

Conselleria d'Hisenda i Administració Pública

DECRET 56/2015, de 30 d'abril, del Consell, pel qual s'aprova el Reglament de casinos de Joc de la Comunitat Valenciana. [2015/4428]

ÍNDIX

Preàmbul
Article únic. Aprovació del Reglament de casinos de Joc de la Comunitat Valenciana.
Disposicions addicionals
Primera. Habilitació normativa
Segona. Termini màxim per a resoldre i notificar.
Tercera. Règim de l'exploració de màquines recreatives i d'atzar.
Quarta. Requisit previ a l'eventual convocatòria de nous concursos públics.
Disposició transitòria única. Expedients en tramitació.
Disposició derogatòria única. Derogació normativa.
Disposició final única. Entrada en vigor.

Reglament de casinos de Joc de la Comunitat Valenciana

Títol I. Disposicions generals i règim d'autoritzacions.

Capítol I. Objecte, àmbit i règim jurídic.
Article 1. Objecte i àmbit.
Article 2. Règim jurídic.

Capítol II. Dels jocs.
Article 3. Jocs de casinos.
Article 4. Joc per mitjans electrònics i telemàtics.
Article 5. Altres jocs.

Capítol III. De les empreses titulars.
Article 6. Requisits de les empreses titulars.
Article 7. Atorgament d'autoritzacions.
Article 8. Sol·licitud.
Article 9. Documentació.
Article 10. Tramitació.
Article 11. Resolució.

Capítol IV. Autorització d'obertura i funcionament.
Article 12. Sol·licitud d'obertura i funcionament.
Article 13. Documentació complementària.
Article 14. Inspecció de la instal·lació.
Article 15. Resolució.
Article 16. Requisits formals de la resolució.
Article 17. Vigència.
Article 18. Renovació.
Article 19. Revisió d'instal·lacions.
Article 20. Caducitat o extinció de les autoritzacions.
Article 21. Modificació de les autoritzacions.

Títol II. De la sala de joc, del funcionament i del personal.

Capítol I. De la sala de joc.
Article 22. Servicis complementaris dels casinos de joc.
Article 23. Sales de joc.
Article 24. Admissió.
Article 25. Registre de prohibits.
Article 26. Servici d'admissió.
Article 27. Requisits del sistema d'identificació.

Capítol II. Del funcionament de les sales de joc.
Article 28. Horari de funcionament.
Article 29. Canvi de divises.
Article 30. Funcionament de les taules de joc.
Article 31. Naturalesa de les apostes.
Article 32. Les apostes en els jocs de contrapartida.

Consellería de Hacienda y Administración Pública

DECRETO 56/2015, de 30 de abril, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana. [2015/4428]

ÍNDICE

Preámbulo
Artículo único. Aprobación del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana.
Disposición adicional primera. Habilitación normativa.
Disposición adicional segunda. Plazo máximo para resolver y notificar.
Disposición adicional tercera. Régimen de la explotación de máquinas recreativas y de azar.
Disposición adicional cuarta. Requisito previo a la eventual convocatoria de nuevos concursos públicos.
Disposición transitòria única. Expedientes en tramitació.
Disposició derogatòria única. Derogación normativa.
Disposición final única. Entrada en vigor.

Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana

Título I. Disposiciones generales y régimen de autorizaciones.
Capítulo I. Objeto, ámbito y régimen jurídico.
Artículo 1. Objeto y ámbito.
Artículo 2. Régimen jurídico.

Capítulo II. De los juegos.
Artículo 3. Juegos de casinos.
Artículo 4. Juego por medios electrónicos y telemáticos.
Artículo 5. Otros juegos.

Capítulo III. De las empresas titulares.
Artículo 6. Requisitos de las empresas titulares.
Artículo 7. Otorgamiento de autorizaciones.
Artículo 8. Solicitud.
Artículo 9. Documentación.
Artículo 10. Tramitación.
Artículo 11. Resolución.

Capítulo IV. Autorización de apertura y funcionamiento.
Artículo 12. Solicitud de apertura y funcionamiento.
Artículo 13. Documentación complementaria.
Artículo 14. Inspección de la instalación.
Artículo 15. Resolución.
Artículo 16. Requisitos formales de la resolución.
Artículo 17. Vigencia.
Artículo 18. Renovación.
Artículo 19. Revisión de instalaciones.
Artículo 20. Caducidad o extinción de las autorizaciones.
Artículo 21. Modificación de las autorizaciones.

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

Capítulo I. De la sala de juego.
Artículo 22. Servicios complementarios de los casinos de juego.
Artículo 23. Salas de juego.
Artículo 24. Admisión.
Artículo 25. Registro de Prohibidos.
Artículo 26. El servicio de admisión.
Artículo 27. Requisitos del sistema de identificación.

Capítulo II. Del funcionamiento de las salas de juego.
Artículo 28. Horario de funcionamiento.
Artículo 29. Cambio de divisas.
Artículo 30. Funcionamiento de las mesas de juego.
Artículo 31. Naturaleza de las apuestas.
Artículo 32. Las apuestas en los juegos de contrapartida.

Article 33. Les apostes en els jocs de cercle.
Article 34. Quantitats o apostes oblidades o perdudes.
Article 35. Baralles o jocs de naips.
Article 36. Canvi de fitxes i plaques.
Article 37. Bestretes mínimes a les taules.
Article 38. Control de resultats de cada taula.
Article 39. Depòsit mínim per a pagament de premis.
Article 40. Documents i informació mínima de la sala.

Capítol III. Del personal.

Article 41. Òrgans de direcció dels jocs.
Article 42. Nomenament dels òrgans de direcció.
Article 43. Facultats dels òrgans de direcció.
Article 44. Prohibicions per als òrgans de direcció.
Article 45. Prohibicions per al personal del casino.
Article 46. Propines.

Capítol IV. De la documentació comptable, dels jocs i garanties.

Article 47. Documentació.
Article 48. Registre de bestretes.
Article 49. Registre de beneficis.
Article 50. Llibre-registre de control d'ingressos.
Article 51. Fiances.
Article 52. Informació.

Títol III. Règim sancionador.

Capítol I. Infraccions i sancions.

Article 53. Infraccions administratives en matèria de joc.
Article 54. Faltes molt greus.
Article 55. Faltes greus.
Article 56. Faltes lleus.
Article 57. Sancions.
Article 58. Regles d'imputació.

Capítol II. Competències, procediment i facultats de l'Administració.

Article 59. Facultats de l'Administració.
Article 60. Competències.
Article 61. Procediment.

Annex. Catàleg de jocs.

PREÀMBUL

L'Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana, en l'article 49.1.31a, estableix que la Generalitat té competència exclusiva en matèria de casinos, jocs i apostes, excloent-ne les Apostes Mútues Esportives Benèfiques.

En desplegament d'este precepte es va promulgar la Llei 4/1988, de 3 de juny, de la Generalitat, del Joc de la Comunitat Valenciana. En compliment i desenrotllament del que disposa esta llei, el Consell va aprovar per mitjà del Decret 142/2009, de 18 de setembre, el Reglament de casinos de Joc de la Comunitat Valenciana.

L'esmentat reglament ha sigut modificat pel Decret 56/2011, de 20 de maig, del Consell, pel qual es modifiquen determinats preceptes del Reglament de casinos de Joc de la Comunitat Valenciana, del Reglament del Joc del Bingo, del Reglament de Màquines Recreatives i d'Atzar, i del Reglament de Salons Recreatius i Salons de Joc, i pel Decret 26/2012, de 3 de febrer, del Consell, pel qual es modifiquen determinats preceptes del Reglament de casinos de Joc de la Comunitat Valenciana, del Reglament del Joc del Bingo, del Reglament de Màquines Recreatives i d'Atzar, del Reglament d'Apostes de la Comunitat Valenciana i del Reglament de la Publicitat del Joc a la Comunitat Valenciana.

Per mitjà del reglament que s'aprova per este decret es pretén aconseguir una ordenació integral dels casinos de joc, que arreplegue les successives modificacions realitzades i s'elabore una norma amb més flexibilitat a l'hora d'atendre les successives demandes d'indole econòmica, comercial i social.

Artículo 33. Las apuestas en los juegos de círculo.
Artículo 34. Cantidades o apuestas olvidadas o perdidas.
Artículo 35. Barajas o juegos de naipes.
Artículo 36. Canje de fichas y placas.
Artículo 37. Anticipos mínimos a las mesas.
Artículo 38. Control de resultados de cada mesa.
Artículo 39. Depósito mínimo para pago de premios.
Artículo 40. Documentos e información mínima de la sala.

Capítulo III. Del personal.

Artículo 41. Órganos de dirección de los juegos.
Artículo 42. Nombramiento de los órganos de dirección.
Artículo 43. Facultades de los órganos de dirección.
Artículo 44. Prohibiciones para los órganos de dirección.
Artículo 45. Prohibiciones para el personal del casino.
Artículo 46. Propinas.

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

Artículo 47. Documentación.
Artículo 48. Registro de anticipos.
Artículo 49. Registro de beneficios.
Artículo 50. Libro-registro de control de ingresos.
Artículo 51. Fianzas.
Artículo 52. Información.

Título III. Régimen sancionador.

Capítulo I. Infracciones y sanciones.

Artículo 53. Infracciones administrativas en materia de juego.
Artículo 54. Faltas muy graves.
Artículo 55. Faltas graves.
Artículo 56. Faltas leves.
Artículo 57. Sanciones.
Artículo 58. Reglas de imputación.

Capítulo II. Competencias, procedimiento y facultades de la Administración.

Artículo 59. Facultades de la Administración.
Artículo 60. Competencias.
Artículo 61. Procedimiento.

Anexo. Catálogo de Juegos.

PREÁMBULO

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

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

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

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

En este sentit, este Reglament ha dut a terme una regulació d'acord amb la realitat dels usos socials vigents, sempre millorant el control administratiu que este tipus d'activitats exigeix però reconeixent l'evident transcendència econòmica i social que reuneixen estes empreses.

Es considera necessari dotar estes empreses dels instruments necessaris per a millorar la seua activitat econòmica. Amb este objectiu, el reglament amplia la relació dels jocs exclusius de casinos i que únicament podran practicar-se en els locals o establiments autoritzats, i es concedeix més autonomia als casinos en l'organització dels tornejos que pretenguen celebrar.

S'agilitza i racionalitza el sistema de tramitació, modificació i renovació de les autoritzacions que permeta un horari de funcionament ininterromput durant les 24 hores al dia.

Cal destacar la modificació en l'antiga regulació de les matèries referides a les sales de joc i el seu funcionament, els servicis complementaris, els mecanismes de control, així com allò referent al personal dels casinos i la consegüent eliminació dels carnets professionals.

Per tot això, d'acord amb la Llei 4/1988, de 3 de juny, de la Generalitat, del Joc de la Comunitat Valenciana, i seguint els tràmits procedimentals previstos en el Decret 24/2009, de 13 de febrer, del Consell, sobre la forma, l'estructura i el procediment d'elaboració dels projectes normatius de la Generalitat, amb un informe previ de la Comissió del Joc de la Comunitat Valenciana, a proposta del conseller d'Hisenda i Administració Pública, conforme amb el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana, i amb la deliberació prèvia del Consell en la reunió del dia 30 d'abril de 2015,

DECRETE

Article únic. Aprobació del Reglament de casinos de Joc de la Comunitat Valenciana.

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

DISPOSICIONS ADICIONALS

Primera. Habilitació normativa

Es faculta la conselleria competent en matèria de joc a dictar les disposicions necessàries per al compliment i desplegament del que disposa este reglament i a modificar l'annex del reglament que s'aprova.

Segona. Termini màxim per a resoldre i notificar

El termini màxim per a resoldre i notificar les autoritzacions establides en el reglament que s'aprova, que siguen conseqüència de sol·licituds formulades pels interessats, serà de sis mesos a comptar des de la presentació d'aquelles. Transcorregut el termini esmentat, els efectes del silenci administratiu s'entendran desestimadors, d'acord amb el que preveu la Llei de Joc de la Comunitat Valenciana.

Tercera. Règim de l'explotació de màquines recreatives i d'atzar

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

Quarta. Requisit previ a l'eventual convocatòria de nous concursos públics

La convocatòria de concursos públics per a l'autorització a una empresa per a la instal·lació i explotació d'un local o establiment de casino de joc només podrà realitzar-se una vegada que tots els casinos de joc autoritzats per la conselleria competent en matèria de joc hagen obert totes les sales apèndix a les quals té dret cada un d'ells, amb independència que posteriorment s'haguera procedit al tancament de qualsevol d'elles.

La conselleria competent en matèria de joc, atesa l'oferta i demanda de jocs de casino així com l'adequada ordenació del sector, podrà

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

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

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

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

Por cuanto antecede, de acuerdo con la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, y siguiendo los trámites procedimentales previstos en el Decreto 24/2009, de 13 de febrero, del Consell, sobre la forma, la estructura y el procedimiento de elaboración de los proyectos normativos de la Generalitat, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, a propuesta del conseller de Hacienda y Administración Pública, conforme con el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana y previa deliberación del Consell, en la reunión del día 30 de abril de 2015,

DECRETO

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

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

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Habilitación normativa

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

Segunda. Plazo máximo para resolver y notificar

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

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

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

Cuarta. Requisito previo a la eventual convocatoria de nuevos concursos públicos

La convocatoria de concursos públicos para la autorización a una empresa para la instalación y explotación de un local o establecimiento de casino de juego solo podrá realizarse una vez que todos los casinos de juego autorizados por la conselleria competente en materia de juego hayan abierto todas las salas apèndix a las que tiene derecho cada uno de ellos, con independencia de que posteriormente se hubiera procedido al cierre de cualquiera de ellas.

La conselleria competente en materia de juego, atendida la oferta y demanda de juegos de casino así como la adecuada ordenación del

requerir els casinos de joc amb autorització vigent perquè, en el termini de dos anys a comptar de la notificació del requeriment, sol·liciten l'obertura d'una sala apèndix, dins del límit màxim de sales establert en el reglament que s'aprova.

Si no es complira el requeriment a què fa referència el paràgraf anterior, o sol·licitada l'obertura de la sala apèndix no es concedirà l'autorització per causes imputables a l'interessat, la conselleria competent en matèria de joc podrà procedir a la convocatòria del concurs públic.

DISPOSICIÓ TRANSITÒRIA

Única. Expedients en tramitació

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

DISPOSICIÓ DEROGATÒRIA

Única. Derogació normativa

Queda derogat el Decret 142/2009, de 18 de setembre, del Consell, pel qual es va aprovar el Reglament de casinos de Joc de la Comunitat Valenciana i totes les disposicions del mateix rang o d'un rang inferior, que s'oposen al que estableix el present decret i el reglament que s'aprova.

DISPOSICIÓ FINAL

Única. Entrada en vigor

Este decret entrarà en vigor als vint dies de la publicació en el *Diari Oficial de la Comunitat Valenciana*.

València, 30 d'abril de 2015

El president de la Generalitat,
ALBERTO FABRA PART

El conseller d'Hisenda i Administració Pública,
JUAN CARLOS MORAGUES FERRER

REGLAMENT DE CASINOS DE JOC DE LA COMUNITAT VALENCIANA

TÍTOL I

Disposicions generals i règim d'autoritzacions

CAPÍTOL I

Objecte, àmbit i règim jurídic

Article 1. Objecte i àmbit

Este reglament té per objecte la regulació, en l'àmbit de la Comunitat Valenciana, dels jocs propis dels casinos en les seues distintes modalitats i els establiments autoritzats per al seu desenvolupament, així com les activitats econòmiques que tinguen relació amb els casinos.

Article 2. Règim jurídic

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

2. Tindran la consideració legal de casinos de joc, i, per tant, podran practicar-s'hi els jocs a què fan referència els articles 3, 4 i 5 d'este reglament, els locals i establiments que, reunint els requisits exigits pel

sector, podrà requerir a los casinos de juego con autorización vigente para que, en el plazo de dos años a contar desde la notificación del requerimiento, soliciten la apertura de una sala apéndice, dentro del límite máximo de salas establecido en el reglamento que se aprueba.

Si no se cumpliera el requerimiento al que hace referencia el párrafo anterior, o solicitada la apertura de la sala apéndice no se concediese la autorización por causas imputables al interesado, la conselleria competente en materia de juego podrá proceder a la convocatoria del concurso público.

DISPOSICIÓ TRANSITÒRIA

Única. Expedientes en tramitació

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

DISPOSICIÓ DEROGATORIA

Única. Derogación normativa

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

DISPOSICIÓ FINAL

Única. Entrada en vigor

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

Valencia, 30 de abril de 2015

El president de la Generalitat,
ALBERTO FABRA PART

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

REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DE LA COMUNITAT VALENCIANA

TÍTULO I

Disposiciones generales y régimen de autorizaciones

CAPÍTULO I

Objeto, ámbito y régimen jurídico

Artículo 1. Objeto y ámbito

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

Artículo 2. Régimen jurídico

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

2. Tendrán la consideración legal de casinos de juego, y, por tanto, podrán practicarse en ellos los juegos a que hacen referencia los artículos 3, 4 y 5 de este reglamento, los locales y establecimientos que, reuniendo

present reglament, posseïsquen l'autorització atorgada per la conselleria competent en matèria de joc.

3. Queda prohibida l'organització i pràctica de jocs que, amb el mateix o distint nom, constituïsquen modalitats dels jocs propis de casinos, inclús en la seua modalitat de torneig, i es realitzen fora dels esmentats establiments o al marge de les autoritzacions, requisits i condicions establits en este reglament.

4. Cap establiment que no estiga autoritzat com a casino de joc, no podrà utilitzar esta denominació.

CAPÍTOL II *Dels jocs*

Article 3. Jocs de casinos

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

- Ruleta francesa.
- Ruleta americana amb un sol zero o amb doble zero.
- Vint-i-u o *blackjack*.
- Bola o *boule*.
- Trenta i quaranta.
- Punt i banca.
- Bacará, *chemin de fer* o ferrocarril.
- Bacará a dos draps.
- Daus o *craps*.
- Ruleta de la fortuna.
- Pòquer sense descart.
- Pòquer de contrapartida en la seua varietat *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.
 - Repte.
 - Tripòquer.
 - *Sic bo*.
 - *Mahjong Pai Gow*.
 - Pòquer de 4 cartes.
 - Triple *blackjack*.
 - Texas pòquer de contrapartida.
 - Triple Joc.
 - *Texas Hold'em Poker Bonus*.
- 2. Els jocs enumerats en l'apartat anterior es desenrotllaran d'acord amb els requisits, elements, regles i prohibicions establits, per a cada una d'ells, en l'annex d'este reglament.

Article 4. Joc per mitjans electrònics i telemàtics

1. L'organització, comercialització i pràctica dels jocs assenyalats en l'apartat 1 de l'article anterior podrà dur-se a terme per mitjà de mitjans electrònics, telemàtics o de comunicació a distància pels casinos de joc autoritzats per al joc presencial. L'explotació d'estos jocs requerirà autorització de l'òrgan directiu competent en matèria de joc.

2. L'explotació d'estos jocs admetrà variacions respecte a les normes de desplegament dels jocs en el seu mode presencial.

3. En tot cas, serà aplicable als jocs de casino, quan es practiquen pels mitjans assenyalats en l'apartat 1 d'este article, les disposicions del Reglament d'Apostes de la Comunitat Valenciana i les seues disposicions de desplegament, relatives als requisits generals dels sistemes tècnics utilitzats per a l'organització i comercialització de les apostes i a la seua formalització.

Article 5. 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, així com terminals d'apostes i màquines auxiliars d'apostes en els termes establits en el Reglament d'Apostes de la Comunitat Valenciana.

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

los requisitos exigidos por el presente reglamento, posean la autorización otorgada por la conselleria competente en materia de juego.

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

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

CAPÍTULO II *De los juegos*

Artículo 3. Juegos de casinos

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

- Ruleta francesa.
- Ruleta americana con un solo cero o con doble cero.
- Veintiuno o *blackjack*.
- Boule o bola.
- Treinta y cuarenta.
- Punto y banca.
- Bacará, *chemin de fer* o ferrocarril.
- Bacará a dos paños.
- Dados o *craps*.
- Ruleta de la fortuna.
- Póquer sin descarte.
- Póquer de contrapartida en su variedad *Trijoker*.
- Póquer de círculo en sus modalidades de pòquer cubierto de 5 cartas con descarte y las variantes *Seven Stud Poker*, *Omaha*, *Hold'em*, *Five Stud Poker*, y pòquer sintético.
 - *Pai Gow Poker*.
 - Monte.
 - Reto.
 - Tripóquer.
 - *Sic Bo*.
 - *Mahjong Pai Gow*.
 - *Poker de 4 cartas*.
 - Triple *Black-Jack*.
 - Texas Póker de Contrapartida.
 - Triple Juego.
 - *Texas Hold'em Póker Bonus*.
- 2. Los juegos enumerados en el apartado anterior se desarrollarán conforme a los requisitos, elementos, reglas y prohibiciones establecidos, para cada una de ellos, en el anexo del presente reglamento.

Artículo 4. Juego por medios electrónicos y telemáticos

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

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

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

Artículo 5. Otros juegos

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

2. Queda prohibida la práctica en casinos de juego de cualquier otro juego que, con igual o distinto nombre, no sea de los enumerados en

II o es practique al marge dels requisits i condicions establits en este reglament, encara en el cas que constituïsquen modalitats d'aquells.

3. No obstant el que disposa l'apartat anterior, els casinos de joc, amb patrocini o sense i en les seues pròpies instal·lacions, podran organitzar i celebrar competicions o tornejos de màquines de tipus «C» i dels jocs propis de casino introduint per a això variacions no essencials sobre les instruccions de les diverses modalitats de joc.

Amb este fi, els casinos de joc hauran de comunicar a l'òrgan directiu competent en matèria de joc les bases de la competició o tornejos a celebrar cada any natural, llevat que es tracte de tornejos de jocs d'envit tradicionals no inclosos en el catàleg, que no requeriran cap comunicació prèvia.

En les bases dels tornejos o competicions s'establiran les regles sobre les quals es desenvoluparan els jocs, els locals del casino on es durà a terme la celebració, les condicions d'inscripció i el seu cost, els criteris de classificació i els premis.

Posteriorment, els casinos de joc hauran de comunicar prèviament a la seua celebració cada una de les competicions o tornejos que pretenduen celebrar, indicant la data i els horaris de celebració. La comunicació esmentada es dirigirà a l'òrgan directiu competent en matèria de joc amb una antelació mínima de tres dies a la data de celebració de la competició o torneig.

CAPÍTOL III

De les empreses titulars

Article 6. Requisits de les empreses titulars

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

1. Hauran de constituir-se necessàriament davall la forma jurídica de societat anònima.

2. La societat haurà de tindre la nacionalitat de qualsevol estat membre de la Unió Europea i estar domiciliada a Espanya.

3. 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, l'exercici d'activitats de promoció turística i dels servicis complementaris o accessoris relacionats amb aquell.

4. El capital social mínim haurà de ser de 6.000.000 d'euros, totalment subscrit i desemborsat.

5. Les accions representatives del capital social hauran de ser nominatives.

6. La participació de capital estranger en la societat s'ajustarà al que estableix la legislació vigent en matèria d'inversions estrangeres.

7. La societat haurà de tindre l'administració col·legiada. Els administradors hauran de ser persones físiques.

8. Cap dels socis o accionistes, ja siga persona física o jurídica, no podrà tindre 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 7. Atorgament d'autoritzacions

1. L'autorització a una empresa per a la instal·lació i explotació d'un local o establiment de casino de joc s'efectuarà prèvia convocatòria de concurs públic mitjançant una orde de la conselleria competent en matèria de joc, oïda la Comissió del Joc de la Comunitat Valenciana, amb un informe previ favorable de l'òrgan directiu competent en matèria de joc.

2. L'orde de convocatòria del concurs arreglarà les bases que el regiran i els criteris objectius que permeten que la seua 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 es 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 de què disposa.

este capítulo II o se practique al margen de los requisitos y condiciones establecidos en el presente reglamento, aún en el caso de que constituyan modalidades de aquellos.

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

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

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

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

CAPÍTULO III

De las empresas titulares

Artículo 6. Requisitos de las empresas titulares

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Artículo 7. Otorgamiento de autorizaciones

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

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

- a) El interés turístico del proyecto.
- b) Las garantías personales y financieras de los promotores.
- c) La calidad de las instalaciones y de los servicios complementarios que se presten.
- d) El programa de inversiones.
- e) El lugar de ubicación.
- f) La generación de puestos de trabajo y el plan de formación del personal y recursos humanos con que cuenta.

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

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

Article 8. 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 complisquen els requisits especificats en l'article 6, podran prendre part en el concurs convocat a este efecte, presentant una sol·licitud que haurà d'arreglar:

1. Nom i cognoms, nacionalitat, domicili i número del DNI del sol·licitant, o document equivalent cas de ser estranger, així com la qualitat amb què actua en nom de la societat interessada.

2. Denominació, durada i domicili de la societat anònima representada, o el seu projecte.

3. Nom comercial del casino i situació geogràfica de l'edifici o solar en què es pretén instal·lar, amb especificació de les seues dimensions i característiques generals.

4. Nom i cognoms, nacionalitat, domicili i número del DNI, o document equivalent en cas de nacionalitat estrangera, dels socis o promotors, especificant 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.

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

6. Jocs que es practiquen en el casino i que es pretén que siguen autoritzats, dins dels inclosos en els articles 3, 4 i 5 d'este reglament.

Article 9. Documentació

Les sol·licituds hauran d'anar acompanyades dels documents següents:

1. Còpia o testimoni notarial de l'escriptura de constitució de la societat i dels seus Estatuts, amb constància fehaent de la seua inscripció en el Registre Mercantil. Si la societat no s'haguera constituït, es presentarà projecte de l'escriptura i dels Estatuts.

2. Còpia o testimoni notarial del poder de representació del sol·licitant.

3. DNI i certificats negatius d'antecedents penals dels socis o promotors, dels administradors de la societat, directors generals, gerents i apoderats amb facultats d'administració, d'acord amb el que estableix l'article 20 de la Llei 4/1988, de 3 de juny, de la Generalitat, del Joc de la Comunitat Valenciana.

Si alguna de les persones expressades fóra estrangera no resident a Espanya, haurà d'acompanyar també document equivalent expedit per l'autoritat competent del país de residència, i traduït per intèrpret jurat.

4. Certificat del Registre de la Propietat dels solars i, si és el cas, de l'edifici en què s'instal·larà el casino de joc, o documents que acrediten la disponibilitat sobre els solars o immobles esmentats.

5. 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.

6. Memòria en què es describa l'organització i el funcionament del casino de joc, amb subjecció a les disposicions del present reglament, així com els servicis complementaris que es pretenen prestar al públic. La memòria esmentada haurà de contindre 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, en tot cas, l'origen i garantia de la tecnologia a emprar en l'organització i el funcionament del casino.

7. Projecte arquitectònic del casino de joc.

En tot cas, la sala principal del casino es projectarà per a un aforament mínim de 500 persones, i tindrà una superfície mínima de 1.000 metres quadrats, sense incloure-hi l'ocupada per qualsevol tipus de servicis complementari ubicat en el seu interior, així com les dependències auxiliars (caixa, recepció i altres).

8. Estudi econòmic financer, que comprendrà, com a mínim, un estudi de la inversió, amb desglossament i detall de les aportacions que constitueixen el capital social, descripció de les fonts de finançament, previsions d'explotació i previsions de rendibilitat.

g) La viabilidad económica del proyecto en base a los estudios realizados.

h) La tecnología para la organización y gestión del juego que se pretende adoptar.

Artículo 8. Solicitud

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

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

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

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

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

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

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

Artículo 9. Documentación

Las solicitudes deberán ir acompañadas de los siguientes documentos:

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

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

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

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

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

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

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

7. Proyecto arquitectónico del casino de juego.

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

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

9. Relació de les mesures de seguretat a instal·lar en el casino, així com les mesures de seguretat privada que a este efecte s'establisquen en la Llei de Seguretat Privada i les seues disposicions de desplegament.

També podran acompanyar les sol·licituds tots els documents que s'estimen pertinents, en especial amb vista a la consolidació de les garanties personals i financeres dels membres de la societat i d'esta.

Article 10. Tramitació

Una vegada presentades les sol·licituds i la documentació annexa, així com la informació complementària que puga ser requerida, i amb un informe previ de l'ajuntament del terme municipal on es pretenga instal·lar el casino, que hauran de ser remesos en el termini de trenta dies des de la petició per la conselleria competent en matèria de joc, reputant-se favorables transcorregut l'esmentat termini sense rebre contestació d'aquells, l'òrgan directiu competent en matèria de joc elaborarà i elevarà la proposta de resolució al conseller competent en matèria de joc.

