para la distribución de las cartas se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número uno. Si algún jugador no quiere realizar la distribución se pasará el *sabot* al jugador que está 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

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 20, 50 o 100 vegades el mínim i la direcció del casino pot determinar que les apostes siguen múltiples del mínim de la taula.

VI. Regles del joc

1. El "punt" i la "banca" reben inicialment dues cartes. El valor del joc depèn dels punts adjudicats a cada carta, que són els que duu inscrits, llevat del 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:

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 distintas 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 20, 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1. El «punto» y la «banca» reciben inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y 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 punto y la "mano" de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra "mano" solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta:

a) Para la "mano" del jugador.

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

- Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

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

Tercera carta de la mà del jugador / Tercera carta de la mano del jugador

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuació dos primeres cartes de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Puntuación dos primeras cartas de la banca	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa demanar tercera carta / T: Significa pedir tercera carta

P: Significa plantar-se / P: Significa plantarse.

VII. Desenrotllament 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.

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.

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 refusar ("saludar") una sola vegada per 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, deduïnt-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'introdueixen 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 constituïx la banca està situada davant del crupier, a la seua esquerra, i a la seua dreta se situen els guanys del banquer que no constituïxen la banca, és a dir, el *garage* (els que el crupier no ha posat en joc).

III. Personal

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

1. Cap de taula

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.

La 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 rehusar ("saludar") una sola vez por partida o *sabot*.

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

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el crupier anunciará: "El jugador se planta... (punto total)"; en caso contrario, dirá en alta voz: "Carta para el jugador". Igualmente las 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. BACARÀ, CHEMIN DE FER O FERROCARRIL.

I. Denominación

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

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

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

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

2. Distribuidor o *sabot*.

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

3. 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 es decir, el *garage* (las que el crupier no ha puesto en juego).

III. Personal.

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

1. Jefe de mesa.

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

2. Crupier.

Sense perjudici de les funcions que se li atribueixen 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 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 desenrotllament 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 del cap de taula; 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 faci 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

El crupier anuncia, d'acord amb la taula, si es juga lliure o atenint-se a la taula de regles de tirada.

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 posar 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 jugadors no vol agafar la banca, esta continuarà en rotació per l'ordre establert.

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

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

3. Cambista.

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

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

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos 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 jefe de mesa, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

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

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

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

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

V. Banca.

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

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

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

La banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotan-

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 tornar a prendre-la per la mateixa quantitat. La mà passada adquirida per un sol jugador té preferència sobre l'adquirida en associació. El banquer 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 adquirir 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 ha passat 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 del 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 jugue 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.

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

a) *Garage* voluntari.

Els guanyos 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 *garage*.

El banquer podrà excloure voluntàriament del joc la meitat de la banca en tots els passes a partir del segon. Si no es cobrix la banca en totalment, el banquer podrà instar al crupier a doblar la quantitat dins de la Banca en esta jugada, i passar la resta a formar part del *garage*.

do por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie y, si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la "mano" puede volver a cogerla por la misma cantidad. La "mano" pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la "mano" puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados 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, aquella se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, 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 aquella 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*.

El banquero podrá excluir voluntariamente del juego la mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando no se cubra la banca en su totalidad, el banquero podrá instar al crupier a doblar la cantidad dentro de la Banca en esta jugada, pasando el resto a for-

També podrà retirar la meitat de la banca resultant, si escau, segons el paràgraf anterior. Abans d'iniciar la següent jugada el crupier demanarà al banquer si desitja o no formar *garage*.

b) *Garage* obligatori.

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

c) *Garage* impropio.

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

d) Exclusió del *garage*.

En el cas que la banca jugue sense màxim limitat, el banquer pot renunciar al *garage* anunciant «hi va tot».

VI. Regles del joc

El valor del joc depèn dels punts adjudicats a cada carta que són els que porten inscrits, llevat del 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 dona 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 (baca), en què és obligatori sol·licitar una tercera carta. A diferència de les anteriors, la tercera carta es dona 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 vol, sol·licitar del crupier el quadre de jugades de la banca, en este cas s'ha d'ajustar al que este establix.

mar parte del *garage*. También podrá retirar la mitad de la banca resultante, si corresponde según el párrafo anterior. Antes de iniciar la siguiente jugada el crupier pedirá al banquero si desea o no formar *garage*.

b) *Garage* obligatorio.

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

c) *Garage* impropio.

Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, 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 ó 4, ha de pedir carta.
- Cuando tiene 5, puede optar.
- Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

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

Todo jugador puede solicitar al crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al crupier, 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 mà del jugador / Tercera carta de la mano del jugador

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuació total dos	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
primeres cartes de la banca	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Puntuación total dos	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
primeras cartas de la banca	3	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa demanar la tercera carta. / T: Significa pedir tercera carta

P: Significa plantar-se. / P: Significa plantarse

O: Significa que es pot optar / O: Significa que se puede optar.

Una vegada coberta la banca, el banquer i qualsevol jugador assegut o dret pot abonar (apostar a favor de la banca) una quantitat determinada, que dona al crupier quan diga "abone la diferència"; però només en este cas.

No es permet l'abonament en associació. Els abonaments queden afectats només en la jugada en què es produïxen, sense obtindre prioritat ni causar obligació respecte a la jugada següent ni posterior, sempre dins dels màxims i mínims autoritzats per l'eixida inicial de la banca.

El nombre d'abonaments permés és un màxim de tres. Els casos no previstos els resol el cap de taula.

VII. Desenrotllament del joc

Perquè el joc pugua 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'escartear les cartes, les ofereix als jugadors i diu: «senyors, les cartes passen». Qualsevol jugador pot escartear les cartes, però el crupier les ha d'escartear 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. L'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 segueix 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 prioritat el fet de completar l'altra meitat. La «banca amb la taula» es considera un acte aïllat i no dona prioritat 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 segueix 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 repeteix 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.

Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, que dará al crupier cuando diga: «abono la diferencia»; pero sólo en este caso.

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

El número de abonos permitido será un máximo de tres. Los casos no previstos se resolverán por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego.

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

Al principio de cada partida, el crupier, después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores, diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquiera 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.

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 distribueix alternativament d'una en una, començant pel jugador contrari. El crupier trasllada les cartes fins al jugador mitjançant 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 al guanyador. Si el triomf ha sigut del banquer, el crupier efectua la deducció corresponent al pou o *cagnotte*, i introdueix el seu 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 el cap de taula 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 reprèn 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.

Quando 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 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.

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

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

VIII. Errores e infracciones en el juego.

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

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

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

Quando 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.

2. Errores del crupier.

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

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

3. Errores del banquero.

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

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

Quando 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 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.

Si durant el repartiment el banquer descobreix la primera o la tercera carta, en anar ambdues 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 introdueix 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 han sigut cobrades o pagades.

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

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

El banquero 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 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

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

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

4. Errores de los jugadores.

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

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

Si por error el punto dice "carta" en vez de "no", o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que 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. BACARA A DOS PAÑOS.

I. Denominación.

El bacará a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra 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, opcionalment, 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.

També 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 el 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 el cap de taula en cada taula.

V. Banca

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

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 dipositar 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

II. Elementos de juego.

1. Cartas.

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

2. Distribuïdor o *sabot*.

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

3. 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 pròximo 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, opcionalmente, un auxiliar. Será aplicable al jefe de mesa, crupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado III del epígrafe 07 del presente Catálogo.

IV. Jugadores.

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

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquéllos 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 jefe de mesa en cada mesa.

V. Banca.

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

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

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

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se reti-

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, fent un nou dipòsit igual o superior a l'inicial, o a abandonar la banca. Si continua amb la banca pot canviar de *sabot*.

En qualsevol dels casos, si el banquer abandona la banca, el cap de taula 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 desenrotlla 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.

VII. Desenrotllament 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 escapar 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.

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

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

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

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

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

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

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

VI. Reglas de juego.

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

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

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

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe 07 del presente Catálogo.

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

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.

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

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

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 prioritats 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.

Aleshores, 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 en 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 reprèn 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.

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 dona carta a un drap que ha dit no o no dona carta a un drap que ho ha sol·licitat, la jugada es restablí d'acord amb les normes dels errors del jugadors.

Si les dues cartes d'un drap es descobrixen 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.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al crupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el crupier anuncie con la voz "ya no va más" la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del crupier.

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

El banquero, entonces, extraerá las cartas del *sabot* y las repartirá de una en una por el siguiente orden: Primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el crupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el crupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto a los dos paños.

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

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del 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 en su caso excepcional el Director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

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

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

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

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

2. Errores del banquero.

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

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

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el tercer tercero del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

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

3. Actuacions del banquer en les jugades restablides.

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 5 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 5, 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 6 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 5, 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 8 o 9, perd el seu dret a abatir; 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'infringeix 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 (baca). 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 els ha de resoldre el cap de taula..

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 biselades, angles arredonits 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.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

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

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

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del crupier; si el error ha sido del banquero, 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.

4. 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.

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

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

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero (baca). 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 jefe de mesa.

09. DADOS O CRAPS.

I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

1. Dados.

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 15 a 25 mm. de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

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

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 servicis 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 desentrellament del joc.

Quan funcione només la meitat de la taula o s'utilitze la taula reduïda de daus (*Mini-craps, European Seven-Eleven, etc.*) ha d'haver, com a mínim, un crupier-*stickman*.

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 dona 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 dona 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.

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.

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 crupieres y un *stickman*.

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

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

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

IV. Reglas del juego.

1. Combinaciones.

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

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

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

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

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

Dont Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 ó el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

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

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

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

Big 8. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continua, 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 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 segueixen esta jugada, 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 jugada associada 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 contramarcada 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. La

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

B) Suertes múltiples, que se puedan jugar en cualquier momento de la partida.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La suerte asociada del *Come*, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o 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) Las *Place Bets*, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

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

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

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del Casino.

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

direcció del casino pot determinar que les apostes siguin múltiples del mínim de les diferents jugades.

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 fregar ni guardar a la mà.

El llançador pot demanar que es canvien els daus abans de fer el llançament, 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 proveïx 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 llançament nul.

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

Després d'un nombre determinat de llançaments, 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 el llançament 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 el llançament, 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 depèn del moviment d'una roda giratòria.

do determinar la Direcció de Juego que las apuestas sean múltiplos del mínimo de las diferentes suertes o jugadas.

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

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

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

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

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

3. Funcionamiento.

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

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

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

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

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

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

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

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

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

10. RULETA DE LA FORTUNA.

I. Denominación.

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

II. Elements del joc

1. Taula de joc

La ruleta de la fortuna es practica en una taula, en la qual estan marcats els tipus d'apostes en un nombre determinat d'espais que corresponen als noms de les diferents jugades que el jugador pot escollir per a apostar: 24, 15, 7, 4, 2 i figura/es, i els seus premis corresponents.