Article 11. Resolució

1. La resolució que autoritza la instal·lació del casino de joc s'efectuarà per orde del conseller competent en matèria de joc, que serà publicada en el *Diari Oficial de la Comunitat Valenciana*. La resolució habilita el casino per a practicar tots els jocs inclosos en el catàleg i, en esta, s'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, directores generals, si n'hi ha.

d) Aprovació o modificacions del projecte arquitectònic proposat, dels servicis o activitats complementàries de caràcter turístic i de les mesures de seguretat.

e) Jocs autoritzats d'entre els inclosos en el catàleg.

f) Data límit per a procedir a l'obertura, fent constar l'obligació de sol·licitar i obtenir prèviament la llicència municipal d'obertura i l'autorització d'obertura i funcionament a què fa referència l'article 12 d'este reglament.

g) Obligació de procedir, en el termini màxim de trenta dies, a la constitució de la societat, si no estiguera constituïda.

h) Intransmissibilitat de l'autorització.

2. Si l'autorització introduïra condicionants respecte d'allò que s'ha sol·licitat per la societat, esta haurà de manifestar la seua conformitat o inconvenients en el termini de vint dies des de la notificació; en el segon cas la conselleria competent en matèria de joc resoldrà sobre els inconvenients i ho notificarà a la societat que haurà de manifestar la seua acceptació en el termini que s'assenyale, i l'autorització quedarà caducada en cas contrari.

CAPÍTOL IV

Autorització d'obertura i funcionament

Article 12. 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 l'òrgan directiu competent en matèria de joc l'autorització d'obertura i funcionament.

2. Si l'obertura no poguera efectuar-se dins del termini concedit per l'autorització d'instal·lació, la societat titular podrà sol·licitar davant de l'òrgan directiu competent en matèria de joc ampliació del precitat termini, justificant degudament i detallada les causes que n'impedisquen el compliment. L'òrgan directiu, després dels informes previs pertinents, resoldrà discrecionalment, atorgant o denegant l'ampliació del termini sol·licitat. En este segon cas, així com quan expirara el termini sense que per la part interessada se n'haja sol·licitat l'ampliació, es declararà d'ofici caducada l'autorització d'instal·lació, i es procedirà a publicar i notificar les resolucions acordades.

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

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

Artículo 10. Tramitación

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

Artículo 11. Resolución

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

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

b) Nombre comercial y localización del casino.

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

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

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

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

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

h) Intransmisibilidad de la autorización.

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

CAPÍTULO IV

Autorización de apertura y funcionamiento

Artículo 12. Solicitud de apertura y funcionamiento

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

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

Article 13. Documentació complementària

La sol·licitud d'autorització d'obertura i funcionament haurà d'anar acompanyada dels documents següents:

1. 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'hagueren aportat anteriorment.

2. Llicència municipal d'obertura o document equivalent.

3. Relació de personal que haja de prestar servicis en el casino, amb especificació de la seua categoria professional en funcions de direcció i joc.

4. Certificat acreditatiu d'haver constituït la fiança a què es referix l'article 51 d'este reglament.

5. Certificat d'obra acabada i del fet que les obres realitzades es corresponen substancialment amb el projecte bàsic pel qual es va concedir l'autorització d'instal·lació.

6. Certificat de tècnic competent acreditatiu del funcionament idoni de les instal·lacions del casino on s'ubiquen elements de joc, així com de les seues mesures de seguretat.

7. 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.

8. La resta de altres documents acrediten el compliment dels condicionants tècnics establits en la resolució d'autorització d'instal·lació, en el cas que en aquella n'hi haja.

Article 14. Inspecció de la instal·lació

Una vegada rebuda la sol·licitud i documentació a què es referix l'article anterior, l'òrgan directiu competent en matèria de joc ordenarà practicar la inspecció oportuna per a comprovar el compliment dels requisits d'instal·lació i la resta d'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'alçarà l'acta i l'informe corresponent.

Article 15. Resolució

Si l'examen dels documents presentats i el resultat de la inspecció foren satisfactoris, l'òrgan directiu competent en matèria de joc atorgarà l'autorització d'obertura i funcionament. No obstant això, si l'acord fóra negatiu, es reflectirà en resolució motivada, després de la concessió prèvia d'un termini per a esmenar les deficiències observades. Transcorregut l'esmentat termini, tornaran a practicar-se les comprovacions oportunes i, si el seu resultat fóra negatiu, l'òrgan competent dictarà una resolució que comportarà la declaració de caducitat de l'autorització d'instal·lació que es posseïa.

Article 16. Requisits formals de la resolució

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

1. Les especificacions a què es referixen els apartats *a*, *b* i *c* de l'article 11.1 d'este reglament.

2. L'horari de funcionament de les sales de joc, que podrà ser ininterromput.

3. La relació dels jocs a practicar i el nombre inicial de taules o elements per a això.

4. Els límits mínims i màxims de les travesses. A instància del sol·licitant, la resolució podrà autoritzar de forma individualitzada per a cada un dels jocs, establiments o per a taules determinades a ubicar dins del local una banda de fluctuacions de límits mínims d'apostes.

5. Els terminis per a l'obertura de la totalitat dels servicis del casino, si no entren tots simultàniament en servici.

6. El nom i cognoms del director de jocs, dels subdirectors i dels membres del Comitè de Direcció, si és el cas.

7. El termini de duració de l'autorització.

8. La prohibició de cedir, a títol oneros o gratuït, l'autorització atorgada.

Article 17. Vigència

L'autorització d'obertura i funcionament es concedirà per un termini de deu anys i serà prorrogable per períodes successius de la mateixa duració.

Artículo 13. Documentación complementaria

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

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

2. Licencia municipal de apertura o documento equivalente.

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

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

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

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

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

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

Artículo 14. Inspección de la instalación

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

Artículo 15. Resolución

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

Artículo 16. Requisitos formales de la resolución

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

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

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

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

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

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

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

7. El plazo de duración de la autorización.

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

Artículo 17. Vigencia

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

El termini de duració es computarà a partir de l'endemà d'aquell en què es va produir l'obertura al públic del casino o, en les renovacions, des de l'endemà del dia en què expirara la vigència de la precedent.

Article 18. Renovació

1. 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 l'òrgan directiu competent en matèria de joc la renovació de l'autorització, aportant a este efecte com a mínim els documents següents:

a) Els que fa referència l'article 9, apartats 3 i 4.

b) 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.

2. L'òrgan directiu competent en matèria de joc, a la vista de la documentació presentada, resoldrà el que corresponga, si bé, només podrà denegar la sol·licitud quan concórrega alguna de les causes que, d'acord amb el que disposa l'article 20 d'este reglament donen lloc a la caducitat i extinció.

Article 19. Revisió d'instal·lacions

La inspecció adscrita a l'òrgan directiu competent en matèria de joc podrà procedir a la revisió completa de les instal·lacions del casino i de totes les restants circumstàncies previstes en els articles 6, 9 i 13 del present reglament, a fi de comprovar el grau de manteniment i compliment de les condicions previstes en les autoritzacions atorgades.

Article 20. Caducitat o extinció de les autoritzacions

Podrà cancel·lar-se 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:

1. Per renúncia de la societat titular manifestada per escrit a la conselleria competent en matèria de joc.

2. Per dissolució de la societat titular.

3. Pel transcurs del termini de validesa sense haver sol·licitat la seua renovació o pròrroga.

4. Com a conseqüència d'expedient sancionador en matèria de joc la sanció del qual consistisca en la cancel·lació o revocació de l'autorització.

5. Per impagament dels impostos específics sobre el joc o l'ocultació total o parcial de la base imposable d'estos.

6. Per resolució motivada adoptada pel procediment corresponent i que arrellegue alguna de les causes següents:

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

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

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

d) Quan es deixara de reunir els requisits a què es referix l'article 6 d'este reglament.

e) Per pèrdua de la disponibilitat legal o de fet del local o establiment on està ubicat el casino de joc.

f) Per caducitat o revocació ferma de la llicència municipal d'obertura.

g) Quan el casino estiga tancat sense autorització prèvia.

Article 21. Modificació de les autoritzacions

1. Requeriran autorització prèvia de l'òrgan directiu competent en matèria de joc les modificacions de les autoritzacions d'instal·lació i les d'obertura i funcionament del casino i de les seues sales apèndixs, que impliquen:

a) La fixació dels mínims i màxims de les apostes.

b) El període de funcionament de sales apèndixs de la principal.

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

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

Artículo 18. Renovación

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

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

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

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

Artículo 19. Revisión de instalaciones

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

Artículo 20. Caducidad o extinción de las autorizaciones

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

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

2. Por disolución de la sociedad titular.

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

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

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

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

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

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

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

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

e) Por pérdida de la disponibilidad legal o de hecho del local o establecimiento donde está ubicado el casino de juego.

f) Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura.

g) Cuando el casino permanezca cerrado sin previa autorización.

Artículo 21. Modificación de las autorizaciones

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

a) La fijación de los mínimos y máximos de las apuestas.

b) El período de funcionamiento de salas apéndice de la principal.

c) Las modificaciones sustanciales de las medidas generales de seguridad. No tendrán la consideración de modificación sustancial los cambios de ubicación o la variación del número de dispositivos de grabación previamente autorizados o sus posibles substituciones, siempre que garanticen como mínimo la seguridad inicial autorizada.

d) Les modificacions estructurals de la configuració de les sales de joc.

e) Les ampliacions de capital social o el canvi de titularitat d'accions, que impliquen l'entrada de nous socis.

f) Constituir càrregues reals de qualsevol naturalesa sobre els immobles en què s'assenta el casino i les sales apèndixs de la principal.

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

h) 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.

i) El cessament en la prestació dels servicis complementaris, a què es referix l'article 22 d'este reglament, que figuren en l'autorització inicial d'instal·lació del casino o sala apèndix.

2. Requeriran comunicació a l'òrgan directiu competent en matèria de joc les modificacions de les autoritzacions d'instal·lació i les d'obertura i funcionament del casino i de les seues sales apèndixs, que impliquen:

a) La modificació dels jocs autoritzats.

b) La modificació de l'horari efectiu d'obertura i tancament.

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

d) La prestació de nous servicis complementaris i el seu cessament.

3. 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) Els increments del capital social quan, no havent entrada de nous socis, es produisca variació del percentatge de participació dels socis o accionistes.

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

a) Les modificacions a efectuar en les sales de joc, que no comporten canvis en la seua configuració o afecten mesures de seguretat.

b) Increment del capital social quan no existisca 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 apèndixs de la principal per un període de fins a trenta dies.

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

e) La modificació del nombre de taules instal·lades que, en tot cas, haurà de respectar el límit operatiu de taules a què es referix l'article 23.5 d'este reglament. Esta comunicació prèvia haurà d'efectuar-se amb una antelació mínima de set dies a la data de la seua efectivitat.

5. Les modificacions restants no previstes expressament entre les relacionades anteriorment, requeriran, en tot cas, la comunicació prèvia a l'òrgan directiu competent en matèria de joc.

6. 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 funcionament i del personal

CAPÍTOL I

De la sala de joc

Article 22. Servicis complementaris dels casinos de joc

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

a) Servici de bar.

b) Servici de restaurant.

d) Las modificaciones estructurales de la configuración de las salas de juego.

e) Las ampliaciones de capital social o el cambio de titularidad de acciones, que impliquen la entrada de nuevos socios.

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

g) 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.

h) 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.

i) El cese en la prestación de los servicios complementarios, a que se refiere el artículo 22 de este reglamento, que figuran en la autorización inicial de instalación del casino o Sala Apéndice.

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

a) La modificación de los juegos autorizados.

b) La modificación del horario efectivo de apertura y cierre.

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

d) La prestación de nuevos servicios complementarios y el cese de los mismos.

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

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

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

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

a) Las modificaciones a efectuar en las salas de juego que no conlleven cambios en su configuración o afecten a medidas de seguridad.

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

c) La suspensión del funcionamiento del casino de juego y de las salas apéndice de la principal por un período de hasta treinta días.

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

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

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

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

TÍTULO II

De la sala de juego, del funcionamiento y del personal

CAPÍTULO I

De la sala de juego

Artículo 22. Servicis complementaris de los casinos de juego

1. Los casinos de juego deberán prestar obligatòriamente al público los siguientes servicis:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

2. Amb caràcter facultatiu i, amb l'autorització prèvia de l'òrgan directiu competent en matèria de joc, els casinos podran prestar, entre altres, els servicis següents:

- a) Sala d'estar.
- b) Sala d'espectacles o festes.
- c) Local/espai habilitat per a aparcament de vehicles.
- d) Sala de teatre i cinematògraf.
- e) Sala de convencions.
- f) Sala de concerts.
- g) Sala d'exposicions.
- h) Instal·lacions gimnàstiques o esportives.
- i) Establiment de compres.

La prestació d'estos servicis es convertirà en obligatòria si estigueren previstos en la sol·licitud i foren inclosos en l'autorització d'instal·lació.

3. Els servicis indicats en els apartats anteriors que preste el casino podran pertànyer o ser explotats, amb l'autorització prèvia de l'òrgan directiu competent en matèria de joc, per persona o empresa diferent de la del titular del casino i hauran de localitzar-se en el mateix immoble o conjunt arquitectònic en què este s'ubique.

4. En l'interior dels casinos de joc podran constituir-se clubs privats de fumadors en els termes establits en la normativa vigent en matèria de mesures sanitàries contra el tabaquisme i el consum dels productes del tabac.

Article 23. Sales de joc

1. En els casinos de joc hi haurà una sala principal on podrà haver-hi unes quantes sales de joc i podran autoritzar-se sales privades a les quals només es tindrà accés amb invitació prèvia de la direcció del casino.

2. Les sales a què es referix l'apartat anterior hauran de trobar-se en el mateix edifici del casino, llevat que l'òrgan directiu competent en matèria de joc autoritze excepcionalment una altra ubicació. La disposició dels locals ha de ser tal que les sales estiguen aïllades unes d'altres i no siga normalment visible el seu interior des de la via pública, vivendes o locals de pública concurrència, i poden ocupar espais a l'aire lliure que formen part de les mateixes sales de joc.

3. Els visitants de les sales de joc han d'entrar en l'establiment i eixir-ne per les mateixes portes que la resta de clients del casino. Podran autoritzar-se, no obstant això, accessos o entrades independents per als servicis complementaris del casino, quan la seua naturalesa així ho fera aconsellable.

4. En l'interior de les sales de joc s'admetrà la ubicació dels servicis complementaris, els quals hauran d'estar clarament separats de les zones de joc encara que no necessàriament per mitjà de barandats o tancaments d'obra, garantint en tot moment que no interferixen en el normal funcionament del joc.

5. Cada un dels casinos de joc autoritzats a la Comunitat Valenciana té dret en el seu àmbit provincial a la instal·lació de sales que, formant part del casino de joc, es troben situades fora del recinte o complex on estiga ubicat aquell, per a la pràctica de jocs de casino i dels servicis accessoris.

El nombre màxim de sales que cada casino de joc podrà instal·lar serà de set sales en cada una de les províncies de la Comunitat Valenciana.

L'obertura d'estes sales requerirà de la sol·licitud prèvia de l'interessat i, una vegada acreditat el compliment dels requisits establits per a este tipus de sales en el present reglament, el conseller competent en matèria de joc acordarà l'autorització per a la seua instal·lació.

Estes sales funcionaran com a apèndix de la principal i tindran un període mínim de funcionament de tres mesos a l'any.

Les taules de joc a autoritzar per a la sala apèndix hauran de ser com a mínim dos, sense que es puga superar el huitanta per cent de les taules de joc que la sala principal tinga autoritzades.

Les sales esmentades hauran d'estar dotades dels servicis d'admissió i control que estableix el present reglament per a les sales principals dels casinos i prestar, almenys, servici de bar.

Amb l'aforament que per a elles determine la normativa tècnica d'edificació, les zones de joc incloses en esta, la sala de joc i sales o zones privades, hauran de tindre una superfície mínima de 200 metres quadrats.

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

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

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

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

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

Artículo 23. Salas de juego

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

No es podrà autoritzar la instal·lació d'una sala apèndix quan hi haja, a la Comunitat Valenciana, 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 seu casino principal.

En tot cas, per a tramitar l'autorització de les sales apèndixs precitades caldrà ajustar-se al 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 la preceptiva llicència municipal de l'activitat o document equivalent i hauran de complir amb els requisits i condicions que, per a establiments de pública concurrència, s'establixen en la normativa d'edificació i en la llei de la Generalitat reguladora d'espectacles públics.

Article 24. Admissió

1. El dret d'admissió en els casinos de joc se subjectarà a la normativa vigent en matèria d'espectacles públics i activitats recreatives. En tot cas, es prohibix l'entrada a les sales de joc dels casinos a:

a) Els menors de diuuit anys encara que estiguen emancipats.

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

c) Les persones que donen mostra de trobar-se en estat d'embriaguesa, intoxicació per drogues o de patir alienació mental i els qui puguen pertorbar l'orde, la tranquil·litat i el desenrotllament dels jocs.

d) Les persones que pretenguen entrar portant armes o objectes que puguen ser utilitzats com a tals.

e) Les persones incloses en el Registre de Prohibits.

2. El control del compliment de les prohibicions a què es referix el present article serà exercit pels servicis d'admissió del casino. Si el director de jocs advertira la presència en la sala d'alguna persona compresa en les prohibicions referides, haurà d'expulsar-la immediatament.

3. Amb independència de les condicions i prohibicions a què es referixen els apartats anteriors, el director de jocs haurà d'expulsar del casino o les sales apèndixs autoritzades a les persones que, encara que no hi consten antecedents, produïsqen perturbacions en l'orde de les sales de joc o cometen irregularitats en la pràctica dels jocs, siga quina siga la naturalesa d'unes i altres. Així mateix la Direcció de Jocs podrà prohibir l'entrada a tota aquella persona de què li consten dades que permeten suposar fonamentadament que puguen observar una conducta desordenada o cometre irregularitats en les sales de joc, o expulsar-les de la sala si ja estigueren en ella.

Estes expulsions seran comunicades a la conselleria competent en matèria d'espectacles públics i activitats recreatives i es regiran per la normativa vigent en la matèria esmentada.

Article 25. Registre de prohibits

1. La conselleria competent en matèria de joc, després dels tràmits legals oportuns previs, inclourà en el registre de prohibits:

a) Els que voluntàriament ho sol·liciten, per si o pel seu representant.

b) Els que com a conseqüència d'expedient administratiu o resolució judicial queden expressament sancionats amb la prohibició d'entrada per un temps determinat.

La inclusió en el registre s'efectuarà per l'òrgan directiu competent en matèria de joc prèvia la tramitació de l'oportú expedient administratiu i tindrà caràcter reservat.

2. L'accés a la consulta del registre de prohibits haurà d'ubicar-se en els servicis d'admissió en suport informàtic i estarà reservat exclusivament al personal que haja de realitzar el control corresponent i a l'Administració.

No se podrà autoritzar la instal·lació de una sala apèndix cuando existan, en la Comunitat Valenciana, salas de bingo dentro de un radio de 1.200 metros desde la ubicación pretendida, distancia que se medirá desde la puerta de acceso a la sala apèndix.

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

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

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

Artículo 24. Admisión

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

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

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

c) Las personas que den muestra de encontrarse en estado de embriaguesa, intoxicación por drogas o de padecer enajenación mental, y los que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos.

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

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

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

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

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

Artículo 25. Registro de prohibidos

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

a) A los que voluntariamente lo soliciten, por sí o por su representante.

b) A los que, como consecuencia de expediente administrativo o resolución judicial, queden expresamente sancionados con la prohibición de entrada por un tiempo determinado.

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

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

Article 26. El servici d'admissió

1. Per a tindre accés a les sales de joc principal i privades, a les sales apèndixs, així com als servicis complementaris si estigueren ubicats dins de les sales de joc, els visitants hauran d'identificar-se prèviament en el servici d'admissió que haurà de trobar-se en els accessos a aquelles.

2. Prèvia acreditació els casinos podran vincular la identificació a l'empremta dactilar o a qualsevol altre sistema d'autenticació d'identitat segur, o expedir targetes d'entrada que tindran caràcter nominatiu i contindran, almenys, les dades següents: nom i cognoms del titular, número del document nacional d'identitat o equivalent, número de la fitxa personal del client a què es referix l'article següent, data d'emissió, termini de validesa.

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

Les persones en el 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 feren o no pogueren fer-ho, seran expulsades de les sales de joc.

4. El client validarà la seua identitat o estarà obligat a exhibir la targeta d'entrada a requeriment dels empleats del casino o dels funcionaris de control, i han de ser expulsats de les zones de joc si es negaren a això.

5. La targeta d'entrada dóna dret a l'accés a la sala o sales 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.

L'òrgan directiu competent en matèria de joc, a petició de la societat titular, podrà autoritzar discrecionalment l'existència de sales privades, a les quals només es tindrà accés amb invitació prèvia de la direcció del casino. L'accés i gaudi 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, cas de produir-se una aglomeració en el servici d'admissió del casino, per l'entrega d'un volant provisional, amb dipòsit previ del document identificador i import de la targeta o verificació prèvia de les dades d'identificació personal facilitades pel mateix client amb el seu document d'identificació, i en este cas no serà necessari el seu dipòsit en el servici d'admissió.

De la mateixa manera i per a facilitar les operacions d'emissió de targetes a persones integrants de viatges col·lectius o a grups organitzats, l'elaboració d'estes podrà realitzar-se sobre la base d'una relació nominal dels seus integrants, amb especificació del seu número de DNI, passaport o equivalent. Elaborades d'esta manera les targetes d'entrada, estes quedaran depositades en el servici d'admissió fins que siguen requerides pel seu titular per a tindre accés a sala de joc, moment en què, amb l'exhibició prèvia del document d'identificació personal, es procedirà a la verificació de les dades consignades en estes. Posteriorment es destruiran les no utilitzades.

7. En els servicis d'admissió del casino i de les sales apèndixs hauran de trobar-se fullets gratuïts on consten les normes generals de funcionament de les sales de joc que la direcció estime d'interés 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, si és el cas, i jocs que puguen practicar-s'hi.

8. Així mateix, podran haver-hi fullets que continguen les regles per a la pràctica dels jocs que hi haja en el casino i en les sales apèndixs.

Article 27. Requisits del sistema d'identificació

1. Els sistemes d'identificació segurs o l'expedició de les targetes d'entrada es duran a terme per mitjà d'un sistema informàtic que comprendrà, així mateix, l'administració dels registres de visitants i de prohibits, i la seua informació es mantindrà en la base de dades del sistema durant almenys els sis mesos següents a la finalització del seu període de vigència o des de l'últim accés.

Artículo 26. El servicio de admisión

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Artículo 27. Requisitos del sistema de identificación

1. Los sistemas de identificación seguros o expedición de las tarjetas de entrada se llevará a cabo mediante un sistema informático que comprenderá, asimismo, la llevanza de los registros de visitantes y de prohibidos, y su información se mantendrá en la base de datos del sistema durante, al menos, los seis meses siguientes a la finalización de su período de vigencia o desde el último acceso.

2. El registre de visitants contindrà 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 d'accés a les sales de joc.

3. El contingut dels fitxers d'admissió tindrà caràcter reservat i només podrà ser mostrat pel casino als serveis de control i inspecció i, amb instància escrita prèvia, a les autoritats governatives o als seus agents per motius d'inspecció i control, i a les autoritats jurisdiccionals.

4. No serà exigible l'expedició de targetes d'entrada per a l'accés a les sales de joc i la resta de dependències del casino als funcionaris que, en compliment de les seues funcions, s'hi personen i tinguen relació amb les actuacions i activitats que es desenvolupen en el casino i en les sales apèndixs.

5. En cas d'avaria del sistema informàtic d'emissió de targetes d'entrada, el director de jocs o persona que el substituïska, ordenarà la immediata suspensió de l'entrada de persones a la sala de jocs del casino fins a la total reparació i funcionament correcte, si bé podrà optar per obrir el casino i expedir les entrades a través del sistema manual previst en l'apartat següent.

6. Produïda una avaria en el sistema informàtic, si el director de jocs optara per obrir el casino haurà d'utilitzar el sistema manual d'expedició de targetes d'entrada.

Estes targetes d'entrada seran separades, a mesura que siguen expedides, d'un talonari la matriu del qual reproduirà el número d'orde de la targeta; este número serà correlatiu per a cada una de les sèries (dia, setmana, mes i temporada).

Els talonaris hauran de ser segellats, timbrats o encunyats pels serveis territorials de la conselleria competent en matèria de joc, que n'annotarà la numeració.

Els serveis del casino i/o les sales apèndixs conservaran, als efectes d'inspecció governativa i fiscal, la matriu del talonari durant cinc anys. No obstant això, podran destruir les matrius quan estes tinguen un volum excessiu.

Prèviament a això, el servei de control del casino o sales apèndixs haurà d'autoritzar-ho i alçar acta en què es facen constar els talonaris a destruir, amb indicació de la numeració de cada un d'ells, les seues sèries (de dia, setmana i temporada) i, si és el cas, els preus respectius. L'acta s'alçarà per triplicat, conservant-ne un exemplar el funcionari o funcionària i una altra el casino o sales apèndixs, i remetent-se la tercera als serveis territorials de la conselleria competent en matèria de joc.

Una vegada reparat el sistema informàtic, les dades que es troben en el sistema manual hauran de ser introduïdes, en un termini no superior a cinc dies, en el sistema informàtic esmentat.

CAPÍTOL II

Del funcionament de les sales de joc

Article 28. Horari de funcionament

1. Els casinos de joc i les seues sales apèndixs, poden romandre en funcionament les 24 hores del dia sense interrupció.

2. Els casinos de joc determinaran les hores en què efectivament comencen i acaben els jocs, i podran establir horaris distints per a les sales principal, privades i les sales apèndix, així com per a determinats períodes de l'any o dies de la setmana.

3. El casino comunicarà a l'òrgan directiu competent en matèria de joc l'horari o horaris practicats en les sales indicades en l'apartat 2, així com la seua modificació. L'horari de funcionament de totes les sales de joc de la sala principal del casino serà el mateix, i podrà ser diferent tant de les sales privades com el de les sales apèndixs.

4. L'horari de funcionament de la sala o sales del casino i sales apèndixs haurà d'anunciar-se gràficament en el local destinat a la recepció o control de visitants. L'obertura al públic haurà de produir-se precisament a les hores previstes, sense que puguin alterar-se, excepte en la forma prevista en l'apartat 3 del present article. El casino no podrà suspendre els jocs abans de l'hora prevista, excepte per causa de força major o quan, faltant menys de dos hores de la fixada per al tancament, transcórreguen trenta minuts sense que es trobe cap visitant en la sala de joc.

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

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

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

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

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

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

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

La matriz del talonario se conservará por los servicios del casino y/o salas 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 estas alcancen un volumen excesivo.

Previamente a ello, el servicio de control del casino o de las 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, en su caso, precios respectivos. El acta se levantará por triplicado, conservando un ejemplar el funcionario o funcionaria y otra el casino o las salas apéndice, y remitiéndose la tercera a los servicios territoriales de la conselleria competente en materia de juego.

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

CAPÍTULO II

Del funcionamiento de las salas de juego

Artículo 28. Horario de funcionamiento

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

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

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

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

5. Durant l'horari de funcionament de les sales de joc, el casino podrà suspendre transitòriament l'admissió de visitants quan faltaren menys de dos hores per a la finalització de la sessió de joc o quan, sense necessitat d'este últim requisit temporal, el nombre d'assistents en l'interior faça desaconsellable el seu increment per raons de seguretat passiva o greu inconvenient o molèstia per a la pràctica normal dels jocs.

Article 29. 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 de divises en les taules de joc.

2. També podrà instal·lar-se en els casinos i en les seues sales apèndixs, fora de les sales de joc, oficines independents d'entitats bancàries, la instal·lació de les quals, funcionament i operacions se subjectarà a la normativa sobre entitats bancàries i a les normes o instruccions que dicte l'òrgan administratiu competent en esta matèria.

3. De la mateixa manera podran instal·lar-se caixers automàtics d'entitats bancàries tant en l'interior contigu a la zona de caixa, així com en els accessos a les sales de joc, sempre que no entorpisquen les vies d'evacuació i hi haja espai útil per a això.

Article 30. Funcionament de les taules de joc

1. Els visitants de les sales de joc no estan obligats de participar-hi. Sense perjudi d'açò, només podran accedir a les sales o zones de pòquer de cercle per a jugar. No obstant això, les cadires i tamborets de les taules de joc i màquines d'atzar estan reservats per a les persones jugadores.

2. Una vegada efectuada la bestreta sobre la caixa d'una taula determinada, i estant en servici en esta el personal del joc, el casino està obligat a posar-la en funcionament quan es presente el primer jugador i a continuar el joc fins a 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, excepte quan els jugadors es retiren d'alguna d'elles o quan concórrega el supòsit a què es referix l'apartat següent. El director de jocs podrà també clausurar el joc en una taula quan hi haja sospites que el joc es desenrotlla de forma incorrecta o fraudulentament, de la qual cosa s'alçarà l'acta oportuna.

3. Quan en les sales funcionen unes quantes taules de joc i la partida haja perdut animació en alguna d'elles, el director de jocs podrà acordar-ne el tancament o la suspensió temporal del desenrotllament del joc en aquella, 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 al començament 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, i en este cas l'obertura de les taules podrà efectuar-se de manera gradual.

4. Durant tot l'horari d'obertura del casino i de les sales apèndixs és responsabilitat directa del director de jocs la posada en servici del nombre de taules necessàries per a garantir un bon servici al públic, així com l'adequat desenrotllament dels jocs. En tot cas, des de la posada en servici de les taules de joc, hauran d'estar en servici simultàniament i durant tota la sessió, com a mínim, dos taules de joc.

S'exceptuen del que disposa l'apartat anterior, la posada en servici en l'interior de la sala de jocs, en zones degudament senyalitzades a este efecte, de les taules corresponents a jocs de cercle, que només hauran de ser posades en servici quan així ho estime la Direcció de Jocs, amb la sol·licitud prèvia, almenys, de quatre jugadors. També queden exceptuades les taules de joc ubicades 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 crupier 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 tres últimes mans» en les taules de punt i banca, pòquer, monte, *blackjack* i bacará, en qualsevol de les seues modalitats. En les taules de trenta i quaranta, la partida haurà de detenir-se en l'últim tall que s'efectue dins dels trenta últims minuts d'horari.

5. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando faltasen menos de dos horas para la finalización de la sesión de juego o cuando, sin necesidad de este último requisito temporal, el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad pasiva o grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos.

Artículo 29. Cambio de divisas

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

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

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

Artículo 30. Funcionamiento de las mesas de juego

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

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

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

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

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

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

6. Si el casino tinguera autoritzada, a l'empara del que estableix l'article 16.4 d'este reglament, la possibilitat de modificar els mínims de les apostes en jocs o taules determinades, la modificació esmentada es durà a terme anunciant les tres últimes boles o mans amb el límit anterior i completant la bestreta de taula si fóra necessari, i serà responsabilitat de la direcció de joc deixar en servici les taules necessàries per a atendre la demanda dels clients.

7. Amb l'autorització prèvia de l'òrgan directiu competent en matèria de joc, els jocs de contrapartida de bola podran practicar-se, en les condicions fixades per als jocs esmentats en les corresponents autoritzacions, per mitjà de sistemes i elements informatitzats amb les característiques i requisits que es determinen en les corresponents resolucions d'homologació i nombre de terminals que es fixen en l'annex del present reglament.

a) 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:

1^r Un servidor que gestionarà el desenrotllament de la partida i remetrà als terminals les dades en temps real, així com rebre informació consolidada d'aquells, i que estarà equipat amb un SAI (sistema davant d'interrupció elèctrica), que tinga una duració suficient per a poder consolidar les dades.

2n Podrà comptar així mateix amb un sistema de reproducció de veu.

3r Dispondrà com a mínim de dos nivells d'accés, sent de major a menor prioritat els següents: servici de control i inspecció/administrador i manteniment. Cada un d'estos nivells disposarà d'uns drets d'usuari propis, que permetran accedir a menús que en un altre nivell són inacessibles.

4^t Llenguatge utilitzat en les indicacions tant escrites com acústiques.

5t 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 fons d'apostes i de guanys de què disposa, els permetrà apostar-los en noves partides o reintegrar-los a voluntat del jugador.

El terminal de joc també oferirà 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.

6t Sistema de comunicacions en xarxa, cablejat i targetes de comunicacions corresponents ubicades en el servidor i les terminals i que permeten la comunicació entre ells, tot això degudament homologat i autoritzat

b) El sistema informàtic haurà d'arreglar, gestionar i permetrà consultar, tant al jugador com a l'administrador i als servicis de control i inspecció, com a mínim, les dades següents:

1r Data i hora de la connexió del terminal.

2n Número de partida jugada amb el terminal.

3^r Nombre de terminals connectats.

4t Quantia del fons d'apostes introduïdes en el terminal pel jugador.

5t Quantia de fons d'apostes màxima que es permet introduir.

6t Quantia màxima que es permet acumular en el fons d'apostes.

7m 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 de diferenciat.

8u La quantia mínima i màxima que es permet apostar, per a cada tipus d'aposta i per jugada.

9é Control del temps pel qual es permet realitzar les apostes, amb avís sonor i visual del «no va més» que el crupier executa en la taula a què està vinculada el terminal.

10é La representació gràfica dels números guanyadors durant la sessió.

11é Avís, amb tres boles d'anticipació, del tancament del terminal.

c) A més, haurà d'arreglar, gestionar i permetrà consultar per l'administrador i els servicis de control i inspecció, com a mínim, les dades següents:

1r Estadística, diferenciats pel seu valor, dels bitllets introduïts per a la quantia del fons d'apostes.

2n Els guanys pagats, diferenciats per terminals, amb indicació de l'hora, data i quantia.

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

7. Previa autorización del órgano directivo competente en materia de juego, los juegos de contrapartida de bola podrán practicarse, en las condiciones fijadas para dichos juegos en las correspondientes autorizaciones, mediante sistemas y elementos informatizados, con las características y requisitos que se determinen en las correspondientes Resoluciones de homologación y número de terminales que se fijan en el anexo del presente reglamento.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.º. Número de terminales conectados.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3r El valor total de les propines.

4t Nombre total de partides jugades per cada terminal.

5t Estadístiques relacionades amb la comunicació entre terminals i servidor.

6t Els resultats dels llançaments, amb indicació del total dels que han produït algun error.

7m 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.

d El sistema informàtic haurà de garantir en sí mateix o per mitjà d'un altre mitjà informàtic la conservació de tota la informació anterior durant el termini d'un any.

Article 31. Naturalesa de les apostes

1. Els jocs hauran de practicar-se només amb diners en efectiu. Queden prohibides i no tindran cap valor les apostes sota paraules, així com tota forma d'associació de dos o més jugadors amb l'ànim de sobrepassar els límits màxims de cada tipus d'apostes establits en les distintes taules de joc.

2. Les sumes consecutives de les apostes estaran representades per bitllets i moneda de curs legal a Espanya, o per fitxes o plaques facilitades pel casino al seu compte i risc.

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

Article 32. Les apostes en els jocs de contrapartida

1. En els jocs anomenats de contrapartida les apostes només poden efectuar-se per mitjà de fitxes o plaques.

2. El canvi de diners per fitxes o plaques podrà efectuar-se en les dependències de caixa que haurà d'haver-hi en les sales de joc o, en la mateixa taula pel crupier o a través dels servicis de caixa que s'habiliten en l'interior de la sala de jocs.

3. Els bitllets canviats no podran traure's de la seua caixa fins al tancament de la taula i a fi d'efectuar el seu compte de tancament en la mateixa taula o en el departament de caixa o en les dependències que a este efecte s'habiliten. Açò no obstant això, si l'acumulació de bitllets en les caixes fóra excessiva, podran extraure's estes i efectuar el compte dels bitllets en el departament de caixa o en una altra dependència destinada a este efecte. La quantia dels bitllets així comptats es farà constar en una acta succinta que firmaran, si és el cas, un funcionari del servici de control i el director de jocs o persona que el substituïska, la còpia del 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 esta.

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

Article 33. Les apostes en els jocs de cercle

1. En els jocs anomenats de cercle la suma en banca ha de compondre's exclusivament de fitxes i plaques. Les apostes poden efectuar-se en bitllets de curs legal però, en cas de pèrdua, el seu canvi és obligatori.

2. Les operacions de canvi hauran d'efectuar-se en les dependències de caixa o, de forma manual o mecànica, en la mateixa taula o a través dels servicis de caixa que s'habiliten en l'interior de la sala de jocs. En les taules de jocs, sense perjudi del que a este efecte s'establisca de forma específica en el catàleg per a cada modalitat de joc, les operacions de canvi només podran efectuar-se per un empleat que no tindrà una altra funció que la indicada. Este empleat extraurà les fitxes o plaques canviades d'una caixa especial localitzada junt amb la taula, que contindrà una suma fixada pel director de jocs al començament de cada sessió de jocs.

3. Quan l'empleat encarregat del canvi necessite d'un nombre més gran 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 remès a la caixa central per mitjà d'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 depositat en la caixa central.

El procediment previst en este apartat serà també d'aplicació quan siga necessari canviar plaques o fitxes en les taules de joc a què es referix l'article precedent.

3.º. El valor total de las propinas.

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

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

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

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

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

Artículo 31. Naturaleza de las apuestas

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

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

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

Artículo 32. Las apuestas en los juegos de contrapartida

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

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

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

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

Artículo 33. Las apuestas en los juegos de círculo

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

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

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

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

Article 34. Quantitats o apostes oblidades o perdudes

1. Les quantitats o apostes oblidades o perdudes en el sòl o sobre les taules de joc, o abandonades durant les partides i el propietari de les quals es desconega, seran portades 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.

2. En el cas de quantitats abandonades durant les partides, l'import es determinarà pel total de l'aposta inicial oblidada, sense computar-hi els guanys que pogueren haver-se acumulat fins al moment en què s'advertisca, després de buscar el seu propietari, que les quantitats o apostes estan efectivament abandonades.

3. Si el legítim propietari de la quantitat o aposta trobada apareguera i demostrara de manera indiscutible el seu dret, el casino li restituirà la quantitat. L'import de la restitució s'annotarà en la partida especial de la comptabilitat i en el registre a què es referix l'apartat 1d'este article, fent constar en este la data del reintegrament, el nom i domicili de l'interessat, proves presentades i una referència a l' anotació primitiva.

4. Les quantitats ingressades pel casino per este concepte s'ingressaran en la caixa dels servicis territorials de la conselleria competent en matèria de joc i es destinaran al pressupost de la Generalitat relatiu a gastos socials. L'entrega es farà dins dels trenta primers dies de cada any.

Article 35. Baralles o jocs de naips

1. Les baralles o jocs complets de naips per a ús del casino hauran d'estar agrupades en piles de sis, denominades mitges dotzenes. Cada mitja dotzena portarà un número d'orde assignat pel fabricant de naips, que s'annotarà a la seua recepció en un llibre especial visat per la Subdirecció General de Joc i que estarà a disposició del Servici de Control de Jocs.

2. Els casinos de joc no podran adquirir mitges dotzenes de naips més que als fabricants autoritzats. Els fabricants esmentats no podran facilitar estos naips més que als casinos legalment autoritzats. Cada casino podrà imprimir el seu logotip en el revers dels naips. Es reconeixen les homologacions de naips efectuades per altres comunitats autònomes sempre que s'acredite que complixen els requisits establits en este reglament i en el seu annex.

3. El casino només emprarà els jocs de naips que estiguen en perfecte estat. Qualsevol jugador podrà demanar que es comprove l'estat dels naips, la qual cosa es farà immediatament, i el director de jocs decidirà si són hàbils per al seu ús.

Els jocs de naips rebutjats, marcats o deteriorats han de ser col·locats en les seues mitges dotzenes complets i guardats en el dipòsit de naips fins a la destrucció posterior, sense que per cap concepte puguen ser venuts o entregats 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 n'annotaran la destrucció en el llibre de registre. Estes operacions de destrucció es realitzaren en coordinació prèvia amb la Direcció de Jocs de manera que no s'interferisca el normal exercici de l'activitat del casino.

4. El que disposen els apartats anteriors serà aplicable als jocs de daus, els quals hauran d'estar en envasos tancats i precintats, que abans de la seua utilització es trencaran a la vista del públic o davant dels funcionaris del servici de control del casino. La seua conservació i destrucció s'efectuarà en la forma prevista per als naips.

5. En tots els jocs de naips, amb l'autorització prèvia de l'òrgan directiu competent en matèria de joc, podran utilitzar-se mecanismes automatitzats i manuals, degudament homologats, per a efectuar les operacions de mescla.

Article 36. Canvi de fitxes i plaques

1. El casino canviarà als jugadors les fitxes i plaques que tinga en el seu poder, ja siguen restes dels canviats amb anterioritat, ja siguen constitutives de guanys, pel seu import en moneda de curs legal, sense poder efectuar cap deducció.

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

Artículo 34. Cantidades o apuestas olvidadas o perdidas

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

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

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

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

Artículo 35. Barajas o juegos de naipes

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

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

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

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

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

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

Artículo 36. Canje de fichas y placas

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

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

només serà procedent a petició del jugador o amb la seua conformitat expressa prèvia, excepte en els casos en què s'haja reduït en un 50 %, en la caixa central del casino, la suma en metàl·lic que estableix l'article 39 d'este reglament o quan la suma a abonar excedisca la quantitat que estableisca la Subdirecció General de Joc.

3. Si el xec resultara impagat, en tot o en part, el jugador podrà dirigir-se a l'òrgan directiu competent en matèria de joc en reclamació de la quantitat deguda, acompanyant la còpia de l'acta a què es referix l'apartat anterior. L'òrgan directiu competent escoltarà el director de jocs i, comprovada l'autenticitat de l'acta i l'impagament del deute, li concedirà un termini de tres dies hàbils per a entregar al jugador la quantitat deguda. Si no ho fera, s'iniciarà el procediment per a fer efectiu el pagament amb càrrec a la fiança depositada pel casino.

4. Si per qualsevol circumstància el casino no poguera abonar els guanys 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. Una còpia de les referides actes es remetrà a l'òrgan directiu competent, el 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 casino no depositara en termini les quantitats degudes i la fiança fóra insuficient per a fer front als deutes acreditats en les actes, l'òrgan directiu competent no alliberarà manament de pagament contra la fiança, i requerirà a la societat titular del casino a presentar 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, l'òrgan directiu competent incoarà l'oportú expedient sancionador per a la depuració de les responsabilitats que corresponga.

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

Article 37. Bestretes mínimes a les taules

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 guanys dels jugadors, la quantia de la qual es determinarà per la Direcció de Jocs, de manera que aquella responga a pagaments estimats que el casino haja de fer en la taula, considerant la suma de les apostes permeses i el nombre estimat de jugadors que hi concórreguen.

La bestreta esmentada es reposarà per la caixa central del casino totes les vegades que siga necessari durant la partida, i la Direcció de Jocs determinarà la quantia de cada reposició.

Article 38. Control de resultats de cada taula

1. Les fitxes i plaques constitutives de la bestreta seran traslladades o es conservaran en la caixa central del casino, en una caixa especialment destinada a este fi, de tal manera que s'impedisca totalment la seua manipulació una vegada s'haja efectuat el tancament, i el director de jocs en serà responsable.

2. A l'obertura de la taula, les fitxes i plaques seran comptades pel crupier, i anotada a continuació en el registre de bestretes. Tot això es realitzarà en presència del cap de taula i del director de jocs, els quals firmaran el registre esmentat junt amb els funcionaris encarregats del control del casino, si es trobaren presents.

El mateix procediment se seguirà quan siga necessari fer-se noves bestretes en el transcurs de la partida.

3. Al terme de la jornada es comptaran les existències de fitxes i plaques de la taula, així com els justificants de compra, 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, 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 trobaren presents, firmaran també en el registre. En tot 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/a,

te cheque solo procederá a petición del jugador o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya reducido en un 50 %, en la caja central del casino, la suma en metálico que establece el artículo 39 de este reglamento, o cuando la suma a abonar exceda la cantidad que establezca la Subdirección General de Juego.

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

4. Si, por cualquier circunstancia, el casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, el director de juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia de los funcionarios encargados del servicio de control, ante los cuales se extenderán las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado 2 de este artículo. Copia de las referidas actas se remitirá al órgano directivo competente, el cual podrá acordar la suspensión provisional de la autorización concedida y procederá, en todo caso, en la forma prevista en el apartado 3 de este artículo.

5. Si el casino no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, el órgano directivo competente no librarà 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 serà de aplicación tanto en el supuesto del apartado 3 como en el del apartado 4 del presente artículo.

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

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

Artículo 37. Anticipos mínimos a las mesas

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

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

Artículo 38. Control de resultados de cada mesa

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

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

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

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

per algun membre del Comit  de Direcci  o per alguns dels empleats de m xima categoria.

4. Per la seua banda, al tancament de les taules s'extrauran de les caixes on es contenen els bitllets canviats en cada una d'elles per al seu recompte, que s'efectuara en pres ncia del funcionari encarregat del control del casino si este es trobara present, d'un caixer/a, un crupier i del director de jocs, i s'anotaran les quantitats resultants en el registre de bestretes.

El recompte abans esmentat no resultara necessari quan totes les operacions de canvi hagen quedat degudament registrades mitjan ant sistemes informatius de gesti  d'efectiu, i consten en el sistema el sumatori del total canviat.

Article 39. Dep sit m nim per a pagament de premis

1. Els casinos de joc hauran de tindre en la seua caixa central, al comen ament de cada sessi , una suma de diners que, com a m nim, ser  de la mateixa quantia a la que resulte de multiplicar per quinze mil el m nim d'aposta m s elevat per a una taula de ruleta. Esta suma de diners podr  substituir-se parcialment per la tinen a d'una quantitat equivalent, bloquejada en un compte bancari i disponible en tot moment per al pagament de premis, i amb l'autoritzaci  pr via de l' rgan directiu competent en mat ria de joc. No obstant aix , la quantitat existent en met l·lic en la caixa central no podr  ser inferior al 50 per cent del total.

2. Amb independ ncia de les restants obligacions comptables que s'establisquen reglament riament, la caixa central del casino haur  de portar un registre especial per taules per a bestretes i reposicions.

Article 40. Documents i informaci  m nima de la sala

1. En els locals del casino haur  d'existir, a disposici  del p blic, 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 n'hi haguera.

2. Sobre cada taula de joc o en un lloc pr xim a aquella, i en lloc visible per a qualsevol dels jugadors, haur  de figurar un anunci en qu  s'indique el n mero de la taula i les apostes m nimes i m ximes permeses en les distintes sorts.

CAP TOL III *Del personal*

Article 41.  rgans de direcci  dels jocs

1. La direcci  dels jocs i el control del seu desenrotllament corresponen prim riament al director de jocs, sense perjudi de les facultats generals que corresponguen als  rgans de direcci  o administraci  de la societat titular.

2. El director de jocs podr  ser auxiliat, en l'exercici de les seues funcions, per un Comit  de Direcci  i/o per un o m s subdirectors, que podran prestar els seus servicis de forma indistinta en qualsevol de les sales autoritzades. L'exist ncia de Comit  de Direcci  no exclour  el nomenament de subdirector o subdirectors si aix  s'estima necessari.

El director de jocs, els membres del Comit  de Direcci , aixi com els subdirectors, hauran de ser majors d'edat i estar en ple  s dels seus drets civils i seran nomenats pel Consell d'Administraci  de la societat o per l' rgan o persona en qui n'estiguen delegades les facultats.

3. El Comit  de Direcci , quan existira, estar  compost com a m nim, per quatre membres, un dels quals haur  de ser necess riament el director de jocs.

Article 42. Nomenament dels  rgans de direcci 

1. El nomenament del director de jocs, dels restants membres del Comit  de Direcci  i, aixi mateix, dels subdirectors requerir  la comunicaci  pr via a l' rgan directiu competent.

2. En cas de mort, incapacitat, dimissi  o cessament de les persones a qu  es referix l'apartat 1, la societat haur  de comunicar-ho, dins dels cinc dies seg ents, a l' rgan directiu competent. En el cas del director de jocs, la societat nomenar  transit riament per a assumir les seues funcions, i de forma immediata, un dels subdirectors, si n'hi ha, o un dels membres del Comit  de Direcci .

sustituïda por la de un/a Subdirector/a, por alg n miembro del Comit  de Direcci  o por algunos de los empleados de m xima categoria.

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

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

Art culo 39. Dep sito m nimo para pago de premios

1. Los casinos de juego deber n tener en su caja central, al comienzo de cada sesi n, una suma de dinero que, como m nimo, ser  de igual cuantia a la que resulte de multiplicar por quince mil el m nimo de apuesta m s elevado para una mesa de ruleta. Esta suma de dinero podr  substituirse, parcialmente, por la tenencia de una cantidad equivalente bloqueada en una cuanta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, y previa autorizaci n del  rgano directivo competente en materia de juego. No obstante, la cantidad existente en met lico en la caja central no podr  ser inferior al 50% del total.

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

Art culo 40. Documentos e informaci  m nima de la sala

1. En los locales del casino deber  existir, a disposici n del p blico, 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 pr ximo a la misma, y en sitio visible para cualquiera de los jugadores, deber  figurar un anuncio en el que se indique el n mero de la mesa y las apuestas m nimas y m ximas permitidas en las distintas suertes.

CAP TULO III *Del personal*

Art culo 41.  rganos de direcci n de los juegos

1. La direcci n 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  rganos de direcci n o administraci n de la sociedad titular.

2. El director de juegos podr  ser auxiliado, en el desempe o de sus funciones, por un Comit  de Direcci n y/o por uno o varios Subdirectores, que podr n prestar sus servicios de forma indistinta en cualquiera de las salas autorizadas. La existencia de Comit  de Direcci n no excluir  el nombramiento de subdirector o subdirectores, si ello se estima necesario.

El director de juegos, los miembros del Comit  de Direcci n, as  como el o los subdirectores, habr n de ser mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles, y ser n nombrados por el Consejo de Administraci n de la sociedad o por el  rgano o persona en quien est n delegadas las facultades del mismo.

3. El Comit  de Direcci n, cuando existiera, estar  compuesto, como m nimo, por cuatro miembros, uno de los cuales habr  de ser necesariamente el director de juegos.

Art culo 42. Nombramiento de los  rganos de direcci n

1. El nombramiento del director de juegos, de los restantes miembros del Comit  de Direcci n y, asimismo, de los Subdirectores requerir  la comunicaci n previa al  rgano directivo competente.

2. En caso de muerte, incapacidad, dimisi n o cese de las personas a que se refiere el apartado 1, la sociedad deber  comunicarlo, dentro de los cinco d as siguientes, al  rgano directivo competente. En el caso del director de juegos, la sociedad nombrar  transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, a uno de los subdirectores, si existieran, o a uno de los miembros del Comit  de Direcci n.

3. Dins dels trenta dies següents al cessament, la societat haurà de comunicar a l'òrgan directiu competent la persona que haja de substituir el cessat.

Article 43. 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 de l'Administració i la societat titular, dins dels termes de l'autorització administrativa, de les normes de la Llei del Joc de la Comunitat Valenciana i d'este reglament.

2. El director de jocs podrà ser substituït en les seues funcions pels subdirectors i els membres del Comitè de Direcció. Excepcionalment i en tot cas per temps no superior a quinze dies, 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 posat en coneixement dels funcionaris encarregats del control del casino, si es trobaren presents i, en tot cas, els serà comunicat.

3. El director de jocs, és responsable de la custòdia del material de jocs que hi ha en el casino, dels fitxers dels jugadors i la resta de documentació, així com de la correcta administració 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 44. Prohibicions per als òrgans de direcció

Està prohibit al director de jocs, als subdirectors i als membres del Comitè de Direcció:

1. Participar en els jocs que es desenvolupen en el mateix casino, bé directament o bé per mitjà de persona interposada.

2. Exercir funcions pròpies dels empleats de les sales de joc. No obstant això, els subdirectors podran substituir transitòriament els caps de taula en l'exercici de la seua funció, prèvia comunicació al funcionari encarregat del control del casino, si este es trobara present, però en cap cas els crupiers.

3. Rebre per qualsevol títol participacions percentuals dels ingressos bruts del casino o dels beneficis dels jocs, excepte els dividendes que els pogueren correspondre si foren accionistes de la societat titular.

4. Participar en la distribució del tronc de propines.

Article 45. Prohibicions per al personal del casino

Sense perjudi de les prohibicions de règim intern que s'establisquen, queda prohibit al personal no directiu del casino:

1. Entrar o romandre en les sales de joc fora de les seues hores de servici excepte amb autorització de la direcció, excepte els representants sindicals.

2. Participar directament o per mitjà de tercera persona en els jocs d'atzar que es practiquen en el casino de joc en què presta els seus servicis.

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

4. Concedir préstecs als jugadors.

5. Consumir drogues o begudes alcohòliques durant les hores de servici.

6. Transportar fitxes, plaques o diners durant de seu servici en l'interior del casino de forma diferent de la prevista en les normes de funcionament dels jocs, o guardar-les de manera que la seua procedència o utilització no pogueren ser justificades.

7. Els empleats que participen directament en la pràctica dels jocs, així com els seus cònjuges, ascendents fins al segon grau de consanguinitat o afinitat i els col·laterals, no podran tindre 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; i en este cas caldrà advertir-ho als jugadors en forma clarament visible en l'accés al casino o en el servici de recepció. Si s'admeten propines, la seua entrega serà sempre discrecional quant a ocasió i quantia.

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

Artículo 43. Facultades de los órganos de dirección

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

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

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

Artículo 44. Prohibiciones para los órganos de dirección

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

1. Participar en los juegos que se desarrollen en el propio casino, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.

2. Desempeñar funciones propias de los empleados de las salas de juego. Esto no obstante, los subdirectores podrán sustituir transitoriamente a los jefes de mesa en el desempeño de su función, previa comunicación al funcionario encargado del control del casino, si este se hallare presente, pero en ningún caso a los crupieres.

3. Recibir, por cualquier título, participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos, salvo los dividendos que les pudieran corresponder si fueran accionistas de la sociedad titular.

4. Participar en la distribución del tronco de propinas.

Artículo 45. Prohibiciones para el personal del casino

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

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

2. Participar directamente o por medio de tercera persona en los juegos de azar que se practiquen en el casino de juego en que presta sus servicios.

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

4. Conceder préstamos a los jugadores.

5. Consumir drogas o bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

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

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

Artículo 46. Propinas

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

2. L'òrgan directiu competent, amb audiència prèvia de la societat titular, podrà prohibir temporalment o definitivament l'admissió de propines quan s'hagen comés abusos en la seua exigència o percepció.

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 entreguen els jugadors hauran de ser immediatament depositades en les caixes que a este efecte existiran en les taules de joc i, si és el cas, en els departaments de recepció i caixa, sense que puguen ser guardades d'una altra forma, en tot o en part. En cas d'error o abús, el director de jocs disposarà allò que corresponga quant a la seua devolució.

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

4. La societat titular del casino haurà de comunicar a l'òrgan directiu competent en matèria de joc, els criteris de distribució del tronc de propines. El tronc estarà constituït per la massa global de les propines, i se'n repartirà una part entre els empleats i una 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. De la mateixa manera s'haurà de procedir per a les modificacions de distribució.

CAPÍTOL IV

De la documentació comptable, dels jocs i garanties

Article 47. Documentació

1. Amb independència 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 per mitjà del 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 un i altre tipus de jocs.

2. Estos llibres i registres específics dels jocs hauran de trobar-se encuadernats, foliats i segellats per l'òrgan directiu competent. No hauran de presentar esmenes ni raspadures, fent-se les correccions que siguen necessàries en tinta roja, les quals hauran de ser salvades amb la firma del director de jocs o persones que el substituïsqen o dels funcionaris del servici de control si estos últims es trobaren presents. No obstant això, l'òrgan directiu competent podrà autoritzar als casinos de joc la implantació de sistemes informàtics per a l'administració d'estos llibres i registres, sempre que totes les operacions necessàries per a la determinació dels resultats de les distintes taules, i amb el nivell de seguretat i control que es demanda en este reglament, hagen quedat degudament registrades en el sistema.

3. Amb independència del compliment de la normativa que amb caràcter general regula les reclamacions en els locals de pública concurrència, en els casinos de joc existirà un Llibre de Reclamacions a disposició dels jugadors i dels funcionaris públics que a este fi s'habiliten.

Article 48. Registre de bestretes

1. En cada una de les taules dedicades a jocs de contrapartida existirà un registre de bestretes que portarà un número que serà el mateix de la taula a què es referix.

2. En el registre de bestretes s'anotaran, en la forma descrita en l'article 37 del present Reglament, l'import de la bestreta o resta inicial i, si és el cas, les 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 està 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 existirà un registre de beneficis per a anotar l'ingrés brut percebut pel casino en la pràctica dels dits jocs.

2. El òrgan directiu competent, previa audiència de la societat titular, podrà prohibir temporalment o definitivament la admisió de propines cuando se hubieran cometido abusos en la exigencia o percepción de las mismas.

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

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

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

CAPÍTULO IV

De la documentación contable, de los juegos y garantías

Artículo 47. Documentación

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

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

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

Artículo 48. Registro de anticipos

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

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

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

Artículo 49. Registro de beneficios

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

2. En el registre esmentat, que s'ajustarà al model oficial, caldrà fer-hi constar:

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

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

4. Estes operacions de recompte no resultaren necessàries quan totes les operacions hagen quedat degudament registrades mitjançant sistemes informatius de gestió.

Este sistema informatiu haurà d'estar degudament homologat per l'òrgan directiu competent en matèria de joc.

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'ajustarà al model oficial.

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

Article 51. Fiances

1. Amb caràcter previ a la sol·licitud de l'autorització d'obertura i funcionament 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 addicional, per cada una d'elles, de 200.000 euros.

2. La fiança haurà de constituir-se a disposició 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 haurà de mantindre's en constant vigència i per la totalitat del seu import.

Si es produïra la disminució de la quantia de la fiança, la persona o empresa titular, en el termini màxim d'un mes, haurà de completar-la en la quantia obligatòria. Si això no es complix, es produirà la cancel·lació de la inscripció.

Quan la fiança es preste per mitjà d'aval, no es podrà utilitzar el benefici d'excussió a què es referixen els articles 1830 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 i tributs que hagen de ser abonats com a conseqüència de l'explotació del casino i de la sales apèndixs.

5. Només s'autoritzarà la retirada de la fiança constituïda quan desapareguen les causes que en van motivar la constitució i no estiga pendent la resolució d'expedients administratius de què puguen derivar-se responsabilitats econòmiques.