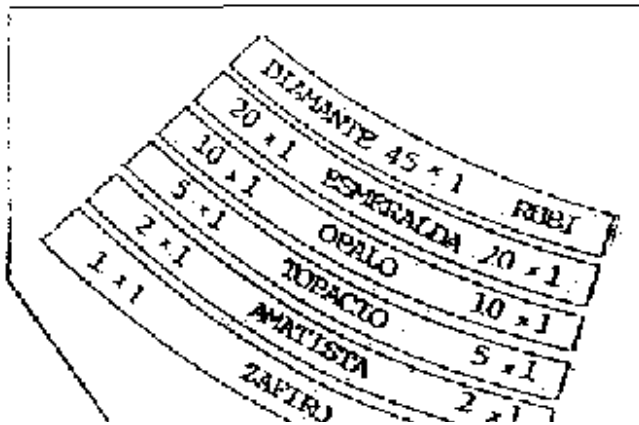
La taula ha de tenir una caixa per a l'efectiu, una caixa per a la bes-treta i una altra per a rebre les propines.

2. Roda giratòria

Amb un diàmetre no inferior a 150 cm, estarà situada darrere de la taula i a una alçada que ha de ser clarament visible per als jugadors. Ha de contenir dos cercles concèntrics compost per 54 caselles separades entre elles per dos pivots rígids, en els quals hi ha l'ordre, el número i la freqüència corresponents, els símbols de les diferents combinacions possibles i els premis respectius.

Fixada en un punt vertical sobre el centre de la roda, hi ha una peça de cuir, de plàstic o d'un altre material flexible que arriba fins a l'espai situat entre els pivots rígids i que, en fer girar la roda, la fricció minva el seu moviment circular progressivament fins que finalment s'atura entre els dos pivots rígids d'una determinada casella, indicant així la combinació guanyadora.

Figura número 11. Dibuix de la ruleta i de la taula



III. El personal

El personal destinat és el següent:

El cap de taula, és qui la dirigix, s'encarrega d'anunciar la partida i el període d'apostes dels jugadors i és l'encarregat de fer girar la roda.

El crupier es qui efectua els pagaments de les apostes guanyadores i retira les apostes perdedores.

Eventualment, quan així ho determine la direcció de jocs en funció de les necessitats de la partida, podrà estar assistit per un auxiliar.

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 empta; 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 dins de la banda de fluctuació autoritzada per la Comissió Tècnica del Joc.

II. Elementos de juego.

1. Mesa de juego

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

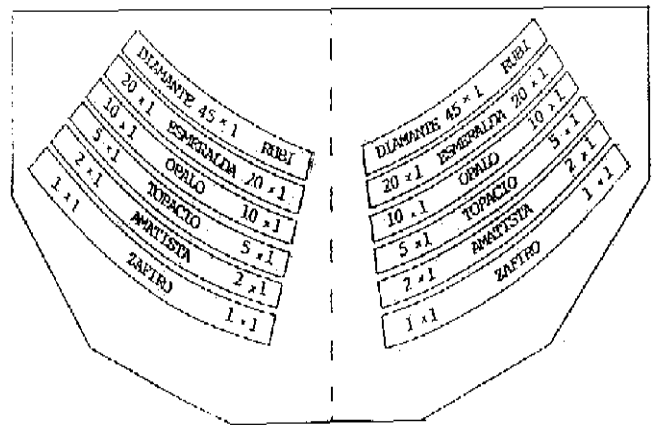
La mesa llevará una caja para el efectivo, una caja para el anticipo y otra para recibir las propinas.

2. Rueda giratoria

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

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

Figura número 11. Dibujo de la ruleta y de la mesa.



III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

El Jefe de mesa, es el que dirige la misma, se encarga de anunciar la partida y el período de apuestas de los jugadores y es el encargado de hacer girar la rueda.

El crupier es quien efectúa los pagos de las apuestas ganadoras y retira las apuestas perdedoras.

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

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

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

2. Máximo y mínimo de apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado dentro de la banda de fluctuación autorizada por la Comisión Técnica del Juego.

3. Funcionament del joc.

El crupier posa en moviment la roda impulsant-la en el sentit de les agulles del rellotge alhora que anuncia als jugadors «facen les seues apostes». Abans que la roda s'ature, el crupier pot donar un nou impuls alhora que anuncia de forma ben audible als jugadors «no hi van més apostes». A partir d'este moment no s'admeten ni noves apostes ni que estes es toquen ni es retiren.

Com a conseqüència del segon impuls del crupier, la roda farà com a mínim quatre voltes completes de les cinquanta-quatre caselles.

Els jugadors fan les apostes a partir del moment en què el crupier anuncia "facen les seues apostes". Estes són col·locades, en forma de fitxes, en una de les caselles de la taula escollida pel jugador. Tota aposta dipositada després d'este avís és refusada i el crupier torna la fitxa a l'apostador tardà.

Una vegada que la roda s'ha atrat entre dos pivots, la peça que la reté assenyala una determinada casella i, per tant, s'anuncia el resultat, dient en veu alta la posició guanyadora.

Si la peça que reté s'atura sobre el pivot entre dues caselles o si alguna persona o objecte obstaculitza el lliure moviment giratori de la roda o si la roda no ha fet quatre voltes compltes, la jugada es considera nul·la, s'atura el joc i es reprén el cicle complet d'una nova jugada.

Les apostes guanyadores es paguen de menor a major, els guanyadors recuperen la seua aposta inicial i el crupier retira les apostes perdedores.

No s'admet la col·locació d'apostes durant el pagament de les apostes guanyadores i la retirada de les perdedores, corresponents a la juga prèvia.

11. POQUER 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 i, opcionalment, altres tants espais diferenciats per a recollir les apostes especials a què fa referència l'apartat VI d'este epígraf i una obertura per a introduir-hi les propines.

3. Distribuïdor o *sabot*

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

3. Funcionamiento del juego.

El crupier pone en movimiento la rueda impulsándola en el sentido de las agujas del reloj al tiempo que anuncia a los jugadores «hagan sus apuestas». Antes de que la rueda se detenga, el crupier podrá dar un nuevo impulso al tiempo que anuncia de forma bien audible a los jugadores «no va más». A partir de este momento no se admiten ni nuevas apuestas ni que éstas se toquen ni se retiren.

Como consecuencia del segundo impulso del crupier, la rueda dará como mínimo cuatro vueltas completas de las cincuenta y cuatro casillas.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el crupier anuncia "hagan sus apuestas". Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador. Toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve la ficha al apostante tardío.

Una vez la rueda se ha detenido entre dos pivotes, la pieza que la retiene señala una determinada casilla y, por tanto, se anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

Si la pieza que retiene se para sobre el pivote entre dos casillas o si alguna persona u objeto obstaculiza el libre movimiento giratorio de la rueda o si la rueda no ha dado cuatro vueltas completas, la jugada se considera nula, se detiene el juego y se retoma el ciclo completo de una nueva jugada.

Las apuestas ganadoras se pagan de menor a mayor, los ganadores recuperan su apuesta inicial y el crupier retira las apuestas perdedoras.

No se admite la colocación de apuestas durante el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las perdedoras, correspondientes a la jugada previa.

11. PÓQUER SIN DESCARTE.

I. Denominación

El póquer sin descarte es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los 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 blackjack, con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, otros tantos espacios diferenciados para recoger las apuestas especiales a que se refiere el apartado el apartado VI de este epígrafe, así como una abertura para introducir las propinas.

3. Distribuïdor o *sabot*.

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

III. Personal.

a) El jefe de mesa. Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro. No obstante, 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: 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 en esta 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 7). 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'aposta 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).

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

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

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

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

En cualquier caso, el jugador solo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del crupier, perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando crupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas: cuando ambos tengan Póquer, ganará 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 Trio, ganará aquél que lo tenga formado por cartas de mayor valor (igual que en el Póquer).

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

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

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 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 límit màxim és el de 10, 20, 25 o 30 vegades el mínim.

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

4. Desenrotllament del joc

Els naips s'extrauen del dipòsit, es desempaqueten i s'escartegen 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, fins a completar 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 a 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.

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 d'hora; 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.

VI. Opcions de jocs addicionals

Opcionalment, el casino podrà oferir les possibilitats de joc següents:

a) Carrousel:

De forma addicional a tot el joc de la taula, els jugadors que vulguen poden participar en un *carrousel* entre totes les taules, dipositant a l'efecte en la casella destinada a eixa finalitat, i abans de començar a distribuir les cartes, una aposta no superior a la meitat del mínim de la taula. 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 per valor equivalent.

2. Máximo y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos por casilla establecidos para cada mesa.

El Director de Juegos podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino.

3. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial.

La banda de fluctuación para la apuesta mínima inicial se fijará en la autorización concedida por la Comisión Técnica del Juego, siendo el límite máximo el de 10, 20, 25 ó 30 veces su mínimo

Son aplicables a este juego las normas de la ruleta sobre modificación del mínimo y máximo de las apuestas.

4. Desarrollo del juego.

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

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el crupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, salvo que se utilice *sabot* automático en cuyo caso se realizará de cinco en cinco, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca, hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la banca, con la salvedad de que la última carta para la banca se dará descubierta.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «voy», o retirarse del mismo («pasar») diciendo «paso». Los que opten por «ir» deberán depositar sus cartas en la casilla destinada a la segunda apuesta, momento a partir del cual ya no podrán ser objeto de manipulación por parte del jugador, y, sobre 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 hayan 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 idèntica a la apostada inicialmente (1 por 1).

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

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del crupier perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por 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 esa prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta.

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

VI. Opciones de juegos adicionales.

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

a) Carrusel:

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

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
Escala	30 vegades l'aposta
I opcionalment el trio	10 vegades l'aposta

b) Progressiu

Consistix en una aposta addicional independent per als jugadors l'objectiu de la qual és aconseguir un premi especial que depèn únicament 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 destinada a esta finalitat. Així mateix, pot existir un progressiu comú a diverses taules. El desenrotllament d'esta modalitat de joc ha d'estar exposada en un lloc visible de la taula i ha d'indicar les combinacions que comporten premi i el seu import.

Les combinacions que possibiliten l'obtenció del progressiu són: escala real que obté l'acumulat de totes les taules, i escala de color que obté un 10 per cent de l'acumulat. L'import de l'aposta del progressiu no pot ser superior a la mitat de l'aposta mínima de la taula.

c) Comprar una carta addicional

Hi ha una altra possibilitat de joc que consistix en el descart d'un sol naip. Es compra esta carta a la banca per la mateixa quantitat que l'aposta inicial del jugador interessat en el descart. Per a això, en el moment que li correspon el torn de joc al jugador interessat, este diposita el naip descartat juntament amb la mateixa quantitat de la seua aposta inicial, que li dóna dret a rebre una carta addicional.