6. Desaparegudes les causes que van motivar la seua constitució, se'n podrà sol·licitar la devolució als servicis territorials.

Article 52. Informació

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

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

- a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.
- b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.
- c) Hora de apertura de la partida.
- d) Horas de interrupción y reanudación de la partida, en su caso.
- e) Nombre de los crupieres.
- f) Nombre del banquero o banqueros en el 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/a cajero/a, a la apertura del pozo o *cagnotte* y a la cuenta de fichas y placas existentes en el mismo. Ésta será anotada de inmediato en el registro de beneficios, en el cual certificarán el director de juegos, un/a cajero/a y un empleado de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

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

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

Artículo 50. Libro-registro de control de ingresos

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

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

Artículo 51. Fianzas

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

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

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

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

Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la persona o empresa titular deberá, en el plazo máximo de un mes, completar la misma en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción.

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

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

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

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

Artículo 52. Información

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

TÍTOL III
Règim sancionador

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 4/1988, de 3 de juny, de la Generalitat, del Joc de la Comunitat Valenciana.

Article 54. Faltes molt greus

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

1. L'explotació de casinos de joc sense les preceptives autoritzacions d'instal·lació i obertura i funcionament.
2. L'explotació de casinos de joc per empreses o per persones físiques o jurídiques diferents de les autoritzades.
3. La cessió per qualsevol títol de les autoritzacions o permisos atorgats.
4. La manipulació dels jocs en perjudi dels jugadors o de la Hisenda Pública.
5. La participació com a jugadors, directa 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, així com la dels cònjuges, ascendents i descendents d'aquells en línia directa de primer grau, en el joc que gestionen o exploten les empreses esmentades.
6. La concessió de préstecs als jugadors o apostadors.
7. L'impagament total o parcial als jugadors o apostadors de les quantitats amb què hagueren sigut premiats.
8. Obtindre les corresponents autoritzacions per mitjà de l'aportació de dades o documents no conformes amb la realitat.
9. La negativa o obstrucció a l'actuació inspectora de control i vigilància realitzada per agents de l'autoritat, així com pels funcionaris i òrgans encarregats o habilitats específicament per a l'exercici de tals funcions.
10. 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 jocs, al marge de les normes contingudes en la Llei del Joc de la Comunitat Valenciana o del present reglament.
11. Permetre o consentir la pràctica de jocs de casinos en locals no autoritzats o per persones no autoritzades.
12. Efectuar publicitat dels jocs o dels locals o establiments en què es practiquen sense ajustar-se al que disposa la Llei de Joc de la Comunitat Valenciana o normes que la despleguen.
13. La fabricació, comercialització i venda d'elements per a la pràctica de jocs de casinos sense posseir la corresponent homologació o incomplint els requisits i condicions establits en aquella.
14. La utilització d'elements de joc no homologats, així com la substitució o manipulació fraudulenta de material de joc.
15. L'incompliment o violació de les mesures cautelars adoptades per l'Administració.
16. La comissió de tres faltes greus en un any o de cinc en tres anys tindrà la consideració de molt greu.

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, de la Generalitat, del Joc de la Comunitat Valenciana i, en particular, les següents:

1. Permetre la pràctica de jocs de casinos, així com l'accés als locals o casinos autoritzats, a persones que el tinguen prohibit d'acord amb el que estableix la Llei del Joc de la Comunitat Valenciana o este reglament.
2. Reduir el capital de les societats o les fiances per davall dels límits establits en este reglament.
3. La transferència d'accions o participacions de capital social sense l'autorització prèvia, o si és el cas la realització de les modificacions

TÍTULO III
Régimen sancionador

CAPÍTULO I
Infracciones y sanciones

Artículo 53. Infracciones administrativas en materia de juego

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

Artículo 54. Faltas muy graves

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

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

Artículo 55. Faltas graves

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

1. Permitir la práctica de juegos de casinos, así como el acceso a los locales o casinos autorizados, a personas que lo tengan prohibido conforme a lo establecido en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana o por el presente reglamento.
2. Reducir el capital de las sociedades o las fianzas por debajo de los límites establecidos en este reglamento.
3. La transferencia de acciones o participaciones de capital social sin la previa autorización o, en su caso, la realización de las modifica-

previstes en l'article 22 del present reglament que requerisquen autorització prèvia sense haver-la obtingut.

4. La inexistència de les mesures de seguretat exigides en l'autorització d'instal·lació i obertura i funcionament o el seu mal funcionament.

5. No facilitar als òrgans de l'administració la informació requerida per a un adequat control de l'activitat.

6. L'admissió d'un nombre de jugadors que excedisca de l'aforament màxim autoritzat per al casino o per a la sala apèndix.

7. No tindre o portar incorrectament els llibres o registres exigits en el present reglament.

8. La pertorbació de l'orde en els establiments de joc en la mesura que afecte el normal exercici de l'activitat així com la conducta insultant o agressiva amb el personal de l'establiment.

9. Utilitzar, per part dels jugadors i apostadors, fitxes o altres elements de joc que siguin falsos, així com manipular màquines o elements de joc.

10. En tot cas, la comissió de tres faltes lleus en un període d'un any tindrà la consideració d'una falta greu.

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, del Joc de la Comunitat Valenciana i, en particular, les següents:

1. 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.

2. La realització de les modificacions previstes en l'article 22 del present reglament sense la notificació a l'òrgan corresponent de l'administració.

3. Exercir treballs o funcions, per part de qualsevol membre del personal al servei del casino, diferents de les pròpies de la seua qualificació laboral, reflectida en la corresponent acreditació personal.

4. Permetre l'entrada de visitants sense haver sigut identificats prèviament per mitjà de l'expedició de targeta d'entrada o d'un altre mitjà informàtic que permeta una autenticació segura de la identitat del visitant.

5. La negativa a arreplegar en acta les reclamacions que desitgen formular els jugadors o empleats de la sala.

6. 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.

7. La conducta desconsiderada cap als jugadors, tant durant de desenvolupament del joc com en el cas de queixes o reclamacions d'estos.

Article 57. Sancions

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

a) Les lleus amb multa de fins a 6.000 euros.

b) Les greus amb multa de fins a 25.000 euros.

c) Les molt greus amb multa de fins a 600.000 euros.

A més de la sanció pecuniària, la comissió d'una infracció comportarà, si és el cas, l'entrega a l'Administració i als perjudicats que hagueren sigut identificats, dels beneficis il·licits obtinguts pels tributs i quantitats defraudades, respectivament.

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

a) Suspensió, cancel·lació temporal o revocació definitiva de l'autorització per a l'organització o explotació de jocs del casino.

b) Clausura temporal o definitiva del local o establiment on tinga lloc l'explotació del joc o inhabilitació definitiva d'este per a activitats de joc.

c) Inhabilitació temporal o definitiva 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, si bé podrà acordar-se la prohibició d'instal·lació i realització d'activitats de joc.

ciones previstas en el artículo 21 del presente reglamento que requieran autorización previa, sin haberla obtenido.

4. La inexistencia de las medidas de seguridad exigidas en la autorización de instalación y apertura y funcionamiento o el mal funcionamiento de las mismas.

5. No facilitar a los órganos de la administración la información requerida para un adecuado control de la actividad.

6. La admisión de un número de jugadores que exceda del aforo máximo autorizado para el casino o para la sala apéndice.

7. Carecer o llevar incorrectamente los libros o registros exigidos en el presente reglamento.

8. La perturbación del orden en los establecimientos de juego en la medida en que afecte al normal desarrollo de la actividad, así como la conducta insultante o agresiva con el personal del establecimiento.

9. Utilizar, por parte de los jugadores y apostantes, fichas u otros elementos de juego que sean falsos, así como manipular máquinas o elementos de juego.

10. En todo caso, la comisión de tres faltas leves en un período de un año tendrá la consideración de una falta grave.

Artículo 56. Faltas leves

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

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

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

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

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

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

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

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

Artículo 57. Sanciones

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

a) Las leves con multa de hasta 6.000 euros.

b) Las graves con multa de hasta 25.000 euros.

c) Las muy graves con multa de hasta 600.000 euros.

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

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

a) Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la organización o explotación de juegos del casino.

b) Clausura temporal o definitiva del local o establecimiento donde tenga lugar la explotación del juego, o inhabilitación definitiva del mismo para actividades de juego.

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

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

3. 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 capacitat per a l'exercici de la seua activitat a casinos de joc.

4. En les infraccions comeses pels jugadors o visitants en atenció a les circumstàncies que concórreguen i la transcendència de la infracció, podran imposar-se, com a sanció accessòria, la prohibició d'entrada en els establiments de joc, per un màxim de dos anys.

5. Per a la graduació de les sancions, a part de la qualificació de la infracció 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.

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 responsables solidaris les persones o entitats per als qui aquells presten els seus servicis.

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, es podrà acordar, per l'òrgan que instrueix l'expedient, com a mesura cautelar, el tancament dels establiments en què es practique el joc vulnerant les disposicions legals, així com el precinte, depòsit o confiscació dels materials usats per a la pràctica citada.

2. Sense perjudi del que disposen els articles anteriors, en els supòsits de falta d'autorització, revocació o suspensió d'aquella, l'Administració podrà decomissar, destruir o inutilitzar les màquines o elements de joc objecte de la inspecció en els supòsits previstos en l'apartat 3 de l'article 28 de la Llei 4/1988, de 3 de juny, de la Generalitat.

Així mateix, atenent a la naturalesa de la infracció, l'Administració podrà ordenar el decomis de les apostes hagudes i dels beneficis il·lícits obtinguts, l'import del qual s'ingressarà en la Hisenda Pública de la Generalitat.

Article 60. Competències

1. Seran competents per a la incoació del procediment sancionador i per a la tramitació d'este els òrgans territorials de la conselleria competent en matèria de joc quan hi haja indicis d'infracció greu i lleu, i la Subdirecció General de Joc de la conselleria competent en matèria de joc quan els indicis siguen d'infracció molt greu.

2. Les infraccions administratives qualificades com a molt greus podran ser sancionades pel Consell amb multa de fins a 600.000 euros, pel titular de la conselleria competent en matèria de joc amb multa de fins a 300.000 euros, i pel titular de l'òrgan directiu competent en matèria de joc, amb multa de fins a 90.000 euros.

3. Les infraccions administratives qualificades com a greus i lleus seran sancionades amb multa de fins a 25.000 euros i 6.000 euros, respectivament, pel titular de l'òrgan directiu competent en matèria de joc.

4. Les sancions addicionals o accessòries no pecuniàries podran imposar-se 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, del Joc de la Comunitat Valenciana, sent supletori, a este efecte, el que disposa la Llei 30/1992, de 26 de novembre, de Règim Jurídic de les Administracions Públiques i del Procediment Administratiu Comú.

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

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

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

Artículo 58. Reglas de imputación

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

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

CAPÍTULO II

Competencias, procedimiento y facultades de la Administración

Artículo 59. Facultades de la Administración

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

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

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

Artículo 60. Competencias

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

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

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

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

Artículo 61. Procedimiento

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

ANNEX
Catàleg de jocs

Nota: S'advertix que les il·lustracions i dibuixos demostratius que s'inserixen en este catàleg són merament exemplificatius, sense que hagen d'obeir necessàriament als que es grafien en este catàleg quant a la forma o disseny i distribució.

00. NORMES GENERALS DE FUNCIONAMENT DELS JOCS

I. Polivalència de les taules

Les funcions del cap de taula podran simultaniejar-se sobre unes quantes taules de naips i de bola, sense que el nombre total de taules a càrrec seu pugua excedir-ne de sis.

II. Reversibilitat i alternança de les taules

Es podrà autoritzar l'ús alternatiu i reversible de taules per a la pràctica dels jocs de naips sempre que ho permeten les dimensions i característiques de les taules de cada una de les modalitats de joc que es determinen en este catàleg.

01. RULETA FRANCESA

I. Denominació

La ruleta és un joc d'atzar dels denominats de contrapartida. Es caracteritza perquè els jugadors juguen contra l'establiment organitzador, i la possibilitat de guanyar depèn del moviment d'una bola dins d'una roda horitzontal giratòria.

II. Elements del joc

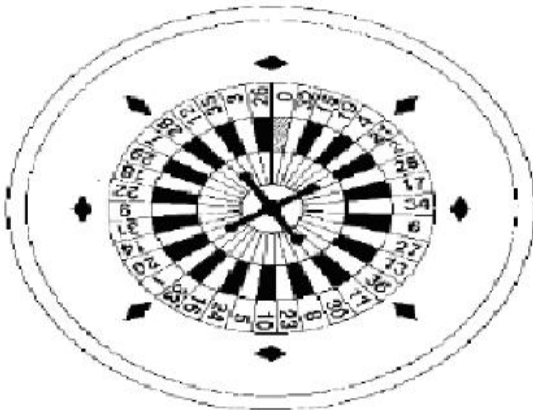
Instrumentos de la ruleta:

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

La ruleta es juga en una taula llarga rectangular, en el centre o extrem de la qual està el mencionat cilindre. A un costat d'esta o en ambdós es troba el tauler o taulers, on estan dibuixats els 36 números rojos i negres, disposats en tres columnes de dotze, un espai reservat al zero i altres per a les diverses combinacions o sorts en què estaran impresos els distints termes o abreviatures indicatius d'aquelles i, opcionalment, algunes combinacions de jugades d'ús més freqüent per part dels jugadors denominades apostes per a sèries».

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

Figura número 1. Cilindre de la ruleta francesa



ANEXO
Catálogo de juegos

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

00. NORMAS GENERALES DE FUNCIONAMIENTO DE LOS JUEGOS

I. Polivalencia de las mesas.

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

II. Reversibilidad y alternancia de las mesas.

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

01. RULETA FRANCESA

I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

Instrumentos de la ruleta:

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

La ruleta se juega en una mesa larga rectangular, en cuyo centro o extremo está el mencionado cilindro. A un lado de esta o en ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de 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

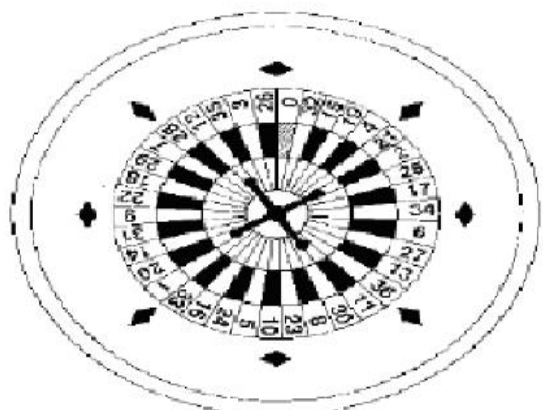


Figura número 2. Dibuix del drap de la ruleta francesa amb «apostes per a sèries» en localització superior.



III. Personal

1. Clases:

El personal adscrit a la ruleta comprén:

a) Per a la denominada «a dos draps»: un cap de taula, un subcap 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 a l'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 segons el parer de la seua direcció, podrà eximir-se la presència del subcap de taula i d'un dels dos extrems de taula.

b) Per a la denominada «a un sol drap»: un cap de taula, dos crupiers i un «extrem de taula», lloc, este últim, la presència del qual en taula podrà eximir-se per la direcció de joc en funció de les circumstàncies de la partida.

2. Competències:

a) El cap i el subcap de taula tenen per missió dirigir la partida i controlar els canvis realitzats en el seu curs, i tenen prohibit manipular, siga com siga, els diners, les plaques o les fitxes.

b) Els crupiers han d'encarregar-se, successivament i seguint un orde de rotació establert, d'accionar el cilindre i llançar la bola, així com 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. Així mateix, podran col·locar les postes sobre la taula.

c) Els «extrems de taula» tenen per missió col·locar les postes en la zona que ells controlen a petició dels jugadors presents en la taula i exercir una vigilància particular sobre aquelles, a fi d'evitar errors, discussions o possibles frauds, funcions estes que, en la seua absència, es realitzaran pels crupiers.

IV. Regles de la ruleta

1. Combinacions possibles: els jugadors només poden fer ús de les combinacions següents:

A) Possibilitats o sorts múltiples.

a) Ple o número complet. Consistix a fer l'aposta en un qualsevol dels 37 números i proporciona al jugador que guanya trenta-cinc vegades la seua posta.

b) Parella o cavall. L'aposta es posa a cavall sobre la línia que separa dos números i proporciona al jugador que guanya dèsset vegades la seua posta.

c) Fila transversal. Es juga als tres números seguits que constituïxen una fila, col·locant la seua aposta al mig de la línia longitudinal que separa les files dels espais laterals destinats a les sorts senzilles. Si ix un dels tres números, el jugador obté onze vegades la quantitat que va posar. També es pagarà onze vegades les fitxes col·locades sobre les combinacions (0, 1, 2) i (0, 2, 3), postes denominades tradicionalment com a transversals del 0.

d) Quadro. L'aposta es fa sobre quatre números contigus que formen un quadro, col·locant-se la posta en el punt d'intersecció de les línies que separen els números esmentats. En cas de guany, s'obté huit vegades l'esmentada posta. També es pagarà huit vegades les fitxes

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



III. Personal.

1. Clases:

El Personal afecto a la ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: un jefe de mesa, un Subjefe de Mesa, que deben colocarse frente a 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 aquellos, y dos «extremos de mesa» instalados en las extremidades de esta. No obstante, en función de las circunstancias del juego y a juicio de su dirección, podrá eximirse la presencia del subjefe de mesa y de uno de los dos «extremos de mesa».

b) Para la denominada «a un solo paño»: un jefe de mesa, dos crupieres y un «extremo de mesa», puesto, este último, cuya presencia en mesa podrá eximirse por la dirección de juego en función de las circunstancias de la partida.

2. Competencias:

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

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

c) Los «extremos de mesa» tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquellas, a fin de evitar errores, discusiones o posibles fraudes, funciones estas que, en su ausencia, se realizarán por los crupieres.

IV. Reglas de la Ruleta.

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

A) Posibilidades o suertes múltiples.

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

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

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso. También se pagará once veces las fichas colocadas sobre las combinaciones (0, 1, 2) y (0, 2, 3), posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. También se pagará ocho veces las fichas

col·locades sobre les combinacions (0, 1, 2, 3), denominada esta posta quatre números.

e) Sisena o doble fila transversal. L'aposta comprén sis números i el possible guany suposa cinc vegades l'aposta.

f) Columna. Comprén l'aposta dels dotze números que integren una columna, i el possible guany és de dos vegades la quantitat apostada.

g) Dotzena. Comprén l'aposta dels números de l'1 al 12 (primera dotzena), els números 13 a 24 (segona dotzena) o els números 25 a 36 (tercera dotzena), i el possible guany ascendeix a dos vegades la quantitat apostada.

h) Dos columnes o columnes a cavall. S'aposta a vint-i-quatre números corresponents a dos dotzenes i el guany és la mitat de la posta.

i) Dos dotzenes o dotzena a cavall. S'aposta a vint-i-quatre números pertanyents a dos dotzenes i el guany és la mitat de la posta.

B) Combinacions de sorts múltiples.

a) Sèrie gran o sèrie 0/2/3 o veïns del zero. L'aposta es fa sobre els dèsset números continguts en la ruleta des del 25 al 22, ambdós inclosos, 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 del qual en el drap és el següent:

– Dos fitxes en fila transversal per als números 0, 2 i 3, que es paga onze vegades la posta.

– Dos fitxes en quadro per als números 25/26/28/29, que es paguen huit vegades la posta.

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

L'aposta conjunta només podrà realitzar-se per mitjà del crupier, qui, rebut i acceptat el seu anunci, col·locarà les nou fitxes directament en el drap o, quan les circumstàncies del joc així ho aconsellen, en l'espai habilitat a este efecte («apostes per a sèries»). En este últim cas, si ix guanyador un número de la sèrie el crupier retirarà del caseller les fitxes que corresponguen i les col·locarà en la posició del drap que represente la combinació guanyadora, la resta de fitxes es tracten com a perdedores i són arplegades pel crupier. Per exemple, si ix guanyador el 3 es col·locaran dos fitxes en la fila transversal 0/2/3, i es retira la resta.

b) Sèrie xicoteta o sèrie 5/8 o terç del cilindre. L'aposta es fa sobre els dotze números continguts en el cilindre de la ruleta des del 33 al 27, ambdós inclosos, passant pel huit (33, 16, 24, 5, 10, 23, 8, 30, 11, 36, 13 i 27). Es juga amb sis fitxes, la representació del qual en el drap és el següent: una fitxa a cavall, respectivament, per als números 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 i 33/36, que es paguen 17 vegades la posta.

L'aposta conjunta només podrà realitzar-se per mitjà del crupier, qui, rebut i acceptat el seu anunci, col·locarà les sis fitxes directament en el drap o, quan les circumstàncies del joc així ho aconsellen, en l'espai habilitat a este efecte («apostes per a sèries»). En este últim cas, si ix guanyador un número de la sèrie, el crupier retirarà del caseller les fitxes que corresponguen i les col·locarà en la posició del drap que represente la combinació guanyadora, la resta de fitxes es tracten com a perdedores i són arplegades pel crupier. Per exemple, eixint guanyador el 5 es col·locarà una fitxa en el cavall 5/8, i es retira la resta.

c) Òrfens. L'aposta es fa sobre huit números en total i comprén les dos 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 inclosos. Es juga amb cinc fitxes, la representació del qual en el drap és el següent:

– Una fitxa a ple per al número 1, que es paga 35 vegades la posta.

– Una fitxa a cavall, respectivament, per als números 6/9, 14/17, 17/20, 31/34, que es paga 17 vegades la posta. L'aposta conjunta només podrà realitzar-se per mitjà del crupier, qui, rebut i acceptat el seu anunci, col·locarà les cinc fitxes directament en el drap o, quan les circumstàncies del joc així ho aconsellen, en l'espai habilitat a este efecte («apostes per a sèries»). En este últim cas, si ix guanyador un número inclòs en la sèrie, el crupier retirarà del caseller les fitxes que corresponguen i les col·locarà en la posició del drap que represente la combinació guanyadora, la resta de fitxes es tracten com a perdedores

colocadas sobre las combinaciones (0, 1, 2, 3), denominada esta postura cuatro números.

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

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

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

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

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

B) Combinaciones de suertes múltiples.

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

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

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

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

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

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

La apuesta conjunta solo podrá realizarse por medio del crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las seis fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («apuestas para series»). En este último caso, de salir ganador un número de la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el 5 se colocará una ficha en el caballo 5/8, retirándose el resto.

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

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

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

i són arreplegades pel crupier. Per exemple, si ix guanyador el número 17 es col·locarà 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 inclosos, 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 la posta.

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

L'aposta conjunta només podrà realitzar-se per mitjà del crupier, qui, rebut i acceptat el seu anunci, col·locarà les quatre fitxes directament en el drap o, quan les circumstàncies del joc així ho aconsellen, en l'espai habilitat a este efecte («apostes per a sèries»). En este últim cas si ix guanyador un número inclòs en la sèrie el crupier retirarà del caseller les fitxes que corresponguen i les col·locarà en la posició del drap que represente la combinació guanyadora, la resta de fitxes es tracten com a perdedores i són arreplegades pel crupier. Per exemple, si ix guanyador el número 26 es col·locarà una fitxa a ple en el dit 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); 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 ascendeix al valor de la quantitat apostada.

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

b) Si el zero ix per segona vegada, tercera vegada, etcètera, el jugador té la mateixa opció, tenint en compte que el valor inicial de la seua aposta perd novament el 50 per 100 del seu valor en cada eixida de zero. No obstant això, si el valor residual de la posta queda per sota del mínim de la taula, l'aposta ha de quedar novament a la «presó» fins que s'allibere.

Si el zero ix en l'última jugada de la sessió, el jugador està obligat d'acceptar el reintegrament de la mitat, de la quarta part, de l'octava part, etcètera de la seua aposta inicial, segons es tracte de la primera, segona, tercera eixida, etcètera, del número zero.

2. Màxims i mínims de les apostes:

A) Normes generals sobre tals límits.

El mínim de les apostes en la ruleta està determinat en l'autorització concedida per la Secretaria Autònoma d'Hisenda i Pressupostos, competent en matèria de joc.

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

a) En les jugades senzilles, el màxim representa de 180 a 720 vegades la quantitat fixada com a mínim de la posta. Els mínims en les apostes denominades jugades senzilles podran ser fixats fins a deu vegades el mínim autoritzat sobre un nombre enter.

b) En les jugades múltiples, el màxim està representat: en el ple o número complet de 10 a 40 vegades el mínim de l'aposta; en la parella o cavall, de 20 a 80 vegades; en la fila transversal, de 30 a 120 vegades; en el quadro, de 40 a 160 vegades; en la sisena, de 60 a 240 vegades; en la columna i dotzena, de 120 a 480 vegades i en la doble columna i doble dotzena, de 240 a 960 vegades; respectant en tot cas que les apostes siguen múltiples dels mínims de les apostes.

En tot cas, el màxim d'aposta serà anunciat a l'inici de la sessió pel cap de taula i degudament anunciat al públic, i caldrà ser mantingut durant tota la resta de la sessió.

B) Normes especials.

a) El director de jocs podrà modificar els mínims de les apostes en jocs o taules determinats, sempre que el casino tinga autorització, a l'empara del que disposa l'article 16.4 del Reglament de casinos de Joc, i, en tot cas, durant de desenvolupament de la sessió i una vegada posada

siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el número 17 se colocará una ficha en los caballos 14/17 y 17/20, retirándose el resto.

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

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

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

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

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

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

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

b) Si el cero sale por segunda vez, tercera vez, 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 Secretaría Autónoma de Hacienda y Presupuestos, competente en materia de juego.

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

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

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

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

B) Normas especiales.

a) El director de juegos podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el artículo 16.4 del Reglamento de Casinos de juego y, en todo caso, durante el desarrollo de la sesión y

en funcionament una taula, el casino podrà variar el límit d'aposta d'esta d'acord amb el que establix l'article 30.6 del Reglament.

b) Esta variació en els mínims de les apostes afectarà el límit màxim de les apostes i la suma de diners que el casino ha de tindre 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 deu obligatòriament accionar cada vegada el cilindre en un sentit oposat a l'anterior i llançar la bola en el sentit invers.

b) Abans d'esta maniobra, i mentre la força centrífuga reté a la bola en la galeria, poden els jugadors realitzar les seues apostes, fins al moment en què el crupier, pel fet que el moviment de la bola es fa més lent i està a punt de caure dins del disc, anuncie «no li van més apostes». Des de llavors, cap posta pot ser acceptada sobre el drap.

c) Quan la bola es deté definitivament en una de les trenta-set cases, el crupier anunciarà en alta veu el número i les jugades senzilles guanyadores, i toca amb el seu rasclet l'esmentat número per a designar-lo ostensiblement al públic, i a continuació els crupiers procedixen a la col·locació de les fitxes en la posició del drap que represente la combinació guanyadora quan estes procedisquen d'apostes múltiples combinades, a cobrar les fitxes, a retirar les apostes perdudes i al pagament d'aquelles que han resultat guanyadores, segons l'orde següent: columnes, dotzenes, dobles columnes i dobles dotzenes; sorts simples (roig, negre, parells, imparells, passa i falta); files transversals i sisenes, quadro i parelles, i, en últim lloc, els plens o números complets. En les taules amb un sol drap seran indistintament els crupiers els que pagaran les apostes guanyadores després de retirar les apostes perdedores.

d) En el cas que una fitxa o qualsevol altre objecte caiga en el cilindre durant la rotació de la bola, o que la bola bote fora del cilindre, o en el cas d'un llançament defectuós de la bola, o que la bola estant totalment detinguda la rotació del cilindre no cau, el cap de taula ha de detindre el joc i anunciar immediatament en veu alta «tirada nul·la», rebre la bola i entregar-la al crupier perquè la torne a llançar, després d'haver-la posat en el número que va caure en la jugada anterior.

e) Al final de cada sessió, el cilindre haurà de ser tancat amb una tapa proveïda de clau o precinte segellat.

02. RULETA AMERICANA AMB UN SOL ZERO O AMB DOS ZEROS

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 s'arreglen aquelles normes que són específiques de la ruleta americana, i es consideren aplicables, en conseqüència, per a tot el no previst en elles, les disposicions referents a la ruleta contingudes en l'epígraf 01 del present catàleg.

I. Instruments de la ruleta americana

La taula és de petites dimensions que permeta participar a un nombre limitat de participants, encara que pot ser autoritzat l'ús d'una taula doble. Només podrà participar un nombre limitat de participants amb fitxes de color igual a la xifra màxima de colors existents que es fixarà per la Direcció de Jocs d'acord amb les característiques de la taula. Addicionalment el cap de taula podrà 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 podrà impedir noves apostes per mitjà de l'ús de fitxes de valor quan considere que el nombre d'apostes és excessiu per a l'adequat desenvolupament i control del joc.

Dos diferències hi ha respecte a la ruleta francesa:

a) Les apostes es col·loquen sobre un dels dos costats del tapet la disposició del qual, per al cas de les apostes en el costat esquerre, és la que es reflectix en la figura número 3.

b) En el vorell del cilindre es col·locarà un nombre de caixes o compartiments transparents igual a la xifra màxima de colors existents. Les dites caixes, netament separades les unes de les altres, estan destinades

una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino podrá variar el límite de apuesta de la misma conforme a lo establecido en el artículo 30.6 del Reglamento.

b) Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento de Casinos.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

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

b) Antes de esta maniobra, y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el crupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «no va más». Desde entonces, ninguna postura puede ser aceptada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el crupier anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número para designarle ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los crupieres a la colocación de las fichas en la posición del paño que represente la combinación ganadora cuando estas procedan de apuestas múltiples combinadas, a cobrar las fichas, a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los crupieres los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

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

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

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

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en el epígrafe 01 del presente catálogo.

I. Instrumentos de la ruleta americana.

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

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta francesa:

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

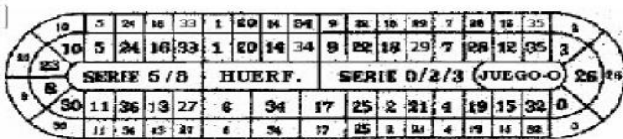
b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destina-

a rebre una fitxa, sense valor determinat, sobre la qual es col·loca un marcador que indica el valor donat a les fitxes d'eixe color pel jugador. No obstant això, la identificació de les fitxes de color i el valor assignat a estes podrà realitzar-se a través de pantalles o dispositius electrònics. Este valor pot anar del mínim al màxim de la posta de la taula sobre un nombre enter, i s'ha d'adaptar el valor individual de les fitxes existents en el casino.

Els marcadors del valor assignat a les fitxes pel jugador podran col·locar-se també en el lloc pròxim a la taula de joc degudament autoritzat o bé ser col·locades sobre un pedestal adherit a l'arc exterior del cilindre, de manera que la seua base estiga a l'altura del vorell d'este cilindre.

Als efectes del que estableix l'article 30.7 del present reglament la pràctica d'esta manera de desenrotllament del joc haurà de dur-se a terme en relació amb el funcionament d'una única taula, i amb un nombre màxim de trenta terminals. La ubicació de les terminals dins de la sala de joc s'establirà en l'autorització corresponent.

Figura número 3. Dibuixos del drap de la ruleta americana amb «pista de sèries».



0	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
1	4	5	8	10	13	14	17	19	20	22	23	25	26
1 - 18		PAR		IMPAR		19 - 36							

II. Elementos personales

El cap de taula: sota la supervisió i responsabilitat directa del director de jocs li correspon controlar el joc i resoldre els problemes que durant de transcur d'este se li presenten, vetllar per la claredat i regularitat del seu desenrotllament, dels pagaments i de totes les operacions efectuades en les seues taules així com del control dels marcadors.

Les funcions esmentades es duran a terme sobre cada una de les taules, si bé podran simultaniejar-se sobre grups de taules contigües sense que el nombre total de taules a càrrec seu pugua excedir de dos.

El crupier: S'encarrega d'accionar el cilindre i de llançar la bola, d'auxiliar al client en la col·locació de les postes sobre la taula, de l'arregla i ordenació dels muntons de fitxes, bé de forma manual o mecànica, i d'aquelles operacions que siguen necessàries per al desenrotllament del joc.

L'auxiliar: S'encarregarà, 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 els muntons de fitxes.

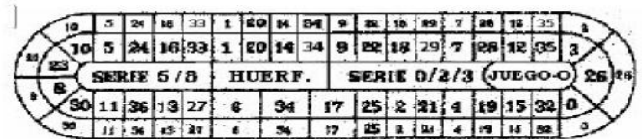
b) Els pagaments han de ser sempre efectuats en l'orde següent: doble columna, columna, passa, imparell, negre, roig, parell, falta, doble dotzena, docena, sisena, transversal, quadro, parella o cavall i en últim lloc el ple o número complet; però si un jugador té diverses combinacions guanyadores, es paguen totes d'una sola vegada, encara que les apostes siguen de distinta classe. Els pagaments es realitzen amb fitxes de color d'un valor determinat, pròpies del jugador guanyador, o amb fitxes i places de valor o ambdós.

das a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre el cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. No obstante, la identificación de las fichas de color y el valor asignado a estas podrá realizarse a través de pantallas o dispositivos electrónicos. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose el valor individual de las fichas existentes en el casino.

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

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

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



0	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
1	4	5	8	10	13	14	17	19	20	22	23	25	26
1 - 18		PAR		IMPAR		19 - 36							

II. Elementos personales

El jefe de mesa: bajo la supervisión y directa responsabilidad del director de juegos le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, velar por la claridad y regularidad de su desarrollo, de los pagos y de todas las operaciones efectuadas en sus mesas así como del control de los 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 mecànica, 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, en cas d'eixida del zero, es perd la mitat de l'aposta i es recupera l'altra mitat.

També es podrà jugar a la variant de doble zero, la qual té un número més en el cilindre, representat pel doble zero. Esta variant incorpora una nova aposta anomenada línia especial que juga als números 0, 00, 1, 2 i 3, i que es paga 6 a 1.

V. Màxims i mínims de les apostes

El mínim de l'aposta està determinat per l'autorització concedida per la Secretaria Autònoma d'Hisenda i Pressupostos, competent en matèria de joc. El jugador, en el moment en què s'atribuïx una sèrie de fitxes, pot fixar el valor que ell desitja donar a cada una d'elles, dins dels límits del mínim i màxim sobre un nombre enter.

Si no es fa ús d'eixa facultat cada una de les seues fitxes representa el mínim de la posta de la taula. Es limitarà el nombre de fitxes de valor sota discreció de la Direcció de Jocs. El màxim està fixat:

a) En les sorts senzilles, el màxim representa de 180 a 720 vegades la quantitat fixada com a mínim de la posta.

b) En les sorts múltiples, el màxim està representat: en el ple o número complet de 10 a 40 vegades el mínim de l'aposta; en la parella o cavall, de 20 a 80 vegades; en la fila transversal, de 30 a 120 vegades; en el quadro, de 40 a 160 vegades; en la sisena, de 60 a 240 vegades; en la columna i dotzena, de 120 a 480 vegades i en la doble columna i doble dotzena, de 240 a 960 vegades, respectant en tot cas que les apostes siguen múltiples dels mínims de les apostes. En tot cas, el màxim d'aposta serà anunciat a l'inici de la sessió pel cap de taula i degudament anunciat al públic, i caldrà ser mantingut durant tota la resta de la sessió.

03. VINT-I-U O BLACKJACK

I. Denominació

El vint-i-u o *blackjack* és un joc d'atzar dels denominats de contrapartida, practicat amb naips, en el qual els jugadors juguen contra l'establiment. L'objecte del joc és aconseguir vint-i-un punts o acostar-s'hi sense passar este límit.

II. Elements del joc

1. Tapet o drap Tindrà forma semicircular de mesures i característiques semblants a les de póquer sense descart i mini punt banc en la seua modalitat per a set o nou participants.

Figura número 4. Dibuix del tapet de *blackjack*.



2. Cartes o naips:

Al *blackjack* 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 tindran el seu valor nominal.

3. Distribuïdor o *sabot*. És un recipient, de funcionament manual, mecànic o electrònic, degudament homologat on s'introduïxen les cartes, una vegada barallades convenientment, per a la seua posterior distribució. En el cas que el distribuïdor o *sabot* siga electrònic el remenat previ de les cartes podrà realitzar-se automàticament en el seu interior.

IV. Combinaciones del juego.

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

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

V. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de la apuesta está determinado por la autorización concedida por la Secretaría Autònoma de Hacienda y Presupuestos, competente en materia de juego. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero.

Si no se hace uso de esa facultad, cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa. Se limitará el número de fichas de valor bajo discreción de la Dirección de Juegos. El máximo viene fijado:

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

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

03. VEINTIUNO O BLACKJACK

I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

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

Figura número 4. Dibujo del tapete de *blackjack*.



2. Cartas o naipes:

Al *blackjack* se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según 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 electrónico el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su 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, podran mantindre's en la mateixa taula sempre que, proveïts de clau, precinte segellat o qualsevol altre sistema de tancament, finalitzada la sessió romanguen convenient tancats. La seua distribució a les diferents taules la realitza el director de jocs o empleat responsable al començament de cada sessió, procurant evitar que els mateixos distribuïdors es destinen sistemàticament a les mateixes taules.

III. Personal del *blackjack*

El cap de taula: li correspon supervisar el joc i resoldre els problemes que durant de transcurs d'este se li presenten, funcions que es duren a terme sobre cada una de les taules.

El crupier: és el que dirigix la partida, i té com a missió la mescla de les cartes, la seua distribució als jugadors, retirar les postes perdedores i pagar les que resulten guanyadores. El crupier podrà disposar d'una banqueta o cadira adequada a la seua activitat.

IV. Jugadors

a) *Asseguts*. El nombre de participants a qui es permet participar en el joc ha de coincidir amb el número de places d'apostes marcades en el tapet, la xifra màxima del qual és set o nou. Si algunes places no estan cobertes, poden els jugadors 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, podran apostar sobre la mà de qualsevol altre jugador i dins dels límits de l'aposta màxima. En tot cas, el jugador situat en primera línia davant de cada casella serà el que hi mane.

Cada mà d'un jugador serà considerada individualment i seguirà l'orde 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 al jugador consells o instruccions, i han d'acceptar les seues iniciatives.

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

V. Regles del joc

1. Possibilitats de joc.

a) Joc simple o *blackjack*.

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

Després es distribuirà un segon naip, sempre en el mateix orde, a cada mà.

A continuació, preguntarà als jugadors que tenen la mà si desitzen naips addicionals. Cada jugador podrà refusar o demanar naips complementaris, un a un, fins que ho crega oportú, però en cap cas podrà demanar naips suplementaris si ha obtingut ja una puntuació de 21 o més. Quan una mà obtinga una puntuació superior a 21, perdrà, i el crupier arregarà immediatament la seua aposta i els naips abans de passar a la mà següent.

Quan els jugadors hagen fet el seu joc, el crupier es donarà a si mateix una o diverses cartes. En arribar a 17 punts haurà de plantar-se, i no pot prendre naips suplementaris. En cas contrari, haurà de demanar altres naips fins que el total de la seua puntuació aconseguisca els 17 o més. Quan tinga un as entre les seues cartes, haurà de comptar-lo com a onze punts si amb este valor aconseguix 17 o més i sempre que no compte amb ell més de 21 punts, i en este cas, es prendrà el valor d'un punt. No obstant això, si tots els jugadors s'han passat, el crupier no necessitarà agafar més cartes.

El crupier, després d'anunciar la seua puntuació, procedirà a arregar les apostes perdedores i a pagar les guanyadores de dreta a esquerra. Anirà llavors arreglant les cartes i col·locant-les amb la cara cap avall en un recipient destinat per a este fi, i apartarà les seues en últim lloc.

Si el banquer ha passat de 21 punts pagarà totes les apostes que encara estiguen sobre el tapet.

Si no té 21 punts, arregarà les apostes de les mans que tinguen una puntuació interior a la seua i pagarà a aquelles que la tinguen supe-

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. No obstante, los distribuidores, manuales o electrónicos, podrán mantenerse en la propia mesa siempre que, provistos de llave, precinto sellado o cualquier otro sistema de cierre, finalizada la sesión permanezcan convenientemente cerrados. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el director de juegos o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

III. Personal del *blackjack*.

El jefe de mesa: le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas.

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

IV. Jugadores.

a) *Sentados*. El número de participantes a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete o nueve. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes dentro de los límites de la apuesta, mandando sobre ella el de mayor apuesta o, en caso de igualdad, el de «mano» más cercana al sabor. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

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

b) También pueden participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

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

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o *blackjack*.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el crupier distribuirá un 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 pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el crupier recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el crupier se dará a sí mismo una o varias cartas. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlos como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto. No obstante, si todos los jugadores se hubieran pasado, el crupier no necesitará tomar más cartas.

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

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

Si no tuviera 21 puntos, recogerà las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación interior a la suya y pagará a aquellas que la ten-

rior. Les mans que hagen obtingut una puntuació igual a la del banquer seran nul·les, i els titulars poden retirar les seues apostes una vegada hagen sigut arplegades les seues cartes.

Els pagaments es faran al parell, és a dir, per la mateixa quantitat de l'aposta, però si un jugador fa un *blackjack*, que consistix a aconseguir 21 punts amb només els dos primers naips, se li pagarà sempre a raó de tres per dos. El *blackjack* guanyarà sempre a la puntuació de 21 obtinguda amb més de dos cartes.

b) L'assegurança

Quan el primer naip del crupier siga un as, els jugadors que tinguen *blackjack* podran sol·licitar el pagament al parell, finalitzant amb açò la seua jugada, o assegurar-se contra el possible *blackjack* de la banca. El crupier proposarà esta assegurança al conjunt de participants i abans de donar la tercera carta al primer jugador que la demane. A partir d'este moment, ningú podrà assegurar-se.

El jugador que s'assegure depositarà sobre la línia «assegurança», situada davant del seu lloc, una quantitat com a màxim igual a la mitat de la seua aposta primitiva. Si el crupier trau llavors un deu, és a dir, si realitza un *blackjack*, arplegarà les apostes que perden i pagarà les segures a raó de dos per un. Si no realitza *blackjack* arplegarà les assegurances i cobrarà o pagarà les altres apostes com en el joc simple.

c) Les parelles.

Quan un jugador rep les dos primeres cartes del mateix valor, podrà jugar a dos mans. Si utilitzara esta possibilitat haurà de fer una aposta igual a la seua inicial en l'altra carta. Estes dos cartes i estes dos apostes seran considerades llavors com mans separades i independents, tenint cada una el seu valor i destinació pròpia. Podrà, per tant, formar tantes mans com siga el nombre de cartes del mateix valor que reba, a excepció que siguen as, fins a un màxim de sis parelles per cada mà inicial. el jugador es plantarà, demanarà cartes i jugarà en les mateixes condicions que en el joc simple, començant per la mà més a la seua dreta abans de passar a la següent. Si forma una nova parella, podrà novament separar-la i depositar una altra aposta igual.

Quan un jugador separa una parella d'asos, no se li permetrà 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 serà considerada *blackjack*, i se li pagarà només una vegada la seua aposta.

d) Aposta doble.

Quan el jugador obtinga 9, 10 u 11 punts amb els dos primers naips podrà doblar la seua aposta. En este cas, no tindrà dret més que a un sol naip suplementari. La doble aposta estarà autoritzada per a totes les mans compreses les parelles.

També podrà doblar amb qualsevol combinació de les dos primeres cartes, inclús quan existisquen separacions, amb obligació per part del crupier d'anunciar la possibilitat de doblar quan el jugador tinga 9, 10 u 11. El valor de l'as sempre serà el més favorable per al client.

e) Menor o major de 13.

Amb independència de les possibilitats de joc anteriorment relacionades el casino podrà posar en ús la modalitat de sort simple per a menor o major de 13. Consistix en una aposta opcional i independent en què el jugador aposta sobre si el total de punts dels seus dos primers naips, sent sempre un el valor d'as, és inferior o superior a 13 la posta es perd en ambdós casos per a 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.

f) El jugador podrà desistir de la seua jugada perdent la mitat de l'import de la seua aposta excepte quan la carta descoberta de la banca siga un as i, en tot cas, sempre abans de donar la tercera carta del primer jugador que la sol·licite.

g) Aposta a parelles.

La direcció del casino tindrà l'opció d'incloure l'aposta a parelles.

Esta aposta consistix en el fet que el jugador podrà realitzar una jugada independent a l'original del *blackjack*, però amb l'obligació d'haver realitzat, prèviament, una aposta a esta, en una o unes quantes caselles, tantes com estiga jugant al joc original del *blackjack*, en la qual aposta que les dos primeres cartes de la casella seran una parella.

Hi ha tres modalitats de parella:

gan superior. Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

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

b) El seguro.

Cuando el primer 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 participantes y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

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

c) Los pares.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba, a excepción de que sean ases, hasta un máximo de seis pares por cada mano inicial. el jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separa un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo 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) Aposta doble.

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

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

e) Menor o mayor de 13.

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

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

g) Aposta a parejas.

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

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

Existen tres modalidades de pareja:

1) Parella completa.

És la formada per dos cartes d'identiques tant en valor, com en color. (Exemple: dos reis de cors).

2) Parella color.

És la formada per dos cartes d'identíc valor i d'identíc color, bé negre o bé roig. (Exemple: dos dames, una de trèvols i una altra de piques).

3) Parella incompleta.

És la formada per dos cartes, les quals només coincidixen en el valor. (Exemple: un 7 de cors i un 7 de trèvols).

El mínim estarà fixat des de la mitat de l'aposta mínima de la taula.

El màxim podrà ser fixat en cada taula en 10, 20 o 30 vegades el mínim de la taula. El màxim s'entén per mà i no pot ser sobrepassat per la suma de les apostes realitzades en cada mà per part d'un o més participants. El màxim d'apostes per casella serà de quatre.

En la taula de joc, hi ha tantes caselles per a l'aposta de parelles com les caselles que hi ha per al joc tradicional de *blackjack*.

La taula de pagaments per a l'aposta de parelles serà la següent:

Parella completa pagarà 25 a 1.

Parella color pagarà 12 a 1.

Parella incompleta pagarà 6 a 1.

2. Apostes acumulades i progressius.

La conselleria competent en matèria de joc podrà 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, amb relació a combinacions especials de naips obtingudes per part dels jugadors dins de les seues mans en el curs de les partides ordinàries i també entre unes quantes taules de *blackjack*.

Així mateix, es podran autoritzar apostes addicionals i independents per als jugadors, anomenades «progressius», l'objectiu de les quals és aconseguir un premi especial que depén només de la jugada que obtinga el jugador i de l'import acumulat pel progressiu en aquell moment, prèvia la deducció autoritzada a favor de l'establiment. Per a jugar al progressiu, cada jugador ha de depositar una quantitat estipulada en la ranura amb comptador destinada a esta finalitat. Així mateix, pot existir un progressiu comú a unes quantes 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.

L'import de l'aposta del progressiu no pot ser superior a la mitat 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 i màxim per casella abans de distribuir les cartes.

a) El mínim estarà fixat per l'autorització concedida per la subsecretaria de la conselleria competent en matèria de 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 25 a 200 vegades el mínim de la posta. 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 més participants.

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

4. Funcionament del joc.

Hi ha diverses operacions que són prèvies al començament de cada partida:

a) L'extracció de naips del depòsit, el seu desempaquetat i la seua mescla s'atindran a les normes que reglamentàriament es determinen.

b) Finalitzades les operacions prèvies, cada un dels muntons es mesclarà i tallarà separatament, almenys tres vegades. A continuació el crupier reunirà els sis jocs i efectuarà un tall i finalment la mitja dotzena es presentarà al jugador que va rebre la carta roja en l'última passada perquè efectue un nou i últim tall, en el cas que refuse fer-lo, el crupier l'anirà oferint als altres participants, seguint les agulles del rellotge perquè efectue el tall, començant per l'esquerra del crupier, si cap dels jugadors acceptarà efectuar este últim tall, aquell serà realitzat pel cap de taula. A l'inici de la partida l'últim tall començarà a oferir-se al primer jugador assegut en la taula, començant per l'esquerra del crupier.

1) Pareja completa.

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

2) Pareja color.

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

3) Pareja incompleta.

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

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

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

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

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

Pareja completa pagarà 25 a 1.

Pareja Color pagarà 12 a 1.

Pareja incompleta pagarà 6 a 1.

2. Apuestas acumuladas y progresivos.

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

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

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

3. Máximo y mínimo de las apuestas.

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

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

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 25 a 200 veces el mínimo de la postura. El máximo se entiende por casilla y no puede ser sobrepassado por la suma de las apuestas realizadas sobre cada una de ellas por parte de uno o varios participantes.

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

4. Funcionamiento del juego.

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

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

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separatamente, al menos tres veces. Seguidamente el crupier reunirá los seis juegos y efectuará un corte y finalmente la media docena se presentará al jugador que recibió la carta roja en el último pase para que efectúe un nuevo y último corte, en el supuesto de que rehusara hacerlo, el crupier se lo ira ofreciendo a los demás participantes, siguiendo las agujas del reloj para que efectúe el corte, comenzando por la izquierda del crupier, si ninguno de los jugadores aceptará efectuar este último corte, el mismo será realizado por el jefe de mesa. Al inicio de la partida el último corte empezará a ofrecerse al primer jugador sentado en la mesa, comenzando por la izquierda del crupier.

Després d'això, el crupier col·locarà 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'introduiran les cartes en el distribuïdor o *sabot*.

Si s'utilitza el procediment de mescla automàtica de naips, el crupier els introduirà en el distribuïdor automàtic per a la seua mescla i distribució en procés continu.

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

Les cartes es distribuïran sempre amb la cara cap amunt. Quan aparega el separador, el crupier ha d'ensenyar-lo al públic i anunciarà que la jugada que està realitzant és l'última del tall. Si apareix una carta amb la cara cap amunt en el distribuïdor, s'eliminarà.

04. BOULE O BOLA

I. Denominació

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

II. Elements del joc

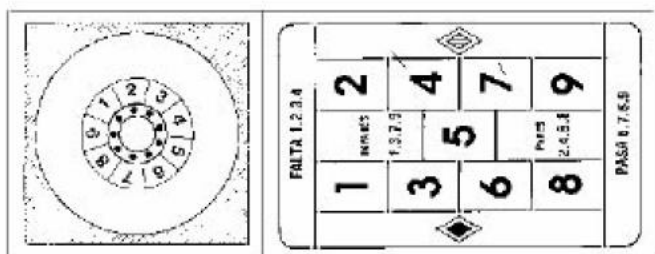
El joc de la bola es practica en una taula, en el centre de la qual es troba la plataforma circular i, als seus costats, dos draps destinats a rebre les apostes. També pot incloure un sol drap.

La mencionada plataforma consisteix en un plat circular de 1,50 metres de diàmetre inserit en un quadro de 1,85 metres de costat. En el centre presenta un ixent al voltant del qual es distribuïxen dos files, amb dèu orificis, i amb la numeració de l'1 al 9, en un dels quals vindrà a caure la bola de cautxú indicant de número guanyador.

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

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 triar entre les jugades múltiples o senzilles, que consistixen a realitzar l'aposta sobre parell o imparell (números parells o imparells), 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.

Figura número 5. Dibuix de la plataforma i del drap de la taula de *boule*.



III. El personal

El personal adscrit és el següent:

- a) El cap de taula és el que la dirigeix.
- b) Hi haurà crupiers, un per cada drap, encarregats de llançar la bola, seguint un orde de rotació establert per la direcció, sense que cap d'ells pugua especialitzar-se en esta missió.

IV. Jugadors

En cada partida en poden participar un nombre indeterminat.

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 para su mezcla y distribució 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 distribuïran siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el crupier debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el 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 jugadores juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos del juego.

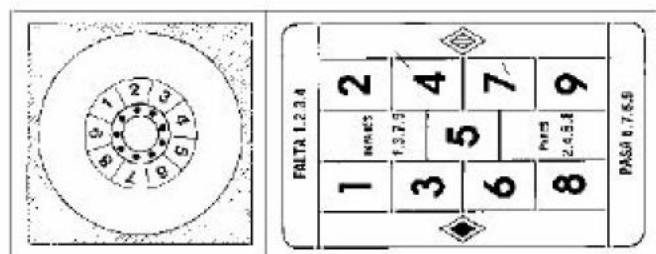
El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

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

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

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

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



III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

- a) El jefe de mesa es el que dirige la misma.
- b) Habrá crupieres, uno por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Regles del joc

A) Combinacions possibles.

Només es poden usar dos combinacions:

Primera: Apostar sobre un nombre enter, de l'1 al 9, i en este cas el guanyador rep set vegades el valor de la seua aposta.

Segona: apostar sobre una sort 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 estes sorts senzilles.

B) Màxim i mínim d'apostes.

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

El màxim d'apostes estarà fixat en l'autorització. Per a les apostes sobre un nombre enter, no podrà ser inferior a quaranta vegades, ni superior a cent vegades el mínim autoritzat; i per a les sorts senzilles no podrà ser inferior a dos-cents vegades ni superior a cinc-cents 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 pertanguen a participants diferents i col·locats sobre un nombre enter o sobre una sort senzilla.

C) Funcionament del joc.

Les apostes es realitzen pels jugadors a partir del moment en què el cap de la partida anuncia «facen les seues apostes». Estes són col·locades, en forma de fitxes, en una de les caselles del tauler triat pel jugador.

A continuació la bola és llançada pel crupier al llarg del bord exterior del plat circular, en el que donarà nombroses voltes abans d'abordar la zona dels orificis. És en este moment quan el crupier pregunta «estan fetes les apostes?». A continuació s'anuncia «no hi van més apostes». Des de llavors tota aposta depositada després d'este avís és rebutjada i el crupier torna les fitxes a l'apostador tardà amb el seu rasquet o raqueta.

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

El crupier arplega llavors, amb el seu rasquet, totes les apostes perdedores, deixant sobre la taula les apostes guanyadores, a les quals ell afeg 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 naips, en el qual els jugadors juguen contra l'establiment. Hi ha 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 altres cartes el seu valor nominal.

2. Tapet o drap de joc.

Tindrà forma d'escut, dividit en quatre caselles, dos d'elles més gran, que correspondran al roig i negre: ambdós estaran separades per una banda central que contindrà el color. Més avall se situa una casella en forma triangular per a l'invers.

En la part oposada se situarà el cap de taula, i a cada costat d'ell els dos crupiers. Al davant de i a l'esquerra del crupier tallador hi haurà una ranura on es depositaran les cartes usades i davant dels dos crupiers la caixa que conté la banca de la taula.

V. Reglas del juego.

A) Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

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

Segunda: apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

B) Máximo y mínimo de apuestas.

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

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

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

C) Funcionamiento del juego.

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

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

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

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

05. TREINTA Y CUARENTA.

I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

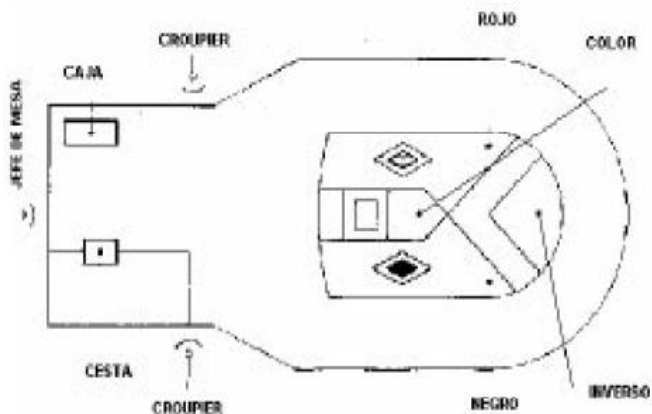
Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Tapete o paño de juego.

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

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

Figura número 6. Dibuix del tapet de trenta i quaranta.



III. El personal

Cada taula tindrà permanentment destinats el seu servici un cap de taula i dos crupiers.

El cap de taula serà el responsable del correcte desenrotllament del joc.

Crupiers: n'hi haurà dos, situats un enfront de l'altre. Un d'ells, el crupier tallador, tindrà com a missió el repartiment de les cartes i l'altre el pagament de les apostes guanyadores i la retirada de les postes perdedores.

IV. Jugadors

En cada partida en poden apostar un nombre indeterminat.

V. Regles del joc

1. Combinacions possibles.

S'han de formar dos files desplaçades de cartes, la de dalt denominada «negra» i la de baix «roja». Es distribuiran cartes fins que s'obtinga per cada fila una puntuació compresa entre trenta i quaranta.

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

a) Roig o negre: Guanyarà la fila les cartes de la qual tinguen 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.

Quan dos files de cartes formen el mateix punt, el joc és nul·l·letat que el dit punt siga 31. En este cas regixen les mateixes disposicions que regulen el sistema del zero en la ruleta. Les apostes iguals o superiors, per mitjà del depòsit d'1 per 100 de l'import de l'aposta efectuat en el moment de la posta; a este efecte se situarà un senyal o placa sobre la posta al realitzar esta.

2. Màxim i mínim de les apostes.

El mínim i el màxim de les apostes està determinat en l'autorització concedida per la subsecretaria de la conselleria competent en matèria de joc.

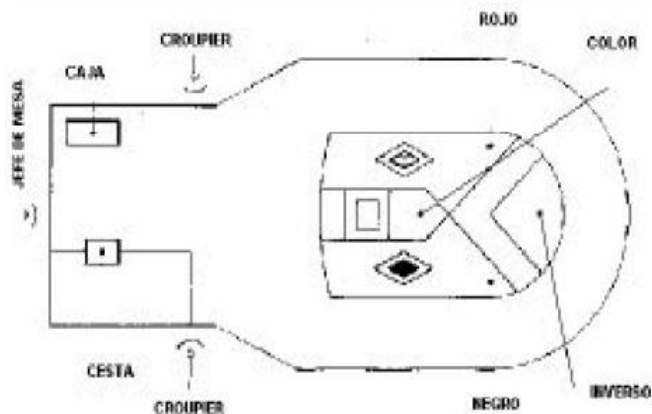
3. Desenrotllament del joc.

Una vegada el crupier ha mesclat les cartes, el jugador més pròxim a la dreta d'este procedirà al tall de la baralla.