12. POQUER DE CONTRAPARTIDA EN LA VARIETAT DE POQUER "TRIJOKER"

I. Denominació.

El *Trijoker* és un joc d'atzar dels denominats de contrapartida, practicat amb naips, en què els participants juguen contra l'establiment organitzador, i la possibilitat de guanyar depèn d'aconseguir unes combinacions de cartes determinades. S'establix la jugada mínima per a guanyar en parella de J.

II. Elements del joc.

1. Cartes o naips.

Es juga amb una baralla de característiques similars a les utilitzades en el joc del Blac 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.

2. Distribuïdor o *sabot*.

Si s'opta per usar-lo, es tindrà en compte el que disposa l'epígraf 03, apartat II, punt 2. La distribució amb *sabot* automàtic pot efectuar-se de tres en tres cartes, en este cas el crupier "crema" la primera carta o la més pròxima al drap.

3. Taula de joc

Ha de ser de dimensions similars a la utilitzada en el joc del Black Jack, amb set espais separats per als jugadors. Cada espai té tres caselles per a efectuar les apostes, de les quals almenys dues estan numerades amb les referències 1 i 2. A més té dues caselles diferenciades per a col·locar les dues cartes comunes a tots els jugadors, i una obertura per a introduir-hi les propines.

És permès l'ús alternatiu i reversible de taules per a la pràctica de jocs de naips de contrapartida, segons les normes previstes a l'apartat II.3 de l'epígraf 06 d'este Catàleg.

III. Personal.

1. 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

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.
Escalera	30 veces la postura.
Y opcionalmente el Trio	10 veces la postura.

b) Progresivo.

Consiste en una apuesta adicional independiente para los jugadores cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende únicamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que possibilitan la obtención del progresivo son: escalera real que obtiene el acumulado de todas las mesas, y escalera de color que obtiene un 10 por ciento del acumulado. El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

c) Comprar una carta adicional

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

12. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA EN LA VARIEDAD DE PÓQUER "TRIJOKER".

I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

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

2. Distribuïdor o *sabot*.

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

3. Mesa de juego.

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

Será permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas previstas al apartado II.3 del epígrafe 06 de este Catálogo.

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se lle-

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 jocs de naips de contrapartida no homogènies, el nombre total de taules al seu càrrec no pot excedir de dos.

2. Crupier.

Té la banca i dirigeix la partida. A més, s'encarrega d'escartear les cartes, distribuir-les als jugadors, retirar les apostes perdedores i pagar les guanyadores. També anuncia les distintes fases del joc i efectua el canvi de diners en efectiu per fitxes als jugadors.

IV. Jugadores.

Poden participar un màxim de set jugadors i cada jugador només pot jugar en una casella. Està prohibit ensenyar les seues cartes als altres jugadors o comentar-los la seua jugada mentre dure la mà. No s'admet la participació de jugadors que es troben drets al voltant de la taula.

V. Regles del joc

Las combinacions possibles del joc, ordenades de major a menor valor, són les següents:

a) Escala real de color. És la formada per les cinc cartes de valor més alt d'un mateix coll en l'ordre següent correlatiu: As, K, Q, J i 10.

b) Escala de color. És la formada per cinc cartes del mateix coll, en ordre correlatiu, sense que este coincidisca amb les cartes de valor més alt.

c) Pòquer. És la combinació de cinc cartes que conté quatre cartes d'un mateix valor.

d) Full. És la combinació de cinc cartes que conté tres cartes d'un mateix valor i altres dues del mateix valor i diferent al de les anteriors.

e) Color. És la combinació formada per cinc cartes no correlatives del mateix coll.

f) Escala simple. És la combinació formada per cinc cartes, en ordre correlatiu i de distint coll.

g) Trio. És la combinació formada per tres cartes del mateix valor i les altres dues sense formar parella.

h) Doble parella. És la combinació de cinc cartes que conté dues cartes del mateix valor i altres dues d'igual valor, però diferent del de les anteriors.

i) Parella. És la combinació de cinc cartes que conté dues cartes d'igual valor que com a mínim ha de ser 10.

La taula de pagaments, en ordre ascendent, és la següent:

Parella de 10 o major: 1 a 1.

Doble parella: 2 a 1.

Trio: 3 a 1.

Escala simple: 5 a 1.

Color: 8 a 1.

Full: 11 a 1.

Pòquer: 50 a 1.

Escala de color: 200 a 1.

Escala real de color: 1000 a 1.

VI. Màxims i mínims de les apostes

1. Normes generals.

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes del casino de joc, han de realitzar-se dins dels límits mínims i màxims establits per a la taula. S'entén que el mínim i màxim és per a cada una de les tres caselles de cada jugador.

El director de jocs del casino pot fixar els límits mínims i màxims de les apostes segons la banda de fluctuació que tinga autoritzada per la Comissió Tècnica del Joc.

varán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro. No obstante, 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.

2. Crupier.

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

IV. Jugadores.

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

V. Reglas del juego.

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

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

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

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

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.

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

Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

f) Trio. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.

g) Doble pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

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

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

Pareja de 10 o mayor: 1 a 1.

Doble pareja: 2 a 1.

Trio: 3 a 1.

Escalera simple: 5 a 1.

Color: 8 a 1.

Full: 11 a 1.

Póquer: 50 a 1.

Escalera de color: 200 a 1.

Escalera real de color: 1000 a 1.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Normas generales.

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

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Comisión Técnica de Juegos.

2. Bandes de fluctuació.

Les bandes de fluctuació per a l'aposta inicial han de tenir com a límit màxim el de 10, 20 o 30 vegades el mínim establert en les bandes recollides en les corresponents autoritzacions de funcionament.

VII. Desenvolupament del joc.

1. Extracció i distribució de naips.

L'extracció de naips del dipòsit, el desempaquetatge i l'escartament s'ha d'efectuar d'acord amb les regles contingudes en la normativa aplicable en el Reglament de Casinos de Joc.

2. Interval d'apostes.

Després d'haver escartat els naips, el crupier proposa als jugadors que facen les seues apostes. Cada jugador ha d'efectuar tres apostes iguals, una en cada una de les tres caselles disposades en el seu departament. Quan les apostes estiguen efectuades i el crupier haja anunciat el «no hi van més apostes», este comença a repartir els naips tapats, un per un i alternativament als jugadors i començant per la seua esquerra. Seguidament, repartix un segon naip tapat a cada jugador, i col·loca un altre naip tapat en la casella situada a la seua dreta. Després repartix un tercer naip tapat a cada jugador. Si es descobreix per error un dels naips dels jugadors, la mà continua normalment. Si es descobreix un dels dos naips comuns per a tots els jugadors i situats davant del crupier, es continua la jugada normalment, a excepció que siga una J o major, en este cas, s'anul·la la mà completa.

Després que cada jugador haja vist les seues cartes i a mesura que li correspon el seu torn, té l'opció de retirar l'aposta número 1 o deixar-la en joc. Quan tots els jugadors han decidit el destí la seua aposta número 1, el crupier descobreix la carta situada en la casella a la seua esquerra. Esta carta és comuna per a tots els jugadors i forma part de la mà de cada un d'ells. Després de conèixer el valor de la primera carta comuna, cada jugador pot retirar la seua aposta número 2 o deixar-la en joc, independentment del destí de la primera aposta. A continuació, el crupier descobreix la segona carta situada en la casella de la seua dreta. Esta carta és també comuna per a tots els jugadors i forma part de les seues combinacions respectives. Fins a este moment, els jugadors han de tenir una, dues o tres apostes en joc, depenent de les seues decisions anteriors.

3. Desenllaç de la jugada

Segons la taula de pagaments que es troba exposada en cada una de les taules, el crupier paga casa una de les apostes guanyadores en la proporció establida i cobra les perdedores, començant per la seua dreta. El jugador que encara tinga tres apostes en joc i guanye la jugada, cobrarà la proporció establida en cada una de les seues tres apostes. Si la seua jugada no és guanyadora, perd les apostes en joc.

En finalitzar, el crupier ha de retirar les cartes i comprovar-les.

En finalitzar la jornada, el cap de taula ha d'anunciar «les tres últimes jugades».

VIII. Regles comunes.

1. Errors.

Qualsevol error que es produïska durant la distribució de les cartes, en el seu nombre o bé en l'aparició indeguda d'alguna carta descoberta, suposa l'anul·lació de tota la jugada, llevat del que s'especifica en l'apartat VII.2 d'este epígraf.

Les cartes han de romandre en tot moment sobre la taula.

2. Prohibicions.

Queda prohibit als jugadors intercanviar informació sobre les cartes, descobrir-les abans de temps o demanar consell sobre les jugades.

13. POQUER DE CERCLE: NORMES GENERALS I COMUNES A LES DIFERENTS VARIETATS

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.

2. Bandes de fluctuación.

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

VII. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

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

2. Intervalo de apuestas.

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

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

3. Desenlace de la jugada

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el crupier procede a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el crupier retirará las cartas, comprobando las mismas.

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

VIII. Reglas comunes.

1. Errores.

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

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Prohibiciones.

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

13. PÓQUER DE CIRCULO: NORMAS GENEALES Y COMUNES A LAS DIFERENTES VARIDADES.

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. 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 a 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-hi les propines, i una tercera per a introduir-hi l'efectiu procedent de la venda de fitxes als clients.

3. Distribuïdor o *sabot*

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

4. 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 la taula o de la resta, per sessió, segons la modalitat de póquer que es juga. S'entén per sessió una hora de joc més les dues últimes mans.

La direcció de joc del casino pot fixar prèviament la duració de cada partida sempre que ho faci públic als jugadors. En el cas que el casino no utilitzi 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 desenrotllament correcte del joc. Actua com a delegat de la direcció del casino, li correspon resoldre qualsevol conflicte plantejat en les taules de joc, i porta una relació de jugadors que volen ocupar les places que pugen 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 constitueix 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

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 *Blackjack* o Veintiuno, de 52 cartas. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se 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 izquierda 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, y una tercera para introducir el efectivo procedente de la venta de fichas a los clientes.

3. Distribuidor o *sabot*.

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

4. Beneficio.

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

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

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 realitzi 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.

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 trèvols).
 - f) Escala: és la combinació formada per cinc cartes correlatives de distintos 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.

podrà ser utilitzada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

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

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

V. Prohibiciones

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

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

VI. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores 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) Trio: 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 pòquer 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 pòquer que se juegan con menos de 52 cartas, el color es más importante que el Full.

2. Empates.

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

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

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

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

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

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

Quan diversos jugadors tenen doble parella, guanya qui té la parella formada per les cartes de valor més alt, 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:

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

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

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. Desenrotllament del joc

Perquè la partida pugua 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.