Tot seguit 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 de cara avall les cinc últimes cartes, i es recompten.

Després de ser introduïdes les cartes en el *sabot* es realitza, en forma descoberta, la col·locació d'estes sobre la taula, que començarà necessàriament per la fila negra. Quan el total arribe o sobrepassi els 31 punts, s'iniciarà la col·locació de 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 el mateix començant pel roig, és a dir, dos roig i color guanyen o negre

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



III. El personal.

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

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

Crupieres: existirán dos, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el crupier tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

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

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

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

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

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

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

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

3. Desarrollo del juego.

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

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

Después de ser introducidas las cartas en el *sabot* se realiza, en forma descubierta, la colocación de estas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el crupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, el crupier anunciará también color gana

i invers, el crupier anunciarà també color guanya o color perd). Tot seguit, es procedirà al pagament de les apostes guanyadores, operació que es realitzarà 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 postes perdedores podrà procedir-se al pagament de les apostes guanyadores.

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

06. PUNT I BANCA

I. Denominació

El punt i banca és un joc de contrapartida practicat amb naips que enfronta diversos participants entre si. La resta pot apostar tant a favor de la banca com contra ella. Correspon en tot cas 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 degudament homologades de les denominades franceses, de 52 cartes cada una, amb índexs grans o de xicoteta grandària, autoritzats expressament per al casino per la subsecretaria de la conselleria competent en matèria de joc, de 57 x 88 o 62,5 x 88 mil·límetres, sent la mitat d'un color i l'altra mitat d'un altre. Els naips podran ser usats diverses vegades, sempre que es troben en perfecte estat.

2. Distribuïdor o sabot.

Caldrà ajustar-se a allò que s'ha disposat en epígraf 03, apartat II, punt 3.

3. Tapet o drap de joc.

Serà de forma ovalada, amb dos talls o clavills situats un enfront de l'altre en els costats majors de la taula, destinats a acollir el cap de taula i els tres crupiers, respectivament. El tapet tindrà una sèrie de departaments separats i numerats a partir de la dreta del cap de taula, que portarà el número u. La numeració serà correlativa, si bé podrà eliminar-se el número 13. Cada departament pot donar acollida a un jugador assegut i en ell es diferencien el mateix nombre de caselles destinades a rebre les apostes fetes a favor de la banca, a favor de punt i a favor de la igualtat. La seua numeració es correspondrà amb la dels departaments dels jugadors participants.

La superfície central del tapet ha de contindre les obertures següents: una destinada a rebre les cartes usades, anomenada cistella; una altra o altres dos per a les propines que es donen als empleats, i una altra per a introduir els bitllets que es canvien per fitxes o plaques. Així mateix existirà una casella situada en el centre del tapet per a arregar les apostes a favor d'empat.

o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo, y por las apuestas más alejadas del crupier. Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

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

06. PUNTO Y BANCA.

I. Denominación.

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

II. Elementos de juego.

1. Cartas.

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

2. Distribuïdor o sabot.

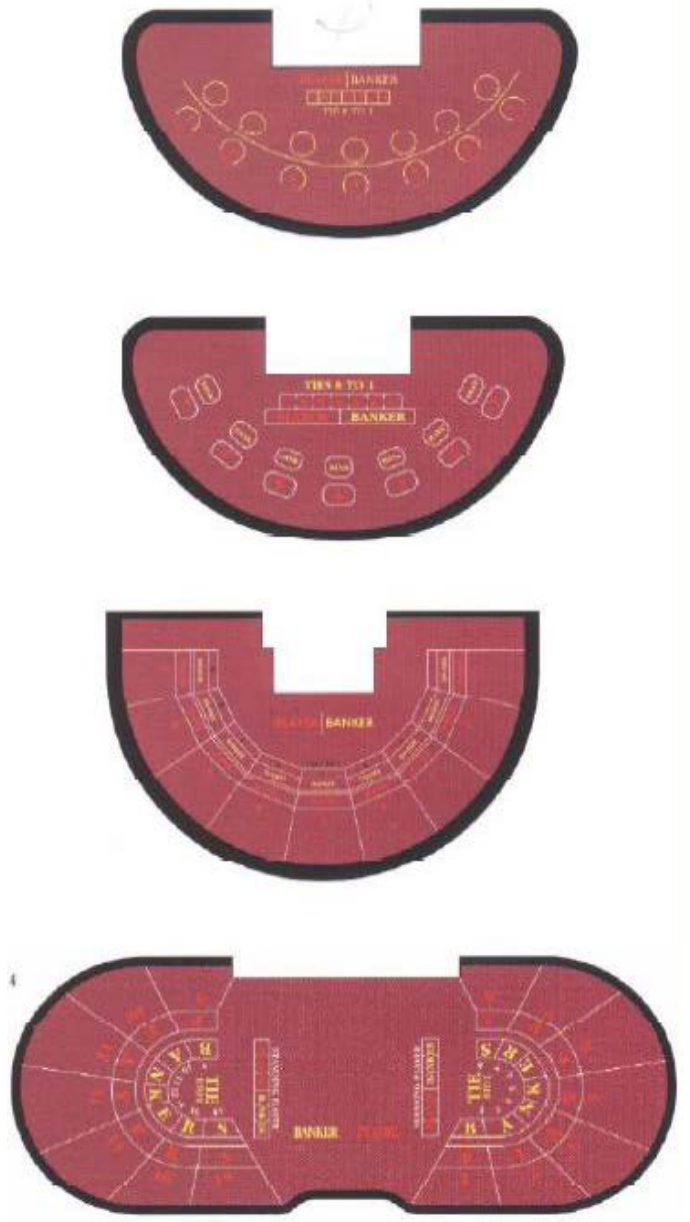
Se estará a lo dispuesto en epígrafe 03, apartado II, punto 3.

3. Tapete o paño de juego.

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

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

Figures número 7, 8, 9 i 10. Dibuixos del tapet de punt i banc en les seues tres modalitats.



III. Personal

1. Cap de taula.

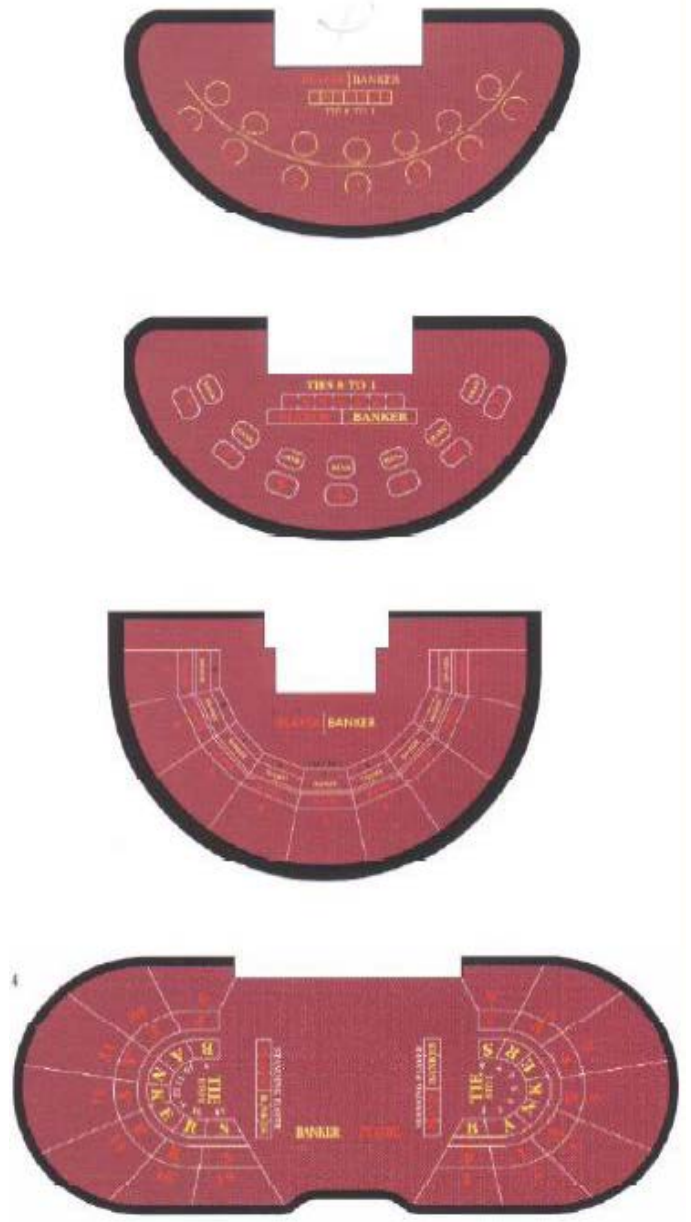
Li correspon la direcció i supervisió del joc en totes les seues fases, i resoldrà els problemes que durant de seu transcurs se li presenten. També portarà una llista en què es determine l'orde de prioritat per a cobrir places que queden vacants.

En la modalitat de joc per a catorze participants cada taula de joc tindrà adscrit un cap de taula.

2. Crupiers.

En la modalitat de joc per a catorze participants cada taula tindrà afectes tres crupiers, si bé la direcció de jocs podrà, en funció de les circumstàncies de la partida, eximir la presència en taula d'un d'ells. Són els responsables de les apostes dels seus respectius costats de la taula, així com de l'arregla d'apostes perdedores i del pagament de les apostes guanyadores. Els correspon també la mescla de les cartes, la seua introducció en el *sabot* i en la cistella, una vegada usades. Així mateix, arreglaran la deducció que en benefici de l'establiment haja de fer, rebran les propines i les introduiran en la ranura destinada a este efecte. Anunciaran el començament de cada jugada i de la mà guanyadora, i informaran els jugadors sobre les regles que s'ha de seguir en

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



III. Personal.

1. Jefe de mesa.

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

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

2. Crupieres.

En la modalidad de juego para catorce participantes cada mesa tendrá afectos tres crupieres, si bien la Dirección de Juegos podrá, en función de las circunstancias de la partida, eximir la presencia en mesa de uno de ellos, siendo los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también la mezcla de las cartas, su introducción en el *sabot* y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir

cada cas. Així mateix, passaran el *sabot*, arplegaran els naips al final de cada jugada i en comprovaran l'estat.

En les modalitats de joc en taula reduïda cada taula tindrà adscrit un únic crupier. A ell li correspon dirigir la partida en totes les seues fases, tenint com a missió la mescla de les cartes, la introducció en el *sabot* i la distribució. La primera i la tercera és per a punt i la segona i la quarta per a banca, procedint a extraure una carta addicional per al punt o la banca seguint les regles de la tercera carta.

Una vegada s'han arplegat les apostes perdedores i pagades les guanyadores, després de la deducció del benefici de l'establiment, les cartes seran retirades amb la cara cap avall i depositades en un recipient destinat per a este efecte.

IV. Jugadors

Podran participar en el joc els jugadors asseguts enfront dels departaments numerats i, a opció de la direcció del casino, aquells jugadors que romanguen drets.

Per a la distribució de les cartes s'estableix un torn rotatori a partir del situat enfront del seu departament número u. Si algun jugador no vol realitzar la distribució es passarà el *sabot* al jugador que estiga situat a la seua dreta o bé podrà realitzar-se la distribució pel mateix crupier.

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

V. Banca

L'establiment es constituïx en banca i li correspondrà el cobrament i pagament de les apostes segons les opcions següents:

a) En el supòsit de resultar guanyadora la mà de la banca s'efectuarà una deducció del 5 per 100 de les apostes guanyadores en benefici de l'establiment.

b) Totes les apostes guanyadores es pagaran a la vegada excepte quan resulte guanyadora la mà de la banca amb una suma total de 6, i en este cas es pagarà el 50 per cent de les apostes.

El mínim de les postes podrà ser distint per a cada taula, i no podrà ser en cap cas inferior al mínim autoritzat per la subsecretaria de la conselleria competent en matèria de joc. El màxim de les apostes serà fixat per a cada taula en 20 a 100 vegades el mínim, i la direcció del casino podrà determinar que les apostes siguen múltiples del mínim de la taula.

VI. Regles del joc

1. El punt i la banca reben inicialment dos cartes. El valor del joc depèn dels punts adjudicats a cada carta, que són els que porta inscrits, excepte el 10 i les figures, que no tenen cap valor numèric, i l'as, que val un punt. En la suma dels punts es menyspreen les desenes i només té valor, als efectes del joc, la xifra d'unitats. Guanyarà aquell la puntuació del qual siga de nou o estiga més pròxima a la dita xifra. En cas d'empat, la jugada serà considerada nul·la i les apostes podran ser retirades, a excepció de les efectuades a empat, que cobraran de l'establiment el seu guany, a raó de huit a u. Una vegada rebudes les dos primeres cartes per la mà del punt i la mà de la banca, si la puntuació d'alguna d'estes és 8 o 9, el joc es dona per finalitzat, i l'altra mà no podrà sol·licitar 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'ajustarà al que disposa el quadro següent:

en cada caso. Asimismo, pasarán el *sabot*, recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

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

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

IV. Jugadores.

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

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

El jugador que distribuye las cartas juega la «mano» de la banca; la «mano» del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el crupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el *sabot* al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. Banca

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas según las siguientes opciones:

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

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

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

VI. Reglas del juego.

1. El «punto» y la «banca» reciben inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y solo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más pròxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a «empate», que cobrarán del establecimiento su ganancia, a razón de ocho a uno. Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del punto y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de estas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta:

- a) Para la «mano» del jugador.
- Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.
 - Cuando su puntuación es de 6 ó 7 ha de plantarse.
- b) Para la «mano» de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

	Tercera carta de la mà 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
	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	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa demanar tercera carta.
P: Significa plantar-se.

VII. Desenrotllament del joc

Una vegada realitzades les operacions de recompte, mescla i tall de la baralla, es col·locarà en el seu interior una carta bloqueig o carta de detenció d'un color que permeta diferenciar-la de les altres, cuidant que per davall d'ella queden set cartes. L'aparició de la carta de detenció determinarà el final de la partida i no es podrà realitzar cap jugada més, excepte la que s'estiga duent a terme en eixe moment.

A continuació el crupier extrau una primera carta i la descobreix. El valor d'aquella determinarà el nombre de cartes que seran inutilitzades i introduïdes en la cistella. Per a este cas concret, el valor de les figures i els deus serà de deu punts.

L'orde del crupier «no hi van més apostes» i a continuació «cartes» està, dirigida al jugador que té el *sabot* perquè este repartisca dos cartes, de cara avall, a cada mà. La primera i tercera cartes que corresponen a la mà del jugador són traslladades al crupier, i la segona carta i quarta carta que corresponen a la banca queden davall el cantó frontal dreta del *sabot*. Tot seguit, són traslladades les cartes de la mà del jugador, s'entreguen a aquell que va realitzar la major aposta a favor de la mà esmentada, qui les mostrarà tornant-les a continuació al crupier que anunciarà la puntuació total i les col·locarà 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 dos 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 dos vegades consecutives refuse prendre la mà haurà d'abandonar la seua plaça en la taula de joc.

Quan d'acord amb les regles establides, el jugador haja de plantar-se, el crupier anunciarà: «el jugador es planta... (punt total)»; en cas contrari, dirà en alta veu: «carta per al jugador». Les mateixes regles són aplicades a la mà de la banca.

Una vegada finalitzada la jugada, el crupier anunciarà la mà amb la més alta puntuació, que serà la guanyadora, i es procedirà a continuació al pagament de les apostes guanyadores i a la deducció, si és el cas, del benefici de l'establiment.

En cas d'empat el jugador que aposte a empat cobrarà el guany establert.

07. BACARÀ, CHEMIN DE FER O FERROCARRIL

I. Denominació

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

II. Elements del joc

1. Cartes.

S'utilitzaran sis baralles, de 52 cartes, de les denominades franceses, sense índexs, la mitat d'elles d'un color i l'altra mitat de color distint.

Els naips poden ser usats diverses vegades i no hauran de ser substituïts per altres, sempre que es troben en perfecte estat. Pel que fa a les

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

T: Significa pedir tercera carta.
P: Significa plantarse.

VII. Desarrollo del juego.

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

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

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

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

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

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

En caso de empate el jugador que apostara a empate cobrarà 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 participantes entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra esta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de estos de pie.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

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

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

característiques que han de reunir les cartes, la forma de ser barallades i manejades durant de joc, caldrà ajustar-se al que disposa el Reglament de casinos de Joc.

2. Distribuïdor o *sabot*.

Caldrà ajustar-se al que disposa l'epígraf 03, apartat II, punt 3.

3. Tapet o drap de joc.

Serà de forma ovalada, amb un lleuger tall o clavill en un dels seus costats majors, que indica la posició del crupier. El tapet ha de tindre una sèrie de departaments separats i numerats a partir de la dreta del crupier. Cada departament pot donar acollida a un sol jugador. La superfície central del tapet ha de contindre les obertures o ranures següents: una en el centre, on s'introduiran les cartes usades, també anomenada cistella; una altra a la dreta del crupier, per a les deduccions en benefici de la casa, anomenada pou o *cagnotte*, i una última, o dos si és el cas, per a propines. La quantitat que constituïx la banca estarà situada enfront del crupier a la seua esquerra, i a la seua dreta se situen els guanys del banquer que no constituïsquen la banca, és a dir, el garatge (els que el crupier no ha posat en joc).

III. Personal

Cada taula de joc tindrà permanentment al seu servici un cap de taula, un crupier i un canvista (empleat de canvis).

1. Cap de taula.

És el responsable del desenrotllament correcte del joc. Actua com a delegat de la direcció i li correspon resoldre qualsevol conflicte plantejat en la taula del joc. Portarà una relació de participants que aspiren a ocupar places que puguen quedar-se vacants.

2. Crupier.

Sense perjudi de les funcions que al llarg del present epígraf del Catàleg se li atribueixen, tindrà encomanades les següents: recompte, mescla i introducció de les cartes en el *sabot*; trasllat de les cartes als jugadors per mitjà de la seua pala, anunci en veu alta de les distintes frases del joc i actuacions dels jugadors; càlcul i ingrès de la quantitat que corresponga al pou en la ranura corresponent, introducció de les cartes usades i de les propines en les ranures destinades a este efecte.

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

3. Canvista.

Situat drets davant o darrere del crupier, té per missió efectuar el canvi de diners per fitxes als jugadors que ho sol·liciten, així com al crupier. A més existiran servidors auxiliars en nombre no superior a un per quatre taules o fracció. No podran intervindre en res que es relacione amb el desenrotllament del joc, les cartes o les fitxes.

IV. Jugadors

Enfront de cada un dels departaments de la taula, podrà seure un jugador. La superfície dels departaments podrà ser utilitzada per a depositar les fitxes i manejar, si és el cas, les cartes. També podran participar en el joc tots els participants que ho desitgen, si se situen drets al voltant de la taula i darrere dels que es troben asseguts.

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

Si el canvi de seient o l'arribada d'un nou jugador es fa en finalitzar la talla, l'orde de prioritats romandrà intacte.

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

L'ocupació de places vacants es farà de la forma següent: tindran prioritat, durant la talla, els inscrits en la llista d'espera en poder del cap de taula, una vegada conculsa esta els jugadors asseguts que hagen sol·licitat canvi de plaça.

En lo que se refere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

2. Distribuidor o *sabot*.

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

3. Tapete o paño de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del crupier. El tapete ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador. La superficie central del tapete ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o *cagnotte*, y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al crupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca es decir, el garage (las que el crupier no ha puesto en juego).

III. Personal

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

1. Jefe de mesa.

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

2. Crupier.

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

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

3. Cambista.

Situado de pie frente o detrás del crupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al crupier. Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. Jugadores

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

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

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

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

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

El jugador que durant dos vegades consecutives refuse prendre la mà haurà d'abandonar la seua plaça en la taula de joc.

Està prohibit als jugadors drets desplaçar-se de lloc per a seguir la mà. El que ho faça serà cobrat el primer o pagat l'últim, si és el cas.

El jugador que estiga absent de la taula quan li corresponga agafar la mà perdrà la seua plaça en benefici del primer inscrit en la llista d'espera.

En cap cas podrà ocupar-se una plaça de seient momentàniament buida.

V. Banca

El crupier anunciarà, d'acord amb la taula, si es juga lliure o atenint-se a la taula de regles de tirada.

La banca s'adjudicarà inicialment al jugador situat a la dreta del crupier (assegut enfront del departament número 1) i serà rotatòria seguint l'orde de numeració dels departaments.

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

La banca podrà ser retinguda pel jugador mentres guanye, devent, en cas de pèrdua, ha de cedir-la al jugador situat a la seua dreta. El mateix ocorrerà quan la banca siga abandonada voluntàriament. Si algun dels jugadors no vol agafar la banca, esta continuarà rotant per l'orde establert. En tot cas, el jugador que agafa la banca haurà de fer-ho, almenys, amb la mateixa quantitat que el que va abandonar voluntàriament.

Si cap jugador assegut desitja adquirir la banca, s'oferix als que estan drets i, si ningú l'adquirix, el jugador que va cedir la banca o va passar la mà pot tornar a agafar-la per la mateixa quantitat. La mà passada adquirida per un sol jugador té preferència sobre l'adquirida en associació. El banquer que va passar la mà pot associar-se amb el jugador que l'ha adquirida posteriorment.

Quan la banca no ha sigut adquirida en el torn rotatori, se substarà i adjudicarà al millor postor d'entre els jugadors asseguts i drets, a excepció del banquer. Els jugadors asseguts només tindran prioritat sobre els qui es troben de peu en cas de licitacions iguals.

Quan algun jugador que està dret adquirix la banca (pren la mà), i la torna a passar, aquella s'oferix primer al jugador assegut a la dreta de l'últim jugador assegut que tinga la banca. Quan el jugador que adquirix la banca està assegut en passar-la, esta s'oferirà primer al jugador assegut a la seua dreta.

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

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

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

Si cap jugador ha adquirit la banca, esta torna al jugador situat a la dreta del banquer que va passar la mà, qui haurà d'acceptar-la pel mínim establert en la taula. Si no ho fa, cedirà la seua plaça.

Quan el jugador que va adquirir una mà passada perd, el *sabot* torna al jugador assegut a la dreta del banquer que va passar la mà.

El jugador que adquirix la banca està obligat a donar cartes almenys una vegada. Si es nega, la banca se substarà, però no podran licitar per ella ni este jugador ni l'anterior banquer si 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 postes, és a dir, la quantitat mínima per a poder jugar com a punt contra la banca, no serà necessàriament idèntic per a les distintes taules, ni podrà ser inferior en cap cas al mínim autoritzat per l'òrgan competent en matèria de joc, que haurà d'aparèixer ostensiblement indicat en la taula.

El màxim del punt o quantitat màxima que pot exposar un jugador és aquella quantitat equivalent a l'existent en la banca en cada

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

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

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

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

V. Banca.

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

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

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

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

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie y, si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

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

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

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

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

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

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

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

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

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por el Órgano competente en materia de juego, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en

jugada. Quan un jugador arriba a la dita quantitat màxima es diu que «fa banc».

El màxim de la banca haurà de ser equivalent a cent vegades el mínim autoritzat per al punt, i el mínim d'aquella no podrà ser inferior al d'este. Amb la sol·licitud prèvia dels casinos, podrà autoritzar-se el que la banca jugue sense màxim limitat.

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

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

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

El banquer podrà excloure voluntàriament del joc la mitat de la banca en totes les passades a partir del segon. Quan no es cobrisca la banca en la seua totalitat, el banquer podrà instar el crupier a doblar la quantitat dins de la banca en esta jugada, i la resta passa a formar part del garatge. També podrà retirar la mitat de la banca resultant, si correspon segons el paràgraf anterior. Abans d'iniciar la següent jugada el crupier demanarà al banquer si desitja o no formar garatge.

b) Garatge obligatori. És la quantitat que el banquer ha d'excloure del joc en la mesura que l'import de la banca excedix de la suma de valors dels punts.

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

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

VI. Regles del joc

El valor del joc depèn dels punts adjudicats a cada carta, que són els que porten inscrits, excepte el 10 i les figures, que no té cap valor numèric i l'as, que val un punt. Se suma la puntuació de les cartes i es menyspreen les desenes, té valor exclusivament la xifra de les unitats. Guanyarà aquell joc la puntuació del qual siga de nou o estiga més pròxima a la dita xifra. En cas d'empat, la jugada és considerada nul·la.

El banquer repartix inicialment i de forma alternativa dos cartes tapades al jugador que s'enfronta amb ell i es dona a si mateix dos cartes tapades. Si rebudes les dos primeres cartes, la puntuació és de huit o nou, estes seran descobertes i abat el joc, i el contrari ha de mostrar així mateix el seu joc.

En els altres casos, el jugador que s'enfronta a la banca podrà sol·licitar una tercera carta o considerar-se servit, la qual cosa anunciarà utilitzant des termes «carta» i «no», respectivament. L'actuació del jugador s'atindrà a 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, ha de plantar-se.

En el cas que el jugador faça banc, no se li aplicaran estes regles i tindrà 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 podrà optar entre demanar carta o no fer-ho, excepte quan té zero (baca), en que és obligatori sol·licitar una tercera carta. A diferència de les anteriors, la tercera carta es dona sempre descoberta. El joc finalitza amb l'anunci de la puntuació de cada jugador, el descobriment de les cartes i el pagament o retirada de les apostes, el seu cas.

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

El banquer podrà, si ho desitja, sol·licitar del crupier el quadro de jugades de la banca, i en este cas haurà d'ajustar-se al que este establíx.

cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

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

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

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

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

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

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

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

d) Exclusión del garage. En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al garage anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego.

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

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

En los demás casos, el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador se atendrá 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, este le hará plantarse.

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

	Tercera carta de la mà del jugador										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuació total dos primeres cartes de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	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	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	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

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

Una vegada coberta la banca, el banquer i qualsevol jugador assegut o dret podrà abonar (apostar a favor de la banca) una quantitat determinada, que donarà al crupier quan diga: «abone la diferència»; però només en este cas.

No es permet l'abonament en associació. Els abonaments quedaran afectats només en la jugada en què es produïsquen, sense obtindre prioritats ni causant obligació respecte a la jugada següent ni posterior, sempre dins dels màxims i mínims autoritzats per a l'eixida inicial de la banca.

El nombre d'abonaments permés serà un màxim de tres. Els casos no previstos es resoldran per l'inspector de la taula.

VII. Desenrotllament del joc

És condició imprescindible perquè el joc pugua donar començament, que hi haja en la taula un mínim de quatre jugadors, xifra que haurà de mantindre's al llarg de tota la partida.

Al principi de cada partida, el crupier, després de mesclar les cartes, les ofereix als jugadors, dient: «senyors, les cartes passen». Qualsevol jugador pot mesclar les cartes, que, al seu torn, hauran de mesclar-se per última vegada pel crupier quan li siguen tornades. Fet açò, ofereix les cartes al jugador situat a la seua esquerra, i així successivament, fins que algun d'ells talle la baralla.

A continuació es col·locarà en l'interior, abans de les set cartes finals de la baralla, una carta-bloqueig, o carta de detenció, d'un color que permeta diferenciar-la de les altres. L'aparició d'aquella carta determinarà el final de la partida i no es podrà realitzar cap jugada més, excepte la que s'està duent a terme en el moment.

Una vegada adjudicada la banca, el banquer anunciarà la quantitat posada en joc, que serà entregada en fitxes al crupier, qui les col·locarà sobre la taula, a la seua esquerra. Tot seguit, este anunciarà la suma, i indica als jugadors que és la xifra màxima que poden jugar, per a això utilitzarà l'expressió 'hi ha... euros en la banca».

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

El banc fet per un sol jugador, inclús si està dret, té preferència sobre el banc en associació.

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

El jugador que ha anunciat «banc amb la taula» té dret a agafar les cartes, inclús si està dret, excepte quan algú diu la frase «amb la taula i últim complet». El fet de completar l'altra mitat és el que dóna prioritats. La «banca amb la taula» és considerat un acte aïllat i no dóna prioritats per a la jugada següent, llevat que haja sigut fet a soles.

Quan ningú fa banca, ni banca amb la taula, les cartes es donen al jugador assegut l'aposta de les quals siga més alta. En cas d'igualtat d'apostes, s'estarà a l'orde general de prioritats entre els jugadors. Està

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

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

Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, que dará al crupier cuando diga: «abono la diferencia»; pero solo en este caso.

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

El número de abonos permitido será un máximo de tres. Los casos no previstos se resolverán por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego.

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

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

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

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

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

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

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

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

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores.

prohibit que un jugador assegut una la seua aposta a la d'altres jugadors, estiguen dret o asseguts.

La petició de banc no té preferència quan les cartes han sigut ja distribuïdes, excepte quan el jugador repeteix el banc, «banc seguit», i en este cas pot fer-ho inclús després de la distribució de les cartes, sempre que un altre jugador no les tinga ja en la mà. Té dret a demanar banc seguit el jugador que va fer banc i va perdre.

Si en el cas de «banc seguit» el crupier dona per error les cartes a un altre jugador, estes podran ser reclamades si encara no han sigut vistes (la carta és considerada vista quan ha sigut alçada del tapet).

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

Quan havent-se anunciat correctament banc seguit un jugador pren les cartes abans que el crupier les done al jugador que ha anunciat banc seguit, aquelles li seran retirades, encara que hagen sigut vistes, i s'entregaran al jugador que corresponga.

Tot banc seguit abandonat pot ser recuperat en cas d'igualtat de puntuació entre el banquer i un altre jugador o jugadors.

Quan ningú fa banc i només un jugador aposta contra la banca, este tindrà dret al «banc seguit».

Una vegada realitzades les apostes, i després de la veu del crupier «no hi van més apostes», el banquer extraurà les cartes del *sabot* i les distribuirà d'una en una alternativament, començant pel jugador contrari. Les cartes seran traslladades fins a ell pel crupier per mitjà de la pala. Queda formalment prohibit al banquer distribuir les cartes abans que el crupier haja anunciat «no hi van més apostes»; no obstant això, podrà instar al crupier que retire les postes efectuades després de mencionada esta frase.

Examinades les cartes i sol·licitada, si és el cas, una tercera, es procedirà a descobrir els respectius jocs, pagant de crupier al guanyador. Si el triomf ha correspost al banquer, s'efectuarà pel crupier la deducció corresponent al pou o *cagnotte*, i s'introduirà el seu import en la ranura destinada a este efecte. Els guanys del banquer passaran a formar part de la banca, excepte si este decidix excloure-les del joc, d'acord amb el que preveu l'apartat V, i en este cas el crupier les col·locarà sobre la taula, a la seua dreta.

Quan s'hagen acabat les cartes d'un *sabot*, el crupier procedirà a realitzar les operacions corresponents de mescla, tall i introducció de la baralla en el *sabot*. El banquer que guanya l'última jugada d'una talla té dret a seguir sent-ho en la pròxima, si ofereix una quantitat igual a què constituïa llavors la banca.

Davant de la petició d'algun jugador, les cartes seran controlades al final de la talla.

VIII. Errors i infraccions en el joc

1. Està prohibit extraure cartes del distribuïdor abans d'haver finalitzat el temps de les apostes. Les cartes tretes no podran en cap cas ser reintegrades al *sabot*, i el jugador que les va traure irregularment està obligat a seguir la jugada. Si si és el cas excepcional el cap de Taula estima que no ha d'aplicar esta regla en tot el seu rigor, la carta o cartes tretes hauran de ser obligatòriament rebutjades i no podran ser utilitzades pel jugador que pren la mà passada.

Tota carta que aparega descoberta al ser extreta del *sabot* es considerarà inservible i serà retirada, sense que per això puguen els jugadors disminuir o retirar les seues apostes.

Si en el transcurs de la distribució apareixen dos o més cartes apegades entre si, la jugada serà anul·lada.

Quan alguna carta caiga a terra només podrà ser arplegada pel crupier o qualsevol altre empleat de l'establiment, i conservarà el seu valor, reprenent-se a continuació la jugada.

2. Errors del crupier.

Si el crupier descobreix accidentalment alguna carta durant la distribució, els jugadors hauran d'ajustar-se a les regles del joc de banquer i punt. En el cas que les dos cartes del punt siguen descobertes, el banquer haurà d'atindre's al que disposa el quadro de jugades de la banca, havent de demanar carta en els casos opcionals. Qualsevol altra falta comesa pel crupier durant de repartiment de les cartes anul·larà la jugada, sempre que no puga ser aquella rectificada sense perjudi per al banquer i el jugador.

En el cas que el crupier anuncie per error «carta» quan el punt ha dit «no», la jugada es restableix conforme al quadro. Si el banquer té 0,

Està prohibit que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

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

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

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

Cuando habiéndose anunciado correctamente «banco seguido» un jugador toma las cartas antes de que el crupier las dé al jugador que anunció «banco seguido», aquellas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

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

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

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

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el crupier al ganador. Si el triunfo ha 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 este decide excluirías del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el crupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

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

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

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Està prohibit extraer cartas del distribuïdor abans d'haver finalitzat el temps de les apostes. Les cartes sacadas no podran en ningun cas ser reintegrades al *sabot*, y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en su caso excepcional el jefe de mesa estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que toma la «mano» pasada.

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

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

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

2. Errores del crupier.

Si el crupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el crupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no puede ser aquella rectificada sin perjudi 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 banque-

1, 2, 3, 4 o 5 i ja ha tret una carta, esta li és adjudicada; si ha tret dos cartes, la primera d'estes se li adjudica i la segona es rebutja; si té 6 o 7, qualsevol carta extreta és rebutjada.

3. Errors del banquer.

L'extracció per part del banquer d'una quinta carta després d'haver-ne donat dos al punt i haver-se'n donat ell mateix dos, l'obligarà a acceptar-la per a ell en el cas que el punt no en sol·licite una tercera.

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

Quan al donar la tercera carta el banquer dona per error dos cartes al jugador contrari, se li adjudicarà aquella de les dos amb què forme una puntuació més alta. El contrari ocorrerà quan el banquer es done a si mateix dos cartes en compte d'una.

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

Si durant el repartiment el banquer descobreix la primera o la tercera carta, a l'anar ambdós dirigides al punt, aquell haurà de descobrir la seua carta respectiva. Quan el banquer descobreix per error les dos cartes dirigides al contrari, a més de descobrir les seues dos cartes, haurà d'ajustar obligatòriament el seu joc al quadro de jugades de la banca.

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

La introducció pel banquer d'alguna carta en la cistella abans que haja sigut vista de forma inequívoca per la resta dels jugadors, comportarà la pèrdua de la jugada per al banquer.

No podrà efectuar-se cap reclamació contra el banquer quan la jugada haja finalitzat i les apostes hagen sigut cobrades o pagades.

4. Errors dels jugadors.

Està formalment prohibit veure les cartes rebudes de forma lenta i tindre en la mà massa temps. Qualsevol jugador que empre massa temps a anunciar el seu joc no podrà continuar tenint les cartes.

Excepte el crupier, ningú podrà donar consells als jugadors. Quan s'infringisca esta regla, caldrà ajustar-se al que disposa el quadro de jugades.

Si per error el punt diu «carta» en compte de «no», o viceversa, el banquer té dret a donar-li o negar-li la carta, si no és que aquell tinga bacarà. En tot cas, el banquer haurà de pronunciar-se abans de traure la carta.

En el cas que el punt s'oblidi d'abatir en el seu moment, perd este dret; si ha demanat carta, la decisió la prendrà el banquer. El punt que tenint 9 oblida abatir perd la jugada si el banquer abat amb 8.

Qualsevol altre error en l'anunci del joc per part del punt serà rectificat, i es rebutjarà, si és procedent, les cartes posades en joc com a conseqüència d'este error. S'exceptuarà d'esta regla el jugador que fa banc, i en este cas haurà de patir les conseqüències del seu error, excepte si té zero, bacarà, amb les seues dos primeres cartes; podrà llavors sol·licitar sempre una tercera carta.

Si el jugador tira les cartes en la cistella abans que hagen sigut vistes, la jugada se li donarà per perduda.

Les apostes dels punts han d'estar situades a descobert damunt de la taula i han de ser vigilades per ells mateixos. Cap reclamació podrà ser acceptada si esta regla ha sigut incomplida. Quan hi haja postes col·locades sobre la línia, juguen la mitat; qualsevol altre anunci per part del jugador obliga al crupier a procedir al canvi immediat, sense que el jugador pugua oposar-se.

Els casos no previstos en el present epígraf del Catàleg de Jocs seran sotmesos a l'apreciació del cap de la taula, qui resoldrà.

ro tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, esta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del banquero.

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

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

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

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

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

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

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

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

4. Errores de los jugadores.

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

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

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquel tenga bacarà. 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, bacarà, 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. BACARÀ A DOS DRAPS

I. Denominació

El bacarà a dos draps és un joc de cartes dels denominats de cercle, que enfronta un jugador que és la banca amb una altres jugadors. Poden apostar contra aquell 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 dos modalitats: banca limitada i banca lliure o oberta. En el primer cas, el banquer només respondrà per la quantitat, que situada sobre la taula constituïx la banca en cada moment. En la banca lliure o banca oberta, el seu titular ha de respondre enfront de totes les postes sense límit. En la banca limitada existirà un límit o xifra màxima per a constituir banca, independentment el que durant de transkurs del joc el banquer supere amb els seus guanys tal quantitat màxima d'adjudicació.

II. Elements de joc

1. Cartes. S'utilitzaran baralles de 52 cartes, de les denominades franceses, sense índexs, sent obligatori que siguen sempre baralles a estrenar. Seran 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.

Caldrà ajustar-se al que disposa l'epígraf 03, apartat II, punt 3.

3. Tapet o drap de joc

Serà ovalat, amb un lleuger tall o clavill en un dels seus costats majors, que indicarà la posició del crupier. Enfront d'ell es col·locarà el banquer, que tindrà a la seua dreta el primer drap, format per una sèrie de departaments i numerats a partir del més pròxim al banquer, que portarà el número 1; a la seua esquerra estarà el segon drap, amb el mateix nombre de departaments i 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 tindrà una superfície delimitada destinada a arregar les postes que es volen realitzar sobre l'altre drap. Les apostes, col·locades sobre la línia que separa aquella superfície de la resta del drap, jugaran per parts iguals als dos draps.

En la part lliure del tapet hi haurà una primera ranura per a les cartes usades, anomenada cistella; una segona ranura, a la dreta del crupier, per a les deduccions en benefici de la casa sobre els guanys del banquer, que rep el nom de pou o *cagnotte* i una tercera ranura, que en poden ser dos, per a arregar propines.

III. Personal

El personal mínim necessari serà: un inspector, un crupier, un canvista i, opcionalment, un auxiliar. Serà aplicable al cap de taula, crupier i canvista, respectivament, el que disposen els números 1, 2 i 3 de l'apartat III de l'epígraf 07 del present catàleg.

IV. Jugadors

També anomenats punts, cada un podrà ocupar un dels departaments numerats en la taula. Així mateix, podran seure més jugadors, que se situaran darrere d'aquells entre els distints departaments.

Igualment podran realitzar apostes en els distints draps tots els jugadors que estiguen situats drets, darrere d'aquells que estiguen asseguts.

L'orde de prioritat, als efectes d'apostes, entre els jugadors, serà el següent: dins d'un mateix drap, els jugadors asseguts en els departaments numerats més pròxims al banquer; a continuació, la resta dels jugadors, pel mateix orde que els asseguts.

En el cas que s'anuncie banca en ambdós draps, es procedirà per sorteig per a determinar la prioritat dels draps. Les cartes només podran ser manejades pels jugadors que estiguen asseguts en departaments numerats, i s'establirà un torn rotatori conforme a l'orde de numeració de cada drap.

Les cartes hauran de ser cedides pel jugador, seguint el torn establert en cas triomf de la banca. Queda exceptuat d'esta regla el jugador que faça banc, que estiga dret o assegut per a manejar les cartes.

Els jugadors que vullguen ocupar una plaça asseguda, hauran de fer-se inscriure en la llista d'espera que porta el cap de taula en cada taula.

08. BACARA A DOS PAÑOS.

I. Denominación.

El bacarà a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquel tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquellos. Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero solo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite. En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos de juego.

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

2. Distribuïdor o sabot.

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

3. Tapete o paño de juego

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

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

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

III. Personal.

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

IV. Jugadores.

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

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

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

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños. Las cartas solo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño.

Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

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

V. Banca

1. El cap de taula, a l'hora d'obertura, anunciarà el nom del banquer i la quantitat de l'import de la banca. Si no hi ha banquer, el cap de taula substarà la banca i l'adjudicarà al millor postor. Per ella podran licitar tots els jugadors.

En cas d'igualtat de licitacions, l'adjudicació es farà per sorteig.

L'adjudicació podrà fer-se a una o diverses talles, i a juí del director de jocs, per a un o més dies. L'import de la banca haurà de ser depositat, abans del començament de la partida, en la caixa del casino, en efectiu o per mitjà de xecs lliurats per banc.

El banquer podrà abandonar la banca una vegada realitzada la primera jugada, i anunciarà la quantitat que retira. Si el banquer guanya i es retira, durant de mateix *sabot* no podrà tornar a ser banquer. S'entendrà que la banca ha botat quan no hi queden fons. En este cas, el banquer té dret a continuar, i efectuarà un nou depòsit igual o superior a l'inicial, o a abandonar la banca. Cas que continue amb la banca, pot canviar de *sabot*.

En qualsevol dels casos, abandonada la banca pel banquer, el cap de taula tornarà a oferir-la a un altre, per la mateixa quantitat inicial. Si no és acceptada per cap se substarà, o, si és el cas, se sortejarà novament, després s'inicia un nou *sabot*. Si no es presenta cap postor, es donarà per finalitzada la partida.

El mínim i el màxim de les postes s'establirà en l'autorització. Els mínims podran 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 mínim de la banca.

2. En la banca lliure no existirà límit màxim per a la banca, i l'establiment no podrà fixar un màxim a les postes dels jugadors. Qualsevol jugador podrà ser banquer, en la modalitat de banca lliure, si justifica l'existència d'un depòsit, considerat 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 tal forma que pugui pagar totes les apostes sense que la responsabilitat de l'establiment pugui veure's en cap moment compromesa.

El baccarà amb banca lliure només podrà practicar-se en una taula per cada establiment i per un màxim de dos sessions separades entre si per l'hora del sopar. En cada sessió es jugaran dos talles.

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

VI. Regles de 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, paràgraf 5.

Si la puntuació de les dos primeres cartes és de 0,1, 2, 3 i 4, els jugadors han de demanar una tercera carta; si la dita puntuació és de 5, tenen llibertat per a demanar carta o quedar-se servits, i, per fi, si és de 8 o 9 han de descobrir les seues cartes. Queda exceptuat d'esta regla el jugador que al principi de la partida faça banc.

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

Un 8 amb les dos primeres cartes guanya sempre a un 8 o 9 utilitzant una tercera carta. Es pot demanar banca per qualsevol jugador, estiga assegut o de peu, per una sola vegada i al principi de cada partida. La banca comprendrà els dos draps, però el joc es desenrotllarà exactament igual que si hi ha dos jugadors, de tal forma que no es podran veure les cartes del segon drap pel jugador fins a haver jugat en el primer drap. En el cas que hi haja joc nul, podrà repetir-se la jugada fins a dos vegades més. S'entendrà que hi ha hagut joc nul quan no hi ha hagut pèrdua o guany per part de cap dels dos jugadors. Està prohibit als punts el joc en associació.

VII. Desenrotllament del joc

És condició imprescindible perquè el joc pugui donar començament que hi haja un mínim de dos jugadors per drap, xifra que haurà de mantindre's al llarg de tota la partida.

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 substará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

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

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

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo sabot no podrá volver a ser banquero. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos en la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de sabot.

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el jefe de mesa volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se substará, 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 baccarà con banca libre solo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre si por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos 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. Està 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 vegada realitzades les operacions de recompte, mescla i tall de la maça es col·locarà en el seu interior una carta-bloqueig o carta de detenció d'un color que permeta diferenciar-la de les altres, cuidant que per davall d'ella queden 10 cartes. L'aparició d'aquella carta determinarà el final de la partida i no es podrà realitzar cap jugada més, excepte la que s'està duent a terme en eixe moment.

Adjudicada la banca, d'acord amb el que estableix l'apartat V, el banquer entregarà la quantitat posada en joc, en fitxes, al crupier per a la seua custòdia. A continuació, es realitzaran les postes en ambdós draps, d'acord amb l'orde de prioritat que estableix l'apartat IV, paràgraf 3, fins que el crupier anuncie amb la veu «ja no hi va més» la terminació del temps d'apostar. Les apostes no podran ser col·locades 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 d'apostes juguen la mitat, de la mateixa manera que les postes col·locades sobre la línia que separa la zona d'apostes d'un drap de la zona d'un altre drap juguen als dos draps. En este cas, quan la mitat d'una aposta a cavall representa un nombre imparell d'unitats d'apostes, es considera que la fracció més forta juga al primer drap.

El banquer, llavors, extraurà les cartes del *sabot* i les repartirà d'una en una per l'orde següent: primer drap, segon drap i banca. Les cartes seran traslladades fins als jugadors pel crupier per mitjà d'una pala. Seran els contraris de la banca i tindran les cartes els jugadors a qui corresponga, d'acord amb el torn establert en l'apartat IV, paràgraf 5. el jugador que té la mà, després d'haver vist la seua puntuació, abata o no, ha de deixar les cartes sobre la taula. Examinades les cartes, els jugadors que són mà en cada drap hauran de pronunciar-se per la seua orde respectiu i abans del banquer. Finalitzada la jugada, el crupier separa les cartes i anuncia el punt. El banquer haurà d'ensenyar el seu punt als dos draps.

A continuació, es procedirà pel crupier al pagament de les postes guanyadores i a la retirada de les perdedores; en el cas que el banquer guanye en els dos draps, o el seu guany en una siga superior a la pèrdua en l'altre, el crupier ingressarà la quantitat que corresponga al pou o *cagnotte*, en la ranura destinada a este efecte. Els guanys del banquer passaran a formar part de la banca. Davant de la petició d'algun jugador, les cartes seran controlades al final de la talla.

VIII. Errors i infraccions en el joc

1. Està prohibit extraure cartes del distribuïdor abans d'haver finalitzat el temps de les apostes. Les cartes tretes no podran en cap cas ser reintegrades al *sabot* i el jugador que les va traure irregularment està obligat a seguir la jugada. Si si és el cas excepcional el director responsable de l'establiment estima que no ha d'aplicar esta regla, la carta o cartes tretes hauran de ser obligatòriament rebutjades i no podran ser utilitzades pel jugador que prenga la mà.

Tota carta que aparega descoberta al ser extreta del *sabot* es considerarà inservible i serà retirada, sense que per això els jugadors puguen disminuir o retirar les seues apostes.

Si en el transcurs de la distribució apareixen dos o més cartes apedagades entre si, la jugada serà nul·la.

Quan alguna carta caiga a terra només podrà ser arplegada pel crupier o qualsevol altre empleat de l'establiment i conservarà el seu valor, i a continuació es reprèn la jugada.

Si les cartes són donades o preses per error per un jugador diferent del que té la mà, si aquell ja es va pronunciar, la jugada serà mantinguda, i a la jugada següent es passen les cartes al jugador a qui li corresponia.

2. Errors del banquer.

En tots els casos de distribució irregular la jugada serà rectificada, si això pot fer-se de forma evident; en cas contrari, aquella serà anul·lada.

Si el banquer dona carta a un drap que ha dit «no» o no dona carta a un drap que va sol·licitar, la jugada serà restablida d'acord amb les normes dels errors dels jugadors.

Si les dos cartes d'un drap són descobertes durant la distribució, la jugada es durà a terme d'acord amb el que disposa el paràgraf tercer del número 3 del present apartat i cap aposta podrà ser augmentada, disminuïda o retirada.

Si durant la distribució algunes cartes cauen en la cistella sense haver sigut vistes, la jugada serà anul·lada per al drap que va perdre les

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

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al crupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el crupier anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del crupier.

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

El banquero, entonces, extraerá las cartas del *sabot* y las repartirá de una en una por el siguiente orden: Primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el crupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. el jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el crupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto a los dos paños.

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

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Està prohibit extraure cartes del distribuïdor abans de haver finalitzat el temps de les apostes. Les cartes sacades no podran en ningun cas ser reintegrades al *sabot* i el jugador que las sacó irregularment està obligat 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 pedagadas entre sí, la jugada será nula.

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

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

2. Errores del banquero.

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

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

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el tercer párrafo del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuïda 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

cartes o per als dos draps, si corresponien al banquer. En el cas que es tracte d'alguna de les terceres apostes, si ha sigut vista, serà recuperada pel crupier i la jugada continuarà.

3. Actuacions del banquer en les jugades restablides.

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

Quan el quadro de jugades de la banca indica el mateix per als dos draps, el banquer haurà de seguir-ho.

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

4. Errors dels jugadors.

Si el primer drap diu «no» i té menys de cinc i el segon drap ha rebut carta, esta tornarà al primer drap; el segon drap rebrà llavors la carta següent, haja sigut arplegada o no pel banquer, i este actuarà d'acord amb el que disposa el número 3 del present apartat.

Si el primer drap demana carta, tenint sis o més, la carta rebuda anirà al segon drap, si va demanar 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 haurà de fer especificar al jugador el que desitja i verificar la seua puntuació. Si esta és de cinc, la primera paraula es considerarà correcta; si té un altre punt, la jugada serà restablida d'acord amb les regles dels paràgrafs anteriors.

El jugador que diu «no» tenint huit o nou perd el seu dret a abatir; si demana carta, la jugada serà restablida d'acord amb els paràgrafs anteriors.

Les mateixes regles s'aplicaran entre el segon drap i el banquer, en cas d'error d'aquell drap.

5. Està formalment prohibit veure les cartes rebudes de forma lenta i tindre-les en la mà massa temps. Qualsevol jugador que empre molt de temps a anunciar el seu joc no podrà continuar tenint les cartes.

Excepte el crupier ningú podrà donar consell als jugadors. Quan s'infringisca esta regla, caldrà ajustar-se al que disposa el quadro de jugades.

Si les cartes del banquer o d'algun dels draps són llançades a la cistella, sense haver sigut mostrades, es considerarà que la seua puntuació era de zero (baca). Si esta falta és comesa pel crupier, les cartes seran arplegades i la puntuació reconstituïda d'acord amb el testimoni del jugador les cartes del qual van ser llançades a la cistella i dels altres jugadors que les hagen vistes.

El banquer que anuncia un punt que no és el seu podrà sol·licitar una tercera carta, sempre que els altres jugadors no hagen mostrat els seus punts. En cas contrari, caldrà ajustar-se al que disposa el paràgraf tercer del número 3 del present apartat.

Cap reclamació no podrà ser formulada una vegada finalitzada la jugada corresponent i pagades o cobrades les apostes.

Els casos no previstos en el present Catàleg de Jocs seran resolts pel 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 jugadors juguen contra l'establiment, i hi ha diverses combinacions guanyadores.

II. Elements del joc

Daus. El joc de daus es juga amb dos daus, del mateix color, de material transparent, amb les superfícies polides, de 15 a 25 mm de costat. Hauran de tindre les vores ben definides (tallants), els angles vius i els punts marcats al ras. No s'admetran, per tant, daus amb vores bisel·lades, angles arrodonits o punts còncaus. En una de les cares figurarà el número d'orde del fabricant i les sigles de l'establiment, sense que això perjudique el seu equilibri. En cada sessió es posaran a disposició de

para los dos paños, si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el crupier y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

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

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

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

4. Errores de los jugadores.

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

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

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

El jugador que dice «no» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

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

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

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

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

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

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

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el jefe de mesa.

09. DADOS O CRAPS.

I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

Dados. El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 15 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos. En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio. En

cada taula dedicada al joc dels daus sis daus en perfecte estat i diferents dels usats en la sessió anterior. Dos daus s'utilitzaran en la partida. Quedaran en reserva els altres quatre, en una cavitat prevista a este efecte en les taules de joc, per al cas d'haver de substituir els primers.

III. Personal

En cada taula de daus prestarà els seus servicis un cap de taula, un crupier i un *stickman*.

1. El cap de taula és el responsable de la claredat i regularitat del joc, i col·laborarà amb el crupier en el maneig de fitxes i depositarà els diners en caixa.

2. El crupier s'ocuparà d'arreglar les apostes perdudes, col·locar si és el cas les apostes sobre la caixa indicant el punt, i pagar les apostes guanyadores. S'ocuparà, així mateix, dels canvis de bitllets i fitxes que sol·liciten els jugadors. En les seues funcions podrà estar assistit per un auxiliar, quan així es determine per la direcció de Jocs.

3. L'*stickman* estarà encarregat de comprovar el bon estat dels daus, d'entregar-los als jugadors i de fer les advertències precises per al desenrotllament del joc. També podrà emplaçar/arreglar les apostes sobre jugades múltiples.

Quan funcione només la mitat de la taula o s'utilitze la taula reduïda de daus (*Mini-craps*, *European Seven-Eleven*, etc.) haurà d'haver-hi, com a mínim, un crupier-*stickman*.

IV. Regles del joc

1. Combinacions.

Els jugadors no podran fer ús més que de les següents classes de sorts:

A) Sorts senzilles, que es pagaran a la par:

Win. Que es juga a la primera tirada. Guanya amb 7 u 11, perd amb 2, 3 o 12. Si ix una altra xifra, el resultat queda en suspens i el número que ha eixit és el punt, que s'indica pel crupier per mitjà d'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 2 o 3, perd amb 7 o 11 i dóna resultat nul en 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 sort 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 és col·locada sobre la casella que porta el número que va eixir, i a partir de la tirada següent, guanya si ix l'esmentat 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 3, perd amb el 7 o l'11 i dóna resultat nul amb el 12. Si ix qualsevol altra xifra, l'aposta és col·locada en la casella corresponent, i a partir de la següent jugada, guanya si ix el 7 i perd si ix el punt sobre el qual està col·locada l'aposta. Les apostes col·locades sobre *win* no poden ser retirades i han de jugar fins que s'hagen guanyat o perdut.

Field. Que es juga en qualsevol moment de la partida, i és decisiva cada tirada. Guanya si ix el 2, 3, 4, 9, 10, 11 o 12 i perden els restants resultats. Es paga doble si ix el 2 o el 12, i alhora 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 una o altra puntuació 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 de 7. Mentre no isca una o altra puntuació l'aposta continua, però pot retirar-la l'apostador.

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

Over 7. Que es juga en qualsevol moment de la partida. Guanya quan la puntuació formada pels daus és superior a 7, i perd quan és igual o inferior a 7. B.

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

III. Personal.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, un crupier y un *stickman*.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sorts múltiples, que es puguen jugar en qualsevol moment de la partida.

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

Joc de 7. Que es paga quatre vegades l'aposta. Guanya si ix 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 resultat.

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.

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

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

La sort associada al *win* l'aposta de la qual es fa en la proximitat i a l'exterior de la sort senzilla corresponent, guanya amb el punt, perd amb el 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 *dont win*, 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 sort associada del *come*, l'aposta de la qual es fa sobre l'aposta principal de la jugada simple 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 del *win*.

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

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 ser retirades 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 triat. Esta sort 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 triat i que s'indica pel crupier, amb l'ajuda d'una contramarca amb la indicació *wrong bet*. Guanya si ix el 7 abans del punt; perd si ix el punt o dóna resultat nul. L'aposta és pagada 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 determinaran en l'autorització del casino. En les jugades senzilles, l'aposta màxima no podrà ser inferior a 20 vegades ni superior a 1.000 vegades del mínim de la taula. La direcció de joc podrà determinar que les apostes siguen múltiples del mínim de les diferents jugades. En les jugades múltiples, l'aposta màxima serà calculada de manera que el guany possible siga, almenys, igual a la permesa pel màxim sobre les sorts senzilles, i al màxim, igual al triple del guany esmentat. En les apostes associades, de *win* i *come*, l'aposta màxima es determinarà per l'import de les apostes efectivament fetes sobre les jugades senzilles corresponents. En les sorts associades del *don't win* i del *don't come* el màxim de l'aposta es fixarà en funció del punt jugat, açò és, per a 4 i 10, el 200 per 100 de l'import de l'aposta

Suertes múltiples, que se puegan jugar en cualquier momento de la partida.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La suerte asociada del *Come*, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o 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. Apostas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del casino. En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 20 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa, pudiendo determinar la Dirección de Juego que las apuestas sean múltiples 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

feta sobre la sort senzilla corresponent; per al 5 i 9, el 150 per 100 del dit import, i per a 6 i 8, el 120 per 100 del mateix import. En les *right bet*, el màxim de l'aposta estarà en funció del punt jugat i igual al màxim de les apostes en les sorts 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 estarà en funció del punt jugat, i igual al 125 per 100 del màxim de les apostes sobre les sorts 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 10.

3. Funcionament.

El nombre de jugadors que podrà ocupar cada taula de daus no estarà limitat. Els daus seran oferits als jugadors començant, a l'iniciar-se la partida, per aquell que es trobe a l'esquerra dels crupiers i després seguint el sentit de les agulles del rellotge. Si un jugador refusa els daus passaran al jugador següent, en l'orde previst. L'*stickman* passarà els daus al jugador per mitjà d'un bastó, evitant tocar-los, excepte quan haja d'examinar-los, o arregar-los quan caiguen a terra. El jugador que llance els daus haurà de fer-ho immediatament després de l'anunci de «ja no hi va més», i no haurà de fregar-los ni guardar-los en la mà. El tirador podrà demanar que es canvien els daus abans de llançar-los, però no podrà fer-ho durant la sèrie de llançaments necessaris per a aconseguir el número designat com a punt, excepte en el cas que un dau bote fora de la taula, caiga en terra, i en este cas se li oferirà triar entre els quatre daus restants de la taula, per a acabar la jugada. Si al final d'aquella el dau perdut no es troba, es proveirà la taula d'un nou joc de daus, i es retiraran els anteriors. Els daus es llançaran al llarg de la taula, de tal manera que es detinguen dins d'ella, després que ambdós daus hagen tocat la vora oposada al jugador que els ha llançat. Els daus hauran de rodar i no lliscar perquè la jugada resulte vàlida. Si els daus es trenquen, se superposen, es munten sobre una fitxa o cauen de la taula o damunt del seu bord o en la cistella dels daus de reserva, o si el llançament no ha sigut correcte, l'*stickman* anunciarà «tirada nul·la».