1. 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 siguen vistes pels jugadors, amb l'ordre següent: - escartejar (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 escapce.

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 puguen 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 siguen vistes pels altres jugadors, per això, en repartir-les, no ha d'alçar-les sinó lliscar-les sobre la taula.

2. Intervalos 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.

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

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

3. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos 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) 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 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 de 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 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 póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

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 vistess 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 o pujar-la si vol.

c) "Cobrir" l'aposta posant en el pot el nombre suficient de fitxes perquè el valor que representen estes fitxes 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 póquer, 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 introduïx 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 decidix 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

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) «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 repartito.

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 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 jugador 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, corregix les combinacions que hagen sigut erròniament anunciades pels jugadors.

Una vegada que tots els jugadors han pogut vore 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.

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 desenrotllament 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 descobrix que falta una o més cartes a la baralla.
- f) Si es descobrix 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 desenrotllament 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 pugua reconstruir la mà sense cap dubte. Com a norma general s'ha d'intentar sempre reconstruir la mà i conseqüentment 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.

mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

e) Si un jugador per error descobrix 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.

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. Varietats de pòquer de cercle

Les distintes varietats de pòquer de cercle responen als principis exposats en els apartats precedents d'este epígraf. Estes varietats de pòquer de cercle recollides en este Catàleg són les varietats de pòquer descobert següents: *Seven Stud Poker*, *Omaha*, *Hold'em*, *Five Stud Poker* i pòquer sintètic.

Les normes específiques de cada una de les varietats de pòquer mencionades en este apartat es recullen en els apartats següents d'este epígraf i, en tot allò no previst de forma específica, es regulen per les normes generals referides contingudes en els apartats I a VIII de este epígraf.

13.1. POQUER COBERT DE 5 CARTES AMB DESCART

I. Elements del joc: cartes

Depenent del nombre de jugadors es pot jugar amb 52, 48, 44, 40, 36 o 32 cartes.

II. Regles del joc: desenrotllament del joc

Una vegada posada l'aposta inicial pels jugadors que participen a la jugada, reben cinc cartes, totes cobertes, començant el primer interval d'apostes. La mà i els altres jugadors poden actuar de les formes següents:

a) «Obrir» el pot fent una aposta sempre que tinga una parella de J o una combinació major.

b) «Passar», és a dir, no fer cap aposta en eixe moment, però es reserva el dret de cobrir o pujar l'aposta posteriorment. Un jugador pot passar tenint o no una combinació tan bona com una parella de J.

Si el jugador amb la combinació major passa, el següent jugador a qui li toque parlar pot obrir el pot o passar, i així successivament. Una vegada que algun dels jugadors que participen en la partida haja apostat, el pot està obert i cada jugador en el seu torn pot, a partir d'eixe moment, retirar-se, cobrir o pujar l'aposta.

Si tots els jugadors que participen en la jugada passen, es produïx el que es diu una «mà en blanc». El joc continua, es realitza una altra aposta inicial i en este cas es necessita almenys una parella de Q per a obrir el pot. Si eixa jugada és de nou en blanc es necessita almenys una parella de K en la següent; si eixa partida és novament en blanc es necessita una parella d'As per a la següent mà. En el cas que la mà siga novament en blanc, el crupier seguix donant cartes fins que algun dels jugadors pugui obrir el joc amb una parella d'As com a mínim.

Una vegada que han sigut igualades totes les apostes, els jugadors que segueixen en la partida poden descartar-se, començant pel primer que va obrir el pot, d'una o més cartes cobertes, dient en veu alta el nombre de les que vol descartar-se. El crupier pren un nombre de cartes equivalents de la part superior de la baralla i les lliurarà al jugador de manera que en tinga cinc.

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 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. Variedades de pòquer de círculo

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

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

13.1. PÓQUER CUBIERTO DE 5 CARTAS CON DESCARTE.

I. Elementos del juego: cartas.

Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52, 48, 44, 40, 36 o 32 cartas.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

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

a) «Abrir» el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de J o una combinación mayor.

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

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

Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una «mano en blanco». El juego continúa, realizándose otro «ante» y en este caso se necesitará al menos una pareja de Q para abrir el bote. Si esa jugada fuera nuevamente en blanco se necesitaría al menos una pareja de K en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente en blanco se necesitaría una pareja de As para la siguiente mano. En el caso de que la mano fuese nuevamente en blanco, el crupier seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de As como mínimo.

Una vez que han sido igualadas todas las apuestas, los jugadores que siguen en la partida pueden descartarse, comenzando por el primero que abrió el bote, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse. El crupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco.

Cada jugador, en el seu torn, rep el nombre de cartes sol·licitades abans que el següent es descarte.

D'un jugador que no vol canviar les seues cartes es diu que «està servit» i ha de dir-ho o fer un colp damunt la taula quan li arribe el torn de descartar-se.

El jugador que va obrir el pot es pot descartar d'una o més cartes de les que li van permetre fer la combinació per a obrir. El seu descart es col·loca cap avall sobre el pot de forma que en acabar la jugada es pugua comprovar que tenia la combinació mínima per a obrir.

Si el crupier, en donar les cartes dels descarts, nota quan ha donat la penúltima que no en tindrà suficient per a completar-los, ha d'escartear juntament amb l'última carta totes les que s'hagen descartat prèviament, demanar al jugador anterior al que ha de rebre la següent carta que escapçe i continuar el repartiment amb la nova pila. Els descarts del jugador que va obrir el pot i del jugador que ha de rebre les cartes no s'inclouen si s'han mantingut separades i es poden identificar.

En qualsevol moment dels descarts, i fins que arribe el torn de les apostes, qualsevol jugador pot sol·licitar que cada u dels altres diga el nombre de cartes de les quals s'ha descartat.

Una vegada acabat el repartiment, el jugador que va obrir el pot ha de passar o apostar. En el cas que este jugador s'haja retirat, és el jugador que es troba a la seua dreta qui té el torn. Cada un dels altres jugadors en el seu torn pot retirar-se, cobrir o pujar les apostes fins que estes siguen igualades. En eixe moment, es mostren per torn les cartes i la combinació més alta guanya el pot.

III. Errors i infraccions en el joc.

1. Errors en el repartiment.

a) Si un jugador rep massa cartes i ho indica abans de mirar-les, el crupier ha de recollir les cartes addicionals i col·locar-les damunt de la baralla. En el cas que un jugador n'haja vist alguna es considera error en el repartiment i es torna a iniciar la jugada.

b) Si un jugador rep menys cartes i ho indica abans de mirar-les, el crupier ha de donar-li les cartes necessàries per a completar el nombre adequat de damunt de la baralla. En el cas que el jugador n'haja vist alguna es considera error en el repartiment i es torna a iniciar la jugada.

c) Si la primera carta que rep un jugador es dona cara cap amunt es considera error en el repartiment i es torna a iniciar la jugada.

2. Errors del crupier.

Si el crupier retira la baralla abans de finalitzar la jugada sense adonar-se que han de repartir-se més cartes, si es pot, ha de prendre la part superior de la baralla i repartir les cartes que falten. En cas contrari, ha d'escartear les cartes que no s'han usat sense incloure les de descart. La mà ha de procedir de nou a l'escapçament i el crupier ha d'eliminar la primera carta abans de començar a repartir.

3. Errors del jugador.

Si el jugador que obri el pot no pot demostrar que tenia la combinació necessària per a obrir-lo, es considera que la jugada és «falsa».

Si una jugada és falsa, el jugador que l'haja comes no pot guanyar el pot. S'ha de retirar quan es conega la irregularitat, i qualsevol fitxa que haja apostat roman el pot. En el cas que haja realitzat l'última aposta i esta no haja sigut coberta, es queden en el pot les fitxes apostades per a la partida següent. En el cas que hi haja algun dubte és el cap del sector qui decidix en última instància d'acord amb la situació.

13.2. VARIETATS DEL POQUER DESCOBERT

– 13.2. a) Pòquer descobert en la variant *Seven Stud Pòquer*.

I. Denominació.

L'objectiu del joc és aconseguir la major combinació possible amb set cartes, tenint en compte que d'eixes cartes només cinc tenen valor en descobrir la jugada.

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

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

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

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

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

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

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

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

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

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

2. Errores del crupier.

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

3. Errores del jugador.

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

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

13.2. VARIEDADES DEL PÓQUER DESCUBIERTO.

– 13.2. a) Pòquer descubierto en la variante *Seven Stud Poker*.

I. Denominación.

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

II. Regles del joc.

1. Mínims i màxims de les apostes.

Els límits màxims de les apostes en cada interval, tanda o ronda d'apostes en funció del pot poden ser:

a) *Split limit*: en els dos primers intervals d'apostes es juga amb el límit més baix i en els tres següents amb el límit més alt. Si les dues primeres cartes descobertes són una parella, es juga amb el límit més alt.

b) Pot limitat: en els dos últims intervals d'apostes el límit té els valors següents:

- Igual a la meitat del pot que hi ha en donar la sisena carta.
- Igual al pot que hi ha en donar la setena carta.

En cada interval d'apostes cada jugador pot pujar la seua aposta com a màxim tres vegades i d'acord amb els límits establits per a cada interval.

2. Desenrotllament del joc.

El *crupier* repartix tres cartes, d'una en una, a cada un dels jugadors, vuit com a màxim, les dues primeres cobertes i la tercera descoberta.

Tot seguit s'inicia el primer interval d'apostes, el qual és indicat pel *crupier* als jugadors mitjançant la frase «facen les seues apostes». Comença a parlar el jugador que té la carta més baixa; en cas d'igualtat, parla el més pròxim per l'esquerra a la mà.

El segon interval d'apostes té lloc quan ha acabat de repartir-se la quarta carta i cada jugador té dues cartes cobertes i dues descobertes. El jugador amb la combinació de cartes més alta o, si no n'hi ha, amb la carta més alta, és qui obri este segon interval d'apostes i pot passar romanent en joc (*check*) o apostar (*bet*), i en cap cas pot retirar-se del joc.

Si en acabar este segon interval d'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.

En finalitzar el segon interval d'apostes se'ls dona una carta descoberta als jugadors que no han passat.

El tercer i quart interval d'apostes es fa com el segon.

El cinqué interval d'apostes és l'últim i és anunciat pel *crupier* amb les paraules «última carta» i dona a cada jugador que romanga en la partida una carta coberta. En cas d'igualtat parlarà el més pròxim per l'esquerra a la mà.

Després de donar les tres primeres cartes i en cada un dels tres següents repartiments se separa una carta, fins a un total de quatre, que han de quedar apartades de les de descarte (cartes mortes). Estes cartes es poden usar només en els casos següents:

a) Quan el *crupier*, en donar la setena carta, se salte el torn d'un jugador, se li dona la primera «carta morta» sempre que les cartes dels altres jugadors hagen sigut vistes. El jugador la rep quan el *crupier* ha acabat de donar les altres als jugadors, és a dir, és l'últim que rep la carta. L'objectiu d'esta regla és mantenir la seqüència de les cartes de la baralla per als altres jugadors.

b) Quan el *crupier*, en repartir la setena carta, s'adona que no té suficients cartes per a acabar este interval, usa estes «cartes mortes» escartejant-les amb les que encara no s'han repartit per tal de completar la jugada.

c) Quan no hi haja cartes suficients per a completar la setena ronda, tenint en compte tant els descarts realitzats com les «cartes mortes», el *crupier* trau una de les que queden per repartir, la col·loca en el centre de la taula i serà la setena carta per a tots els jugadors (carta comuna).

III. Errors i infraccions en el joc

1. Errors en el repartiment.

a) Si en repartir les dues primeres cartes (*hole cards*) alguna d'estes queda al descobert es poden donar dos casos:

a.1) Que en quede una al descobert. En este cas eixa carta és la carta descoberta i el jugador rep la tercera carta que ha de ser coberta.

a.2) Que queden les dues primeres cartes descobertes. En este cas se li torna l'aposta inicial.

II. Reglas del juego.

1. Mínimos y máximos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

a) *Split limit*: en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

- Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.
- Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

2. Desarrollo del juego.

El *crupier* reparte tres cartas, de una en una, a cada uno de los jugadores, ocho como máximo, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas, el cual es indicado por el *crupier* a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas». Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja; en caso de igualdad, hablará el más cercano por la izquierda a la mano.

El segundo intervalo de apuestas tiene lugar cuando ha terminado de repartirse la cuarta carta y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. El jugador con la combinación de cartas más alta o en su defecto con la carta más alta, es el que abre este segundo intervalo de apuestas pudiendo pasar permaneciendo en juego (*check*) o apostar (*bet*), y en ningún caso puede retirarse del juego.

Si al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote.

Al finalizar el segundo intervalo de apuestas se les da una carta descubierta a los jugadores que no hayan pasado.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y es anunciado por el *crupier* con las palabras «última carta» y le da a cada jugador que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la izquierda a la mano.

Después de dar las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos se separará una carta, hasta un total de cuatro, que deben quedar apartadas de las de descarte (cartas muertas). Estas cartas se pueden usar solamente en los siguientes casos:

a) Cuando el *crupier* al dar la séptima carta se salte el turno de un jugador, se le da la primera «carta muerta» siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El jugador la recibe cuando el *crupier* haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, es el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

b) Cuando el *crupier*, al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usa dichas «cartas muertas» mezclándolas con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descarts realizados como las «cartas muertas», el *crupier* sacará una de las que quedan por repartir, la cual la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común).

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si al repartir las dos primeras cartas (*hole cards*) alguna de ellas queda al descubierto se pueden dar dos casos:

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

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

b) Si en repartir la setena carta esta és donada erròniament, el crupier pregunta al jugador i d'acord amb la seua resposta, s'apliquen els criteris següents:

b.1) Si a pesar de l'error vol seguir jugant, la carta es cobreix i el joc segueix normalment.

b.2) Si no desitja seguir jugant, no pren part en l'últim interval d'apostes i juga només amb les apostes realitzades fins a eixe moment. Els altres jugadors segueixen jugant i aposten l'interval corresponent d'apostes formant-se un pot a part (*side pot*) en el qual el jugador que no ha volgut seguir no pren part.

2. Errors del crupier.

a) Si en el repartiment de la setena carta, el crupier per error la dona descoberta i només queden dos jugadors en la partida, no es poden pujar les apostes i es descobreixen directament (*showdown*).

b) Si el crupier comença a distribuir les cartes sense que hagen finalitzat les apostes, ha de mantenir esta carta sobre la taula fins que finalitzen les apostes i després retirar, a part d'esta carta, tantes cartes com jugadors es mantinguen en joc (*burnt cards*). Estes cartes cobertes es posen en un lloc separat dels descartes.

3. Errors del jugador.

Si un jugador per error descobreix les seues cartes cobertes (*hole cards*) ha de cobrir-les de nou perquè el joc continue sent vàlid i la següent carta no se li donarà coberta.

- 13.2. b) Pòquer descobert en la varietat Omaha.

I. Denominació.

És una varietat del *Seven Stud Pòquer* i l'objectiu del joc és aconseguir la major combinació possible escollint dos de les quatre cartes que té el jugador en la mà i tres de les cinc cartes que són comunes a tots els jugadors i que estan sobre la taula.

II. Regles del joc: desenvolupament del joc.

Una vegada que tots els jugadors que volen participar en la jugada han posat l'aposta inicial, el crupier dona quatre cartes cobertes als jugadors d'una en una. Tot seguit s'inicia el primer interval d'apostes.

Una vegada finalitzat l'interval d'apostes separa una carta (carta cremada), la qual no es mescla amb els descartes i no és vista pels altres jugadors i col·loca tres cartes descobertes en el centre de la taula, amb el que s'inicia el segon interval d'apostes.

En finalitzar l'interval d'apostes, retira una nova carta i col·loca una altra carta descoberta al costat de les anteriors en la taula, amb el que comença el tercer interval d'apostes.

Quan s'acaben les apostes, es retira una nova carta i es col·loca una nova carta descoberta en la taula, al costat de l'última, amb el que s'inicia el quart i últim interval d'apostes.

- 13.2. c) Pòquer descobert en la varietat Hold'em.

I. Denominació.

És una varietat del *Seven Stud Pòquer* i l'objectiu del joc és aconseguir la major combinació possible, escollint qualsevol de les set cartes de què es disposa en cada jugada.

II. Regles del joc: desenvolupament del joc.

L'única diferència que existix amb la varietat de pòquer Omaha és que en compte de donar el crupier les quatre cartes a l'inici de la partida, només dona als jugadors dues cartes.

- 13.2. d) Pòquer descobert en la varietat Five Stud Pòquer.

I. Denominació.

És una varietat del *Seven Stud Pòquer* i l'objectiu del joc és aconseguir la major combinació possible entre les cinc cartes de què disposa cada un dels jugadors.

II. Elements del joc: cartes.

Es juga amb 32 cartes en compte de 52. De les 52 cartes de la baralla només es trien les següents: As, K, Q, J, 10, 9, 8 i 7.

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

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

b.2) Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte (*side pot*) en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del crupier.

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

b) Si el crupier empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirar, aparte de dicha carta, tantas cartas como jugadores se mantengan en juego (*burnt cards*). Dichas cartas cubiertas se ponen en un lugar separado de los descartes.

3. Errores del jugador.

Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas (*hole cards*) debe cubrirlas de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

- 13.2. b) Póquer descubierto en la variedad Omaha.

I. Denominación.

Es una variedad del *Seven Stud Poker* siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores que quieren participar en la jugada han puesto el «ante», el crupier da cuatro cartas cubiertas a los jugadores de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas separa una carta (carta quemada), la cual no se mezcla con los descartes y no es vista por los demás jugadores y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca una nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

- 13.2. c) Póquer descubierto en la variedad Hold'em.

I. Denominación.

Es una variedad del *Seven Stud Poker* siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualesquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

La única diferencia que existe con la variedad de póquer Omaha es que en lugar de dar el crupier las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

- 13.2. d) Póquer descubierto en la variedad Five Stud Poker.

I. Denominación.

Es una variedad del *Seven Stud Poker* y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

II. Elementos del juego: cartas.

Se juega con 32 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, K, Q, J, 10, 9, 8 y 7.

III. Regles del joc: desenrotllament del joc.

El crupier dóna una carta coberta a cada un dels jugadors en compte de dues i una descoberta amb el que comença el primer interval d'apostes.

A continuació el crupier dóna a cada jugador una carta descoberta, amb el que comença el segon interval d'apostes.

En finalitzar este interval d'apostes el crupier dóna una nova carta descoberta a cada jugador, amb el que comença el tercer interval d'apostes.

Quan s'acaben les apostes el crupier dóna una nova carta descoberta, amb el que s'inicia el quart i últim interval d'apostes.

En esta variant, el jugador amb la combinació més alta és qui inicia les apostes.

– 13.2. e) Pòquer descobert en la varietat de pòquer sintètic.

I. Denominació.

L'objectiu del joc és aconseguir la combinació de cartes del valor més alt possible, per mitjà de 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.

II. Elements de joc: cartes.

Es juga amb 28 cartes en compte de les 52 cartes que té la baralla anglesa completa i només s'utilitza l'As, K, Q, J, 10, 9 i 8 de cada coll, segons el seu valor i ordre d'importància. L'As es pot utilitzar com la carta més menuda davant del 8 o com a carta més alta després de la K.

III. Mínims i màxims de les apostes.

Es juga amb una quantitat mínima inicial denominada «resta». En cas d'esgotar-se la resta, es podran 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.

IV. Desenrotllament del joc.

Una vegada que tots els jugadors han col·locat l'aposta denominada aposta inicial 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. A continuació comença el segon torn d'apostes, que 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.

V. Errors i infraccions en el joc.

1. 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 de nou el repartiment de cartes:

a) Si els jugadors no reben les cartes en l'ordre establert.

b) Si un jugador rep més o menys de les dues cartes que li corresponen.

c) Si apareix alguna carta descoberta.

2. Errors del crupier.

a) 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.

b) 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 nova de les que queden en la baralla.

III. Reglas del juego: desarrollo del juego.

El crupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas.

A continuación el crupier da a cada jugador una carta descubierta con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas el crupier da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas el crupier da una nueva carta descubierta, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

– 13.2. e) Póquer descubierto en la variedad de póquer sintético.

I. 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.

II. 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.

III. 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.

IV. 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.

V. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

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

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden establecido.

b) Si un jugador recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del crupier.

a) 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 sustituir 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.

b) 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 sustituir por otra nueva de las que quedan en la baraja.

14. PAI GOW PÒQUER.

I. Denominació.

És un joc de cartes dels denominats de contrapartida, exclusiu de casinos de joc, en el qual els participants s'enfronten a l'establiment. A cada jugador assegut en la taula se li distribueixen set cartes, amb les quals ha de fer dues mans: una de dues cartes (mà menuda o baixa) i una altra de cinc cartes (mà gran o alta).

Té com a objecte superar, amb les dues mans establides del jugador, les dues mans de la banca. Ambdues mans del jugador han de ser superiors a les mans respectives de la banca. Si una mà del jugador obté la mateixa puntuació que la de la banca, es considera igualtat, i la banca guanya totes les igualtats. Si un jugador guanya una mà, però perd l'altra, es considera empat i les apostes queden com estaven, i el jugador pot rescatar-les. La major «mà» possible de dues cartes que es pot aconseguir és dos asos, i la més alta de cinc cartes, cinc asos. Les mans guanyadores es paguen a la par, menys el percentatge de comissió determinat. A les perdedores se'ls retiren els diners apostats.

II. Elements del joc.

1. Cartes.

Al *Pai Gow Pòquer* es juga amb una baralla tradicional de 52 cartes, més un *Joker*. Este pot ser usat únicament com un As, per a completar una escala, un color o una escala de color.

2. Taula de joc.

Ha de ser de mesures i característiques semblants a les usades en el joc del Vint-i-u o Black Jack, però amb el drap propi del joc en el qual hi ha assenyalades fins a un màxim de 6 caselles a fi d'acollir les apostes, i altres tants llocs dividits en dues caselles, una per a dipositar la mà gran i una altra per a la mà menuda. A més ha de disposar d'una safata com les de Vint-i-u o Black Jack, per a procedir als canvis de fitxes i a la deducció de la quantitat corresponent a la comissió.

3. Gobelet i daus.

S'utilitzen tres daus, del mateix color, amb les superfícies polides de 12 a 25 mm de costat i es col·locaran dins d'un gobelet o recipient, per a ser sacats abans de ser llançats.

4. Distribuïdor o *sabot*.

Cal ajustar-se al que s'ha disposat en l'epígraf 03, apartat II, punt 3.

III. Personal.

1. Cap de taula.

Li correspon la supervisió del joc en totes les seues fases, sense perjudici de qualsevol altra funció que se li puga encarregar. També porta una llista en la qual es determina l'ordre de prioritat per a cobrir places vacants. Estes funcions 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 puga excedir de quatre. No obstant això, si es compatibilitzen, de conformitat amb el que disposa l'epígraf 03, apartat III, funcions de supervisió sobre taules de jocs de naips de contrapartida no homogènies, el nombre total de taules al seu càrrec no pot excedir dos.

2. Crupier.

És el responsable de l'escartejament i distribució de les cartes, del cobrament de les apostes perdedores i del pagament de les guanyadores, i de la recollida i control dels naips, una vegada finalitzat el joc i la partida. Anuncia totes les fases del joc, canvia l'efectiu als jugadors i, quan pertoca, dedueix la comissió en benefici de l'establiment.

3. Jugadors.

Podran participar en el joc un nombre de jugadors asseguts coincidents amb el nombre de places delimitades, marcades en el drap, la xifra màxima dels quals és de sis.

14. PAI GOW POKER.

I. Denominació.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tiene que hacer dos «manos»: una de dos cartas («mano» pequeña o baja) y otra de cinco cartas («mano» grande o alta).

Tiene por objeto superar, con las dos «manos» establecidas del jugador, las dos «manos» de la Banca. Ambas «manos» del jugador deberán ser superiores a las «manos» respectivas de la Banca. Si una «mano» del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la Banca, se considerará igualdad, y la Banca gana todas las igualdades. Si un jugador ganara una «mano», pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor «mano» posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases, y la más alta de cinco cartas, cinco Ases. Las «manos» ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Al *Pai Gow Poker* se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un *Joker*. Éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

2. Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o *Blackjack*, pero con el tapete propio del juego en el cual habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la «mano» grande y otra para la «mano» pequeña. Además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o *Blackjack*, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados.

Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 12 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

4. Distribuïdor o *sabot*.

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

III. Personal.

1. Jefe de Mesa.

Le corresponderá la supervisión del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes. Dichas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro. No obstante, 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.

2. Crupier.

Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

3. Jugadores.

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

Cada «mà» d'un jugador és considerada individualment i segueix l'ordre normal de distribució i petició de cartes. El jugador situat davant de cada casella és qui mana en esta i no pot ensenyar les seues cartes als altres apostadors.

IV. Combinacions possibles.

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

a) Cinc asos: és la formada per cinc asos (quatre asos més el *Joker*).

b) Escala reial: és la formada per les cinc cartes correlatives més altes d'un mateix coll (As, K, Q, J i 10). La segona escala més alta és la combinació formada per As, 2, 3, 4 i 5.

c) Escala de color: és la formada per cinc cartes correlatives d'un mateix coll (8, 9, 10, J i Q).

d) Pòquer: és el format per quatre cartes d'un mateix valor (quatre K).

e) *Full*: és el format per tres cartes d'un mateix valor i altres dos del mateix valor (tres 8 i dos 9).

f) Color: és el format per cinc cartes no correlatives del mateix coll (8, 9, 10, Q i As de trèvols).

g) Escala: és la formada per cinc cartes correlatives de distints colls.

h) Trio: és el format per tres cartes d'un mateix valor i les dues restants sense formar parella (tres 8, Q i K).

i) Doble parella: és la formada per dues parelles de cartes de distint valor (2 nous, 2 J i 1 As).

j) Parella: és la formada per dues cartes del mateix valor (2 K, 8, 9 i As).

k) Carta més alta: quan una mà no té cap de les combinacions anteriors, és guanyada pel jugador que té la carta major.

V. Màxims i mínims de les apostes.

Les apostes dels jugadors han d'estar representades exclusivament per fitxes i han de realitzar-se dins dels límits establits per a cada taula de joc.

El casino de joc ha de fixar per a cada taula la quantia de les apostes d'acord amb la banda de fluctuació que tinga autoritzada per la Comissió Tècnica del Joc.

Significats:

– Guany: l'aposta és pagada a la par amb una retenció percentual de comissió per al casino.

– Pèrdua: es perd l'aposta.

– Partida nul·la: el client recupera íntegrament l'aposta.

El percentatge de comissió pot ser de fins al 5 per 100 de les apostes guanyadores, a discreció de l'establiment, i s'anuncia als jugadors abans de l'inici de la partida.

VI. Regles del joc.

L'extracció de naips del dipòsit, el desempaquetatge i l'escartament s'han d'efectuar d'acord amb a les normes del Reglament de Casinos de Joc.

El crupier passa la baralla a un client perquè l'escapçe. A continuació i abans de repartir les cartes, els jugadors efectuen les seues apostes inicials en les caselles assenyalades a este efecte, dins dels límits mínims i màxims de cada taula de joc. A continuació el crupier tanca les apostes amb el «no hi van més apostes», agafa un gobelet, que conté els tres daus, el sacsa, llança els daus damunt de la taula, i, finalment, anuncia la suma dels daus, per a determinar qui rep la primera mà.

La posició del banquer per a 7 posicions i 6 jugadors és sempre 1, 8 o 15. El crupier compta des de la posició del banquer. Una vegada realitzada esta operació, el crupier col·loca les cartes davant de cada un dels jugadors (incloent-se a si mateix), en sentit contrari al de les agulles del rellotge, des del punt d'inici indicat pels daus.

El crupier escarteja les cartes i confecciona tantes mans de set cartes cara cap avall com jugadors hi haja davant de la safata que conté la bestreta. Fet açò, comprova les que sobren i les col·loca en el contenidor de les cartes usades.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

IV. Combinaciones posibles.

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

a) Cinco Ases: es la formada por cinco Ases (cuatro Ases más el *Joker*).

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

c) Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota, y Dama).

d) Póquer: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

e) *Full*: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

f) Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).

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

h) Trío: es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).

i) Doble Pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

j) Pareja: es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

k) Carta más Alta: cuando una «mano» no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

V. Máximos y mínimos de las apuestas.

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

El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Comisión Técnica de Juego.

Significados:

– Ganancia: La apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el Casino.

– Pérdida: Se pierde la apuesta.

– Partida nula: El cliente recupera íntegramente la apuesta.

El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 5 por 100 de las apuestas ganadoras, a discreción del Establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

VI. Reglas del juego.

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

El crupier pasará la baraja a un cliente para que la corte. A continuación y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán sus apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el crupier cerrará las apuestas con el «no va más», cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa, y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera «mano».

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

El crupier mezclará las cartas y confeccionará tantas «manos» de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo. Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el contenedor de las cartas usadas.

Es poden constituir en banca tant el crupier com qualsevol jugador. Per això, s'ofereix la banca a cada jugador, qui pot acceptar-la o passar, en este últim cas, s'ofereix al següent jugador. El crupier ha d'acceptar la banca quan li arribe el torn. Esgotat el seu torn, s'ofereix de nou als jugadors i així successivament. Qui exercix de banca és identificat per un cercle blanc.

Cada jugador compon dues mans: la mà baixa o menuda de dues cartes, i la «mà» alta o gran de cinc cartes. La mà alta ha de ser de valor més alt que la mà baixa. El crupier no pot veure les seues cartes fins que tots els jugadors, inclòs qui exercix de Banca, han establert les seues mans en les caselles destinades a este efecte, amb les cartes cara cap avall. Fet açò, el crupier dóna la volta a les seues cartes i confecciona les dues «mans» davant de la safata de fitxes amb les cartes cara cap amunt. Les mans de qui exercix de banca es comparen en primer lloc amb les del crupier. El quadre comparatiu amb les distintes possibilitats és el següent:

CAS	«MÀ» ALTA	«MÀ» BAIXA	RESULTAT CLIENT	PAGAMENTS-COBRAMENTS
1	Superior	Superior	Guany	A la par, menys 5 per cent.
2	Superior	Inferior	Partida Nul·la	Recuperació total de l'aposta
2 bis	Inferior	Superior	Partida Nul·la	Recuperació total de l'aposta
3	Superior	Igualdad	Partida Nul·la	Recuperació total de l'aposta
3 bis	Igualtat	Superior	Partida Nul·la	Recuperació total de l'aposta
4	Inferior	Igualtat	Pèrdua	Pèrdua total de l'aposta
4 bis	Igualtat	Inferior	Pèrdua	Pèrdua total de l'aposta
5	Igualtat	Igualtat	Pèrdua	Pèrdua total de l'aposta
6	Inferior	Inferior	Pèrdua	Pèrdua total de l'aposta

CASO	«MANO» ALTA	«MANO» BAJA	RESULTADO CLIENTE	PAGOS-COBROS
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 5 por ciento.
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
2 bis	Inferior	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3 bis	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
4 bis	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta

Cas 1: Les dues mans del client guanyen a les dues mans del crupier => Guany.

Cas 2 i 2 bis: El client guanya sobre una de les dues mans del crupier, mentre perd l'altra => Partida nul·la.

Cas 3 i 3 bis: El client guanya sobre una mà, però té igualtat en l'altra => Partida nul·la.

Cas 4 i 4 bis: El client perd una mà i té igualtat en l'altra => Perd.

Cas 5: El client té igualtat en ambdues mans => Perd.

Cas 6: El client perd en les dues mans => Perd.

Quan el crupier ha resolt el cas del client núm. 1 passa al 2 i així successivament. En cada torn, les cartes que no valguen són recollides en el contenidor de cartes usades.

Les «mans» guanyadores es deixen, cara cap amunt, davall del cercle d'apostes. A les perdedores els crupier els retira l'aposta i diposita les cartes en el contenidor que hi ha a este efecte.

VII. Observacions.

1. Una vegada que ha exposat les seues cartes qui té la banca, els altres jugadors no poden tocar les seues.

2. No està permès als jugadors mostrar les seues cartes o mans confeccionades als altres jugadors, ni parlar amb ells abans que les mans hagen sigut exposades.

3. Qualsevol mà incorrectament confeccionada pel jugador es considera sempre perdedora.

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

Cada jugador compondrá dos «manos»: la «mano» baja o pequeña de dos cartas, y la «mano» alta o grande de cinco cartas. La «mano» alta deberá ser de mayor valor que la «mano» baja. El crupier no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la Banca, hayan establecido sus «manos» en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el crupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos «manos» enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las «manos» de quien ostente la banca se compararán en primer lugar con las del crupier. El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

CASO	«MANO» ALTA	«MANO» BAJA	RESULTADO CLIENTE	PAGOS-COBROS
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 5 por ciento.
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
2 bis	Inferior	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3 bis	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
4 bis	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta

CASO	«MANO» ALTA	«MANO» BAJA	RESULTADO CLIENTE	PAGOS-COBROS
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 5 por ciento.
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
2 bis	Inferior	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3 bis	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
4 bis	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta

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

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

Caso 3 y 3 bis: El cliente gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra => Partida nula.

Caso 4 y 4 bis: El cliente pierde una «mano» y tiene igualdad en las otras => Pierde.

Caso 5: El cliente tiene igualdad en ambas «manos» => Pierde.

Caso 6: El cliente pierde en las dos «manos» => Pierde.

Cuando el crupier haya resuelto el caso del cliente nº 1 pasará al 2 y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenidor de cartas usadas.

Las «manos» ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el crupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenidor a tal efecto.

VII. Observaciones.

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

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

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

15. MONTE O BANCA

I. 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 dedueix 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*.

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.

15. MONTE O BANCA.

I. Denominación

El monte o banca es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los 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. Distribuïdor o *sabot*.

De los regulados en el *blackjack*.

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.

Combinaciones posibles:

a) Suertes múltiples:

1. *Vista Hermosa*. Consiste en apostar a que la primera carta que se descubre es del mismo valor y del palo siguiente que aquella sobre la que se apuesta, siguiendo un orden circular de los palos: oros, copas, espadas y bastos. Casilla de apuesta en el paño denominada *VIS*.

Se paga 32 veces la postura siempre que no haya cartas dobladas o quemadas, descontándose un punto por cada una de ellas.

2. *Camo*, *Anti* y *Viudo*.

– *Camo*. Se juega a la carta del mismo valor y del palo posterior a la carta emplaçada. Casilla de apuesta en el paño denominada *C*.

– *Anti*. Es la apuesta a la carta del mismo valor y del palo anterior a la carta emplaçada. 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 emplaçada. Casilla de apuesta en el paño denominada *V*.

El *Camo*, *Anti* y *Viudo* se paga 11 veces la apuesta, en la fase de Primeres 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*. 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. Desenrotllament del joc

El joc té dues fases denominades de Primeres i de Segones, segons el desenrotllament 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

1. 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 doblada o triplicada segons pertoque. Finalment, si abans de completar l'extracció de les quatre primeres cartes, d'alguna de les dues primeres es descobriren 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*.

2. Per a les apostes a jugades senzilles (Cartes), se seguixen 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*.

– El *Salto*. Se apuesta a una carta del mismo valor que la carta emplazada de cualquiera de los palos. Casilla de apuesta en el paño denominada 5.

Solamente se puede apostar a esta combinación en la fase del juego de Primeras.

Se paga tres veces la apuesta.

b) Suertes sencillas:

Cartas. Las apuestas sobre Cartas se pueden efectuar de una carta contra otra de las emplazadas en sentido horizontal o vertical; o de dos cartas contra las otras dos de las emplazadas Cartas. Se gana cuando se descubre una carta del mismo valor que una de las emplazadas. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada (1 por 1).

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas en el juego del monte se determina por la 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.

1. Para cartas dobladas:

Si al descubrir las dos primeras cartas fueran del mismo valor se quemarán.

Si al descubrir la tercera y cuarta carta, por parte superior del mazo, alguna de ellas fuera del mismo valor que la primera o la segunda, dicha carta se considerará doblada, colocándose encima, procediendo a descubrir un nuevo naipe y si fuera nuevamente del mismo valor se considerará doblada o triplicada, según proceda. Finalmente, si antes de completar la extracción de las cuatro primeras cartas, de alguna de las dos primeras se descubrirán las cuatro del mismo valor, se anulará la jugada.

Todas las cartas dobladas, triplicadas o quemadas restarán un punto por carta del pago de la apuesta *VIS*.

2. Para las apuestas a suertes sencillas Cartas, se seguirán las siguientes reglas:

a) Una carta doblada anulará la *Camo* de la carta de enfrente (horizontalemente) y la de abajo (verticalmente). Sólo ganarán con el *Anti* y 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 davall (3^a i 4^a) amb l'*Anti* i el *Viudo*.

d) Una carta triplicada i una altra doblada.

Si es triplica 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.

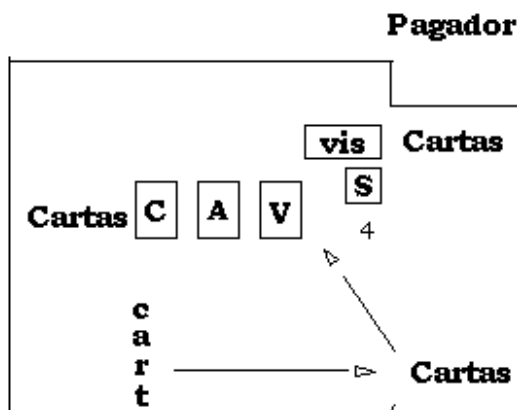
Si es tripliquen la primera i la segona, anul·len la *Camo* i el *Viudo* de la tercera i la quarta i només es guanya amb l'*Anti*.

3. 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*.

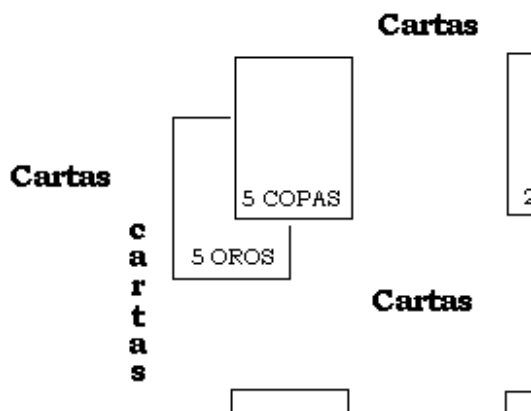
Figura número 12. Distribució de la taula de joc



-El joc de les cartes dobles

Per a doblar les cartes sempre s'haurà de fer amb les cartes tretes per damunt, és a dir amb la carta tercera o quarta.

Les cartes de Primeres poden ser doblades en traure les dues primeres per davall, 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



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.

b) Dos cartas dobladas anularán las *Camo* de las cartas tercera y cuarta. Cobrarán con el *Anti* y el *Viudo*. En el juego de las diagonales no produce ningún efecto sobre el juego.

c) Una carta triplicada anula la *Camo* y el *Viudo* de la de enfrente (horizontalmente) y las *Camo* de la tercera y cuarta carta emplazada. Ganará la carta de enfrente solamente con el *Anti* y las de abajo (3^a y 4^a) con el *Anti* y el *Viudo*.

d) Una carta triplicada y otra doblada. Si se triplica la primera y se dobla la segunda, la triplicada anula la *Camo* y el *Viudo* de la segunda y de la tercera y la *Camo* de la cuarta. Se ganará con el *Anti* en la segunda y la tercera y con el *Viudo* y el *Anti* en la cuarta.

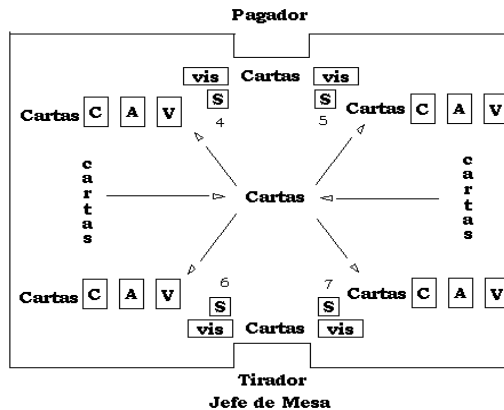
Si se tripliquen la primera y la segunda, anulan la *Camo* y el *Viudo* de la tercera y la cuarta y solamente se ganará con el *Anti*.

3. Para las apuestas a *Salto*:

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*.

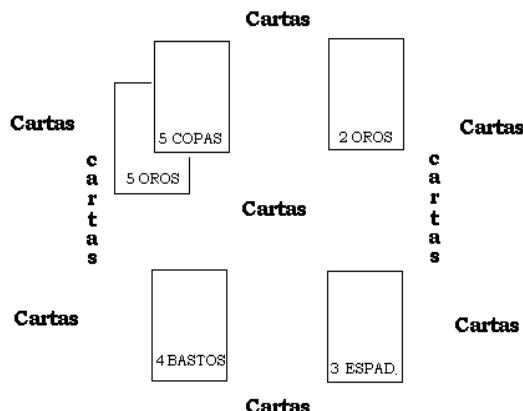
Figura número 12. Distribución de la mesa de juego.



- El juego de las cartas dobles.

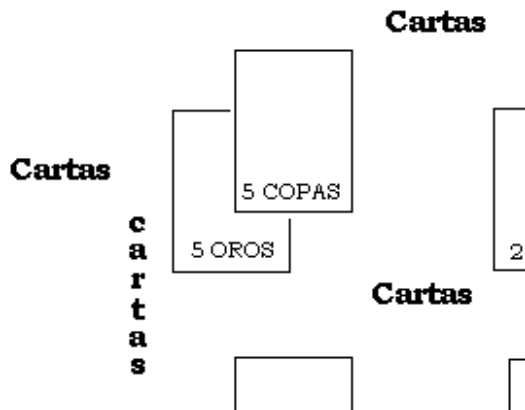
Las cartas para ser dobladas siempre tendrá que ser con las cartas sacadas por arriba, o sea con la carta tercera o cuarta.

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. 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.

Si les cartes es doblen com en l'exemple següent:



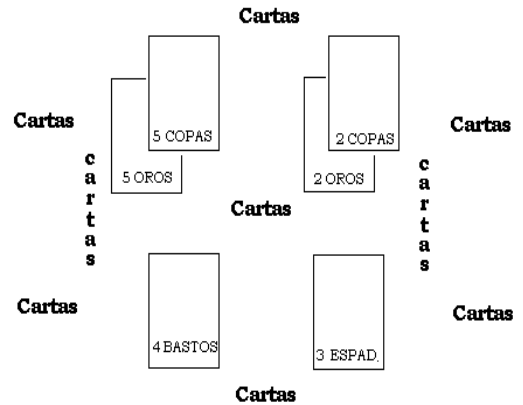
1. Si juga el 5 i el 2 contra el 4 i el 3 les cartes no paguen ni perden amb les *Camos* del 4 i el 3. Només guanyen i perden amb l'*Anti* i el *Viudo* d'ambdós.

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

Quando las cartas se doblan como en el ejemplo siguiente:

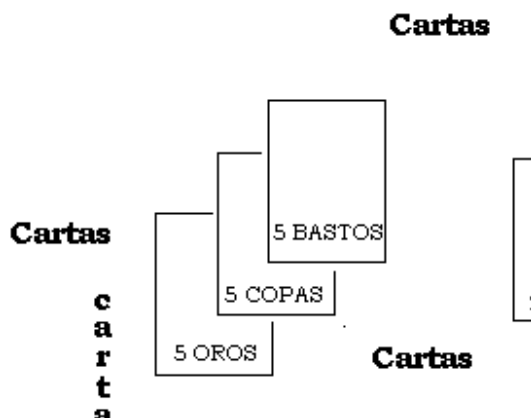


1. Cuando juegue el 5 y el 2 contra el 4 y el 3 las cartas no pagan ni pierden con las *Camo* del 4 y el 3. Sólo ganan y pierden con el *Anti* y el *Viudo* de ambos.

2. Con el 5 y el 2 todo gana y pierde.

– El juego de las cartas triples.

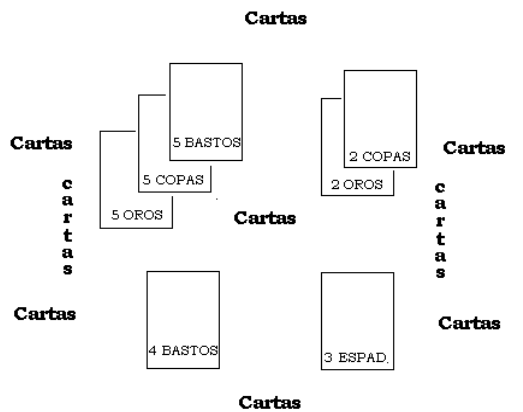
Las cartas para ser triplicadas siempre han de ser por arriba, con la tercera o cuarta. Ejemplo de la carta triple:



1. Si juga el 2 contra el 5 amb la *Camo* i el *Viudo* no guanya la carta i el 5 no perd. Només amb l3'*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.

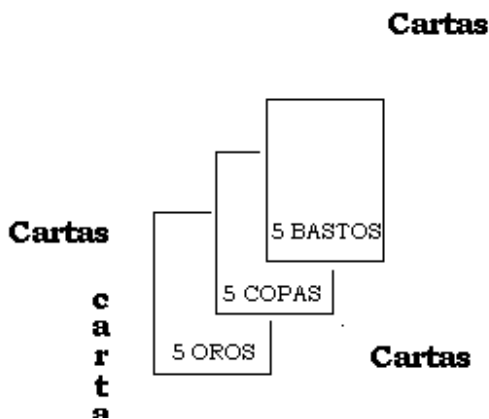
Si les cartes es tripliquen i doblen com en l'exemple següent:



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.

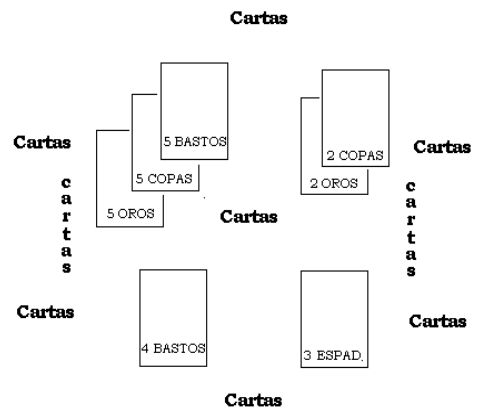
2. Las “barrigas” ni ganan ni pierden con las *Camo* del 3 y 4. Sólo ganan y pierden con el *Anti* y *Viudo* del 3 y 4.

Quando 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*.

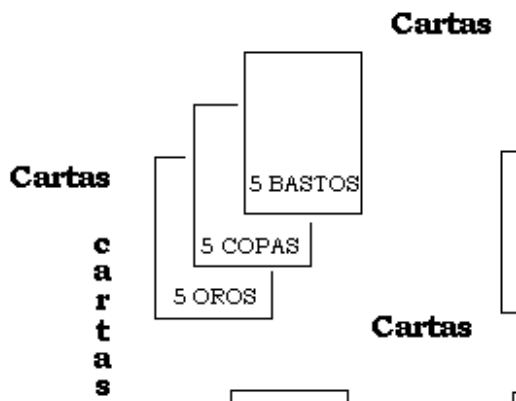
Amb la *Camo* del 3, les cartes ni guanyen ni perden, fan joc amb l'*Anti* i *Viudo*.



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. Si juga el 5 contra el 2 només guanya i perd amb l'Anti.
Si les cartes es tripliquen com en este exemple:



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.

II. AUTORITATS I PERSONAL

b) OFERTES D'OCUPACIÓ PÚBLICA, OPOSICIONS I CONCURSOS

1. Administració territorial de la Generalitat Valenciana

Conselleria de Cultura, Educació i Esport

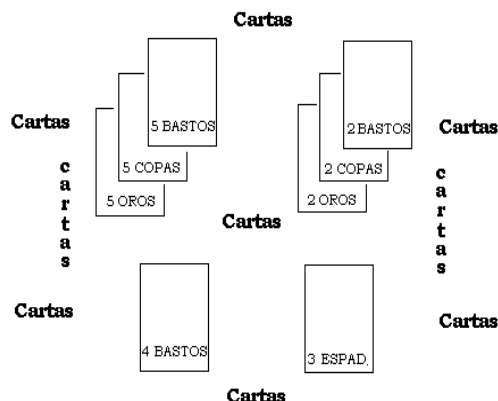
ORDE de 19 de juliol de 2006, de la Conselleria de Cultura, Educació i Esport, per la qual es convoca concurs oposició per a l'accés al cos de professors d'ensenyament secundari, torn especial, disposició transitòria 15 de la Llei Orgànica d'Educació. [2006/9488]

La disposició transitòria 15 de la Llei Orgànica 2/2006, de 3 de maig, d'Educació, estableix que les administracions educatives hauran de convocar un torn especial per a l'accés dels funcionaris del cos de mestres amb destinació definitiva en places dels servicis d'orientació o d'assessorament psicopedagògic al cos de professors d'Ensenyament Secundari, en aquelles comunitats autònomes que no ho hagueren fet a l'empara de l'article 45 de la Llei 24/2001, de 27 de desembre, de Mesures Fiscals, Administratives i de l'Orde Social.

L'esmentada Llei 24/2001 estableix que les administracions educatives competents podran convocar un concurs oposició, torn especial, per a l'accés al cos de professors d'Ensenyament Secundari, especialitat de Psicologia i Pedagogia, en què solament podran participar els funcionaris del cos de mestres que, amb titulació de llicenciats en Psicologia o Pedagogia, exercisquen places amb caràcter definitiu en el seu àmbit de gestió, obtingudes per concurs públic de mèrits, en els servicis especialitzats d'orientació educativa, psicopedagògica i professional.

L'esmentat concurs oposició, torn especial, constarà d'una fase de concurs en què es valoraran, en la forma que establisquen les convocatòries, els mèrits dels candidats, entre els quals figuraran la formació acadèmica i l'experiència docent prèvia. La fase d'oposició consistirà en una memòria sobre les funcions pròpies dels servicis d'orientació o assessorament psicopedagògic. Els aspirants exposaran i defensaran davant del tribunal qualificador la memòria indicada, i el tribunal, al terme de l'exposició i defensa, podrà formular a l'aspirant preguntes o sol·licitar aclariments sobre la memòria exposada.

2. Cuando juegue el 5 contra el 2 sólo gana y pierde con el Anti.
Cuando las dos cartas se triplican como en este ejemplo:



1. Las triples anulan a la Camo y el Viudo del 4 y 3. Es decir, las cartas 4 y 3 sólo ganan con el Anti.
2. Saliendo el 5 o el 2 todas las cartas ganan y pierden.

II. AUTORIDADES Y PERSONAL

b) OFERTAS DE EMPLEO PÚBLICO, OPOSICIONES Y CONCURSOS

1. Administración territorial de la Generalitat Valenciana

Conselleria de Cultura, Educación y Deporte

ORDEN de 19 de julio de 2006, de la Conselleria de Cultura, Educación y Deporte, por la que se convoca concurso-oposición para el acceso al cuerpo de profesores de enseñanza secundaria, turno especial disposición transitòria decimoquinta de la Ley Orgànica de Educación. [2006/9488]

La disposición transitòria decimoquinta de Ley Orgànica 2/2006, de 3 de mayo de 2006, de Educación, establece que las Administraciones educativas deberán convocar un turno especial para el acceso de los funcionarios del Cuerpo de Maestros con destino definitivo en plazas de los servicios de orientación o de asesoramiento psicopedagògic al cuerpo de Profesores de Enseñanza Secundaria, en aquellas comunidades autònomas que no lo hubieran hecho al amparo del artículo 45 de la Ley 24/2001, de 27 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social.

La citada ley 24/2001 establece que las Administraciones Educativas competentes podrán convocar un concurso oposició, turno especial, para el acceso al cuerpo de Profesores de Enseñanza Secundaria, especialidad de Psicología y Pedagogía, en el que sólo podrán participar los funcionarios del cuerpo de Maestros que, con titulación de Licenciados en Psicología o Pedagogía, desempeñen plazas con carácter definitivo en su ámbito de gestión, obtenidas por concurso público de mèrits, en los servicis especializados de orientación educativa, psicopedagògica y profesional.

El citado concurso-oposició, turno especial, constarà de una fase de concurso en la que se valorarán, en la forma que establezcan las convocatòries, los mèrits de los candidatos, entre los que figurarán la formación acadèmica y la experiencia docente prèvia. La fase de oposició consistirà en una memoria sobre las funciones propias de los servicis de orientación o asesoramiento psicopedagògic. Los aspirantes expondrán y defenderán ante el tribunal calificador la memoria indicada, pudiendo el tribunal, al término de la exposició y defensa, formular al aspirante preguntas o solicitar aclaraciones sobre la memoria expuesta.