El cap de taula podrà privar un jugador del seu dret a tirar els daus, si incomplix repetidament les regles del llançament. Després d'un nombre determinat de tirades, el cap de taula podrà acordar el canvi de daus. L'*stickman* anunciarà llavors «canvi de daus» i posarà davant del jugador, amb el bastó, els sis daus al servici de la taula. El jugador n'agafarà dos per a llançar-los i els quatre restants seran tornats, a la vista dels jugadors, a la caixa prevista a estos efectes. No podran fer-se apostes després del «ja no hi va més». el jugador que tira els daus haurà d'apostar sobre el *win* o sobre el *don't win* abans de llançar-los, i podrà 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 jugadors juguen contra l'establiment organitzador. La possibilitat de guanyar depèn del moviment d'una roda que gira.

II. Elements de joc

1. Tapet o drap de joc.

La ruleta de la fortuna es practica en un tapet, en què estan marcats els tipus d'apostes en un nombre determinat d'espais que corresponen als noms de les diferents jugades que el jugador pot triar per a apostar: 24, 15, 7, 4, 2 i figura/figures, i els seus premis corresponents. La taula portarà una caixa per a l'efectiu, una caixa per a la bestreta i una altra per a rebre les propines.

2. Roda giratòria.

Amb un diàmetre no inferior a 150 cm i estarà situada darrere de la taula i a una altura que siga clarament visible per als jugadors. Conté dos cercles concèntrics compostos per 54 caselles separades entre elles per dos pivots rígids, en els quals hi ha, en l'orde, nombre i la freqüència corresponents, els símbols de les diferents combinacions possibles i els seus respectius premis.

Fixat en un punt vertical sobre el centre de la roda, existirà una peça de cuir, de plàstic o d'un altre material flexible que arribe fins a l'espai situat entre els pivots rígids i que, al fer girar la roda, la fricció minore el seu moviment circular progressivament fins que finalment es pare

por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 y 8, el 120 por 100 del mismo importe. En las *Right Bet*, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8. En las *Wrong Bet*, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8; al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9; y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. Funcionamiento.

El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado. Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los crupieres y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa los dados pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El *stickman* pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo. el jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano. El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores. Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado. Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el *stickman* anunciará «tirada nula».

El jefe de mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento. Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El *stickman* anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. el jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos. No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más». el jugador que tira los dados deberá apostar sobre el *Win* o sobre el *Don't Win* antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

10. RULETA DE LA FORTUNA

I. Denominación.

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

II. Elementos de juego.

1. Tapete o paño de juego.

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

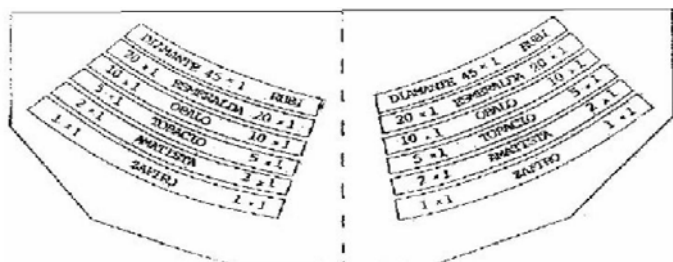
2. Rueda giratoria.

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

Fijado en un punto vertical sobre el centro de la rueda, existirà 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

entre els dos pivots rígids d'una determinada casella, que indica així la combinació guanyadora.

Figura número 11. Dibuix de la ruleta i del tapet.



III. El personal

El personal adscrit és el següent:

El crupier dirigeix la taula, s'encarrega d'anunciar la partida i el període d'apostes dels jugadors, fa girar la roda, efectua els pagaments de les apostes guanyadores i retira les apostes perdedores.

Eventualment, quan així s'estime per la direcció de joc en funció de les necessitats de la partida, podrà estar assistit per un auxiliar.

IV. Jugadors

En cada partida en pot participar un nombre indeterminat.

V. Regles del joc

1. Combinacions possibles.

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

2. Màxim i mínim d'apostes. El màxim i mínim de les apostes es fixa dins de la banda de fluctuació autoritzada per l'òrgan directiu competent en matèria de joc.

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 es detinga, el crupier podrà donar un nou impuls alhora que anuncia de forma ben audible als jugadors «no hi va més». 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 donarà com a mínim quatre voltes completes de les cinquanta-quatre caselles. Les apostes es realitzen pels jugadors 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 triada pel jugador. Tota aposta depositada després d'este avís és rebutjada i el crupier torna la fitxa a l'apostador tardà. Una vegada la roda s'ha detingut entre dos pivots, la peça que la reté assenyalava una determinada casella i, per tant, s'anuncia el resultat, i diu en veu alta la posició guanyadora. Si la peça que reté es para sobre el pivot entre dos caselles o si alguna persona o objecte obstaculitza el lliure moviment giratori de la roda o si la roda no ha donat quatre voltes completes, la jugada es considera nul·la, es deté 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 de pagament de les apostes guanyadores i la retirada de les perdedores, corresponents a la jugada prèvia.

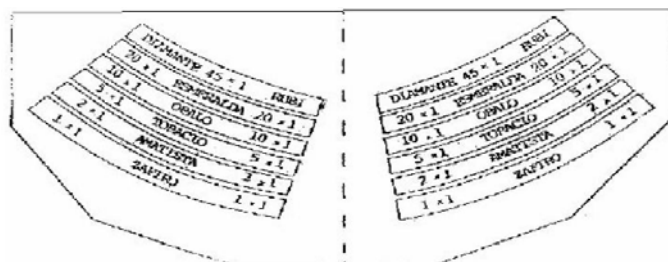
11. PÒQUER SENSE DESCART

I. Denominació

El pòquer sense descart és un joc d'atzar, practicat amb naips, dels denominats de contrapartida, en el qual els jugadors juguen contra l'establiment. Hi ha diverses combinacions guanyadores.

finalmente se pare entre los dos pivotes rígidos de una determinada casilla, indicando así la combinación ganadora.

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



III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

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

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

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

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

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

3. Funcionamiento del juego.

El crupier pone en movimiento la rueda impulsándola en el sentido de las agujas del reloj al tiempo que anuncia a los jugadores «hagan sus apuestas». Antes de que la rueda se detenga, el crupier podrá dar un nuevo impulso al tiempo que anuncia de forma bien audible a los jugadores «no va más». A partir de este momento no se admiten ni nuevas apuestas ni que estas se toquen ni se retiren. Como consecuencia del segundo impulso del crupier, la rueda dará como mínimo cuatro vueltas completas de las cincuenta y cuatro casillas. Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el crupier anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador. Toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez la rueda se ha detenido entre dos pivotes, la pieza que la retiene señala una determinada casilla y, por tanto, se anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora. Si la pieza que retiene se para sobre el pivote entre dos casillas o si alguna persona u objeto obstaculiza el libre movimiento giratorio de la rueda o si la rueda no ha dado cuatro vueltas completas, la jugada se considera nula, se detiene el juego y se retoma el ciclo completo de una nueva jugada. Las apuestas ganadoras se pagan de menor a mayor, los ganadores recuperan su apuesta inicial y el crupier retira las apuestas perdedoras. No se admite la colocación de apuestas durante el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las perdedoras, correspondientes a la jugada previa.

11. PÓQUER SIN DESCARTE.

I. Denominación.

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

II. 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, rei, dama, jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2. L'as pot utilitzar-se com la carta més xicoteta davant del 2 o com un as darrere de la K.

2. Tapet o drap joc.

Serà de les mateixes mesures i característiques que la de *blackjack*, amb les caselles d'apostes dividides en dos espais, un per a la posta inicial i davant un altre per a la segona aposta i, opcionalment, altres tants espais diferenciats per a arreplegar les apostes especials a què es referix l'apartat VI d'este epígraf, així com una obertura per a introduir les propines.

3. Distribuïdor o *sabot*

Caldrà ajustar-se al 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 de seu decurs se li presenten, funcions que es duren a terme sobre cada una de les taules.

b) El crupier. És el que dirigeix la partida i té com a missió la mescla de les cartes, la seua distribució als jugadors, retirar les apostes perdedores i pagar les que resulten guanyadores. El crupier podrà disposar d'una banqueta o cadira adequada a la seua activitat.

IV. Jugadors

1. Asseguts.

El nombre de jugadors a qui es permet participar en el joc ha de coincidir amb el nombre de places d'apostes marcades en el tapet, fins a un màxim de set. Així mateix, podran apostar a «ciegues» sobre les caselles buides o sobre la mà de qualsevol altre jugador, i dins dels límits de l'aposta màxima.

2. Poden també participar en el joc els jugadors que estiguen drets, apostaran sobre la mà d'un jugador, dins dels límits de l'aposta màxima. El nombre màxim d'apostes per casella no serà superior a quatre. En tots els casos, el jugador assegut davant de cada casella serà el que hi mane i no podrà ensenyar les seues cartes als altres apostadors 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 (per exemple: as, rei, dama, jota 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: 4 reis). Es paga 20 vegades l'aposta.

d) Full. És el format per tres cartes d'un mateix valor i altres dos del mateix valor però diferent de l'anterior (exemple: 3 sets i 2 huits). 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 Dama, de trèvol). Es paga 5 vegades l'aposta.

f) Escala. És la formada per cinc cartes correlatives, sense que totes elles siguen del mateix coll (exemple: 7, 8, 9, 10 i jota). Es paga 4 vegades l'aposta.

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

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

i) Parella. És la formada per dos cartes del mateix valor i les altres tres diferents (exemple: 2 dames). 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 a la carta de major valor, si foren iguals, a la següent i així successivament. Es paga una vegada l'aposta.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

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

2. Tapete o paño juego.

Será de las mismas medidas y características que la de *blackjack*, con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, otros tantos espacios diferenciados para recoger las apuestas especiales a que se refiere el apartado 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.

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

IV. Jugadores.

1. Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete. Asimismo, podrán apostar a «ciegas» sobre las casillas vacías o sobre la «mano» de cualquier otro jugador, y dentro de los límites de la apuesta máxima.

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

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

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

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

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

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

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

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

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). Se paga 4 veces la apuesta.

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

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

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

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

En tot cas, el jugador només guanyarà les apostes quan la seua combinació siga superior a la del crupier, en cas contrari la perd i conserva la seua aposta però sense guanyar cap premi en cas d'empat. Quan crupier i jugador tinguen la mateixa jugada, guanyarà l'aposta qui tinga la combinació formada per cartes de major valor, atenent a les regles següents: quan ambdós tinguen pòquer, guanyarà aquell que el tinga superior (exemple: un pòquer de reis supera a un de dames).

Quan ambdós tinguen *full*, guanyarà aquell que tinga les tres cartes iguals de major valor.

Quan ambdós tinguen escala, de qualsevol tipus, guanyarà aquell que tinga la carta de major valor.

Quan ambdós tinguen color, guanyarà aquell que tinga la carta de major valor (segons allò que s'ha descrit per a les cartes majors.).

Quan ambdós tinguen trio, guanyarà aquell que el tinga format per cartes de major valor (igual que en el Pòquer).

Quan ambdós tinguen doble parella, guanyarà aquell que tinga la parella formada per cartes de major valor, si coincidix, caldrà ajustar-se a la segona parella i, en última instància, a la carta restant de major valor.

Quan ambdós tinguen parella, guanyarà aquell que la tinga de major valor, i si coincidix caldrà ajustar-se a la carta de major valor (segons allò que s'ha descrit per a cartes majors).

2. Màxim i mínims de les apostes.

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes, han de realitzar-se dins dels límits mínims i màxims per casella establits per a cada taula. El director de jocs podrà establir els mínims i màxims de les taules 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 fixarà en l'autorització concedida per la subsecretaria de la conselleria competent en matèria de joc. El límit màxim és el de 10, 20, 25 o 30 vegades el seu mínim. Són aplicables a este joc les normes de la ruleta sobre modificació del mínim i màxim de les apostes.

4. Desenrotllament del joc.

L'extracció de naips del depòsit, el seu desempaquetat i la seua mescla s'atindran a les normes del Reglament de casinos de Joc. Abans de la distribució de les cartes, els jugadors hauran d'efectuar les seues apostes inicials dins dels límits mínims i màxims de cada taula de joc. A continuació el crupier tancarà les apostes amb el «no hi van més apostes» i començarà la distribució dels naips d'un en un, llevat que s'utilitze sabot automàtic i en este cas es realitzarà de cinc en cinc, de cara avall, a cada mà, començant per la seua esquerra i seguint el sentit de les agulles del rellotge, donant-se igualment carta per a la banca, fins a completar la distribució de les cinc cartes per a cada mà i per a la banca, amb l'excepció que l'última carta per a la banca es donarà descoberta.

Els jugadors miren les seues cartes i tenen l'opció de continuar el joc («anar») dient «vaig», o retirar-se'n («passar») dient «passe». Els que opten per «anar» hauran de depositar les seues cartes en la casella destinada a la segona aposta, moment a partir del qual ja no podran ser objecte de manipulació per part del jugador, i, sobre estes, doblar l'aposta inicial, afegint una quantitat doble a esta; els que opten per «passar» perdran l'aposta inicial, que serà retirada en eixe moment pel crupier. Després que els jugadors s'hagen decidit per «anar» o «passar», el crupier descobreix les quatre cartes tapades de la banca. La banca només juga si entre les seues cartes existix, com a mínim, un as i un rei, o una combinació superior; si no és així, abonarà a cada jugador una quantitat idèntica a l'apostada inicialment (1 per 1). Si la banca juga, açò és, si té, com a mínim, un as i un rei o una combinació superior, el crupier compararà les seues cartes amb la dels jugadors i pagarà les combinacions superiors a la seua, d'acord amb el que establix l'apartat 1 de les regles del joc per a la segona aposta i paga a la par (1 per 1) la posta inicial. Els jugadors la combinació dels quals siga inferior a la del crupier perdran les seues apostes, que seran retirades en la seua totalitat per este. En cas d'empat caldrà ajustar-se al 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, suposarà l'anul·lació de tota la jugada. Està prohibit als jugadors intercanviar informació sobre les seues cartes o descobrir-les abans d'hora; qualsevol violació d'eixa prohibició suposarà la pèrdua de la totalitat de l'aposta. Una vegada

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

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

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

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

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

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

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

2. Máximo y mínimos de las apuestas.

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

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

4. Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego. Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el crupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, salvo que se utilice sabot automático en cuyo caso se realizará de cinco en cinco, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca, hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la banca, con la salvedad de que la última carta para la banca se dará descubierta.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «voy», o retirarse del mismo («pasar») diciendo «paso». Los que opten por «ir» deberán depositar sus cartas en la casilla destinada a la segunda apuesta, momento a partir del cual ya no podrán ser objeto de manipulación por parte del jugador, y, sobre estas, doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a esta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el crupier. Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «pasar», el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca. La banca solo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad 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 este. En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1. Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada. Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta. Una vez retiradas las apuestas

retirades les apostes perdedores i abonats els premis a les guanyadores, es donarà per finalitzada la jugada, i se n'inicia una nova.

VI. Opcions de jocs addicionals

Opcionalment, el casino podrà oferir les següents possibilitats de joc:

a) *Carrousel*:

De forma addicional a tot el joc de la taula els jugadors que ho desitgen, depositant a este efecte en la casella destinada amb este fi i abans de començar a distribuir les cartes, una aposta no superior a la mitat del mínim de la taula, participar en uns cavallets entre totes les taules. La participació en els cavallets habilita el jugador al cobrament de premis addicionals, prèviament anunciats, que podran ser en diners, segons el quadro de guanys per a l'acumulat que a continuació es detalla, o en espècie per valor equivalent.

Taula mínima de pagaments per a l'acumulat:

Escala màxima de color 12.000 vegades la posta.

Escala de color 2.000 vegades la posta.

Pòquer 400 vegades la posta.

Full 100 vegades la posta.

Color 60 vegades la posta.

Escala 30 vegades la posta.

I opcionalment el trio 10 vegades la posta.

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 obtinga el jugador i de l'import acumulat pel progressiu en aquell moment, després de la deducció autoritzada a favor de l'establiment. Per a jugar al progressiu, cada jugador ha de depositar una quantitat destinada a esta finalitat. Així mateix, pot existir un progressiu comú a unes quantes taules. El desenvolupament 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 corresponga el torn de joc al jugador interessat, este depositarà el naip descartat juntament amb la mateixa quantitat de la seua aposta inicial, que li donarà dret a rebre una carta addicional.

Les opcions de jocs addicionals del *carrousel* i progressiu seran incompatibles amb l'opció de jocs addicionals de compra de carta addicional, de manera que si un jugador realitza l'aposta al *carrousel* o al progressiu i posteriorment vol optar a la compra d'una carta addicional, l'aposta efectuada a esta última determinarà de forma automàtica la pèrdua de l'aposta realitzada prèviament al *carrousel* o al progressiu.

12. PÒQUER DE CONTRAPARTIDA EN LA VARIETAT DE PÒQUER «TRIJOKER»

I. Denominació

El *Trijoker* és un joc d'atzar practicat amb naips, dels denominats de contrapartida, en qui els jugadors juguen contra l'establiment organitzador, i la possibilitat de guanyar depèn d'aconseguir unes combinacions de cartes determinades. S'estableix 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 semblants a les utilitzades en el joc del *blackjack* o vint-i-u de 52 cartes. El valor d'aquelles, ordenades de major a menor, serà el següent: ss, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2.

2. Distribuïdor o *sabot*.

Si s'opta per la seua posada en ús caldrà ajustar-se al que disposa l'epígraf 03, apartat II, punt 2. La distribució amb *sabot* automàtic podrà

perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

VI. Opciones de juegos adicionales.

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

a) *Carrusel*:

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

Tabla mínima de pagos para el acumulado:

Escalera máxima de color 12.000 veces la postura.

Escalera de color 2.000 veces la postura.

Póquer 400 veces la postura.

Ful 100 veces la postura.

Color 60 veces la postura.

Escalera 30 veces la postura.

Y opcionalmente el 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 posibilitan la obtención del progresivo son: escalera real que obtiene el acumulado de todas las mesas, y escalera de color que obtiene un 10 por ciento del acumulado. El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

c) *Comprar una carta adicional*.

Existe otra posibilidad de juego que consiste en el descarte de un solo 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, este depositará el naip descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

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

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

I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del *Blackjack* o Veintiuno de 52 cartas. El valor de aquellas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. 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

efectuar-se de tres en tres cartes, i en este cas el crupier «crema» la primera carta o la més pròxima al tapet.

3. Tapet o drap de joc.

Serà de dimensions semblants a la utilitzada en el joc del *blackjack*, amb set espais separats per als jugadors. Cada espai té tres caselles per a efectuar les apostes, de les quals almenys dos estan numerades amb les referències 1 i 2. A més té dos caselles diferenciades per a col·locar les dos cartes comunes a tots els jugadors, i una obertura per a introduir les propines.

III. Personal

1. Cap de taula.

Li correspon supervisar el joc i resoldre els problemes que durant de transcurs d'este se li presenten, funcions que es duren a terme sobre cada una de les taules, si bé podran simultaniejar-se sobre grups de taules contigües i homogènies sense que el nombre total de taules a càrrec seu pugua excedir de quatre.

2. Crupier.

Té la banca i dirigix la partida. A més, té encomanada la funció de barallar les cartes, la distribució d'estes als jugadors, la retirada de les apostes perdedores i el pagament de les guanyadores. Anuncia també les distintes fases del joc i efectua el canvi de diners en efectiu per fitxes als jugadors.

IV. Jugadors

Podran participar un màxim de set jugadors i cada jugador només podrà 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 entorn de la taula.

V. Regles del joc

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

a) Escala reial de color. És la formada per les cinc cartes de major valor d'un mateix coll en l'ordre correlatiu següent: as, K, Q, J i 10.

b) Escala de color. És la formada per cinc cartes del mateix coll, en orde correlatiu, sense que este coincidisca amb les cartes de major valor.

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 dos més del mateix valor i diferent del 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 orde correlatiu i de distint coll.

g) Trio. És la combinació formada per tres cartes del mateix valor i les altres dos sense formar parella.

h) Doble parella. És la combinació de cinc cartes que conté dos cartes del mateix valor i dos més del mateix valor, però diferent del de les anteriors.

i) Parella. És la combinació de cinc cartes que conté dos cartes del mateix valor que han de ser, com a mínim, 10.

La taula de pagaments, en orde ascendent, és la següent:

a) Parella de 10 o major: 1 a 1.

b) Doble parella: 2 a 1.

c) Trio: 3 a 1.

d) Escala simple: 5 a 1.

e) Color: 8 a 1.

f) Full: 11 a 1.

g) Pòquer: 50 a 1.

h) Escala de color: 200 a 1.

i) Escala reial 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, hauran 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

efectuarse de tres en tres cartas, en cuyo caso el crupier «quema» la primera carta o la más próxima al tapete.

3. Tapete o paño de juego.

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

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

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

2. Crupier.

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

IV. Jugadores.

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

V. Reglas del juego.

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

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

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

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

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.

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

f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trio. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.

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

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

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

a) Pareja de 10 o mayor: 1 a 1.

b) Doble pareja: 2 a 1.

c) Trío: 3 a 1.

d) Escalera simple: 5 a 1.

e) Color: 8 a 1.

f) Full: 11 a 1.

g) Póquer: 50 a 1.

h) Escalera de color: 200 a 1.

i) Escalera real de color: 1000 a 1.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Normas generales.

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

casino podrà fixar els límits mínims i màxims de les apostes segons la banda de fluctuació que tinga autoritzada per la subsecretaria de la conselleria competent en matèria de joc.

2. Bandes de fluctuació.

Les bandes de fluctuació per a l'aposta inicial tindran com a límit màxim el de 10 a 30 vegades el mínim establert en les bandes arrellegades en les corresponents autoritzacions de funcionament.

VII. Desenrotllament del joc

1. Extracció i distribució de naips.

L'extracció de naips del depòsit, el desempaquetat i la mescla d'estos s'atindran a les regles contingudes en la normativa aplicable en el Reglament de casinos de Joc.

2. Interval d'apostes.

Després d'haver mesclat els naips, el crupier proposarà als jugadors que facen les seues apostes. Cada jugador haurà 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 va més apostes», este començarà a repartir els naips coberts, un per un i alternativament als jugadors i començant per la seua esquerra. A continuació, col·locarà un naip cobert en la casella situada davant d'ell i a la seua esquerra. A continuació, repartirà un segon naip cobert a cada jugador, i col·locarà un altre naip cobert en la casella situada a la seua dreta. Repartirà després un tercer naip cobert a cada jugador. Si es descobreix per error un dels naips dels jugadors, la mà continuarà normalment. Si es descobreix un dels dos naips comuns per a tots els jugadors i situats davant del crupier, es continuarà la jugada normalment, a excepció que siga una J o major, i en este cas, s'anul·larà la mà completa. Després que cada jugador haja vist les seues cartes i a mesura que li corresponga el seu torn, té l'opció de retirar l'aposta número 1 o deixar-la en joc. Quan tots els jugadors hagen decidit la destinació de 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 de la destinació 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 respectives combinacions. Fins a este moment, els jugadors han de tindre una, dos o tres apostes en joc, depenent de les seues decisions anteriors.

3. Desenllaç de la jugada.

Segons la taula de pagaments que es trobarà exposada en cada una de les taules, el crupier procedix a pagar cada una de les apostes guanyadores en la proporció establida i a cobrar 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, perdrà les apostes en joc. Al finalitzar, el crupier retirarà les cartes, tot comprovant-les. Al finalitzar la jornada, el cap de taula anunciarà «les tres últimes jugades».

VIII. Regles comunes

1. Errors.

Qualsevol error que es produísca durant la distribució de les cartes, en el seu nombre o bé en l'aparició indeguda d'alguna carta descoberta, suposarà l'anul·lació de tota la jugada, excepte allò que s'ha especificat en l'apartat VII.2 d'este epígraf. Les cartes hauran de romandre en tot moment sobre la taula.

2. Prohibicions.

Queda prohibit als jugadors intercanviar informació sobre les cartes, descobrir-les abans d'hora o demanar consell sobre les jugades.

13. PÒQUER 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 perquè enfronta a diversos jugadors entre si. L'objectiu del joc és aconseguir la major combinació possible amb una sèrie de cartes.

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

2. Bandas de fluctuación.

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

VII. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

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

2. Intervalo de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el crupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el crupier haya anunciado el «no va más», este comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un 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 CÍRCULO: NORMAS GENERALES Y COMUNES A LAS DIFERENTES VARIEDADES.

I. Denominación.

El pòquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre si. 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 característiques semblants a les utilitzades en el joc de *blackjack* 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 xicoteta davant de la menor amb què es jugue o com a as darrere de la K.

2. Tapet o drap de joc.

És de forma ovalada per un dels seus costats i amb un lleuger entrant en el costat contrari destinat a acollir el crupier. El tapet té una sèrie d'espais o departaments separats i numerats a partir de l'esquerra del crupier que porta el número 1, a excepció del pòquer sintètic i del pòquer cobert de 5 cartes amb descart en què el número 1 quedarà a la dreta del crupier. Cada departament donarà acollida a un jugador assegut.

El tapet ha de tindre les següents obertures o ranures: una a la dreta del crupier per a les deduccions en benefici de la casa, anomenada pou o *cagnotte* i una altra, a l'esquerra, per a introduir les propines, i una tercera per a introduir l'efectiu procedent de la venda de fitxes als clients.

3. Distribuïdor o *sabot*.

Caldrà ajustar-se al que disposa l'epígraf 03. Apartat II, punt 3.

4. Benefici.

El benefici de l'establiment es podrà obtindre triant una de les dos opcions que es descriuen a continuació:

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

b) Un percentatge que oscil·larà entre el 10 i el 20 % del màxim de la taula o de la resta, per sessió, segons la modalitat de pòquer que es jugue. S'entén per sessió, una hora de joc més les dos últimes mans. La direcció de joc del casino fixara prèviament la duració de cada partida i ho farà públic als jugadors. En el cas que el casino no utilitze esta facultat, la duració de la partida ha de ser, com a mínim, la necessària perquè cada jugador que inicia la partida pugui tindre la mà en dos ocasions.

III. Personal

Cada taula de joc tindrà permanentment al seu servici un crupier. La zona on es desenrotlle el joc està controlada per un cap de sector o equivalent i, a més, pot haver-hi un canvista per a diverses taules.

1. Cap de sector o equivalent.

És el responsable del desenrotllament correcte del joc. Actua com delegat de la direcció del casino, li correspon resoldre qualsevol conflicte plantejat en les taules de joc i portarà una relació de jugadors que desitgen ocupar les places que puguin quedar vacants.

2. Crupier.

Sense perjudi de les funcions que més avant se li atribueixen, tindrà encomanades les següents: efectuar operacions de canvi; recompte, mescla i repartiment de les cartes als jugadors; anunci en veu alta de les distintes fases del joc i actuacions dels jugadors; càlcul i ingrés del benefici corresponent a l'establiment introduint-ho en la ranura que per a este efecte existix en la taula; introducció de les propines en la ranura de la taula destinada a este efecte; control del joc i vigilància perquè cap jugador aposte fora de torn; custòdia i control de la suma que constituïx el pot i el seu pagament. Igualment resoldrà als jugadors els dubtes sobre les regles a 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. Cas que la direcció ho considere necessari, podrà haver-hi una persona que atindrà les distintes taules i la funció de les quals serà canviar diners per fitxes.

IV. Jugadors

Enfront de cada un dels espais o departaments de la taula de joc, només es podrà asseure un jugador. La superfície dels espais podrà ser utilitzada per a depositar les fitxes i mantindre, si és el cas, les cartes.

Al començament de la partida se sortejaran els llocs.

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

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

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

2. Tapete o paño de juego.

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

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

3. Distribuidor o *sabot*.

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

4. Beneficio.

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo 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 fijara previamente la duración de cada partida y lo hará público a los jugadores. En el caso de que el casino no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

III. Personal.

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

1. Jefe de sector o equivalente.

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

2. Crupier.

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

3. Cambista. Caso de que la dirección lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá a las distintas mesas y cuya función será cambiar dinero por fichas.

IV. Jugadores.

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

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

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

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

V. Prohibicions

Està totalment prohibit que un jugador abandone la taula de joc deixant encarregat un altre jugador que li realitze i iguale les apostes, perquè cada jugador juga per si 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-ho, 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 cinc cartes correlatives més altes d'un mateix coll (as, K, Q, J i 10).
- b) Escala de color: és la formada per cinc 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 dos més també diferents del mateix valor (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 diferents colls.
- g) Trí: és la combinació de cinc cartes que conté tres cartes del mateix valor i les dos 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 dos parelles de cartes de distint valor (exemple: dos 6, dos J i un as).

j) Parella: és la combinació de cinc cartes que conté dos 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, 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 qualsevol 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 trí, guanya qui el té format per les cartes de valor més alt.

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

Quan diversos jugadors tenen doble parella, guanya qui té la parella formada per les cartes de valor més alt; 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.

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

V. Prohibiciones.

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

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

VI. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

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

- a) Escalera de color real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, K, Q, J y 10).
- b) Escalera de color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que esta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9, y 10).
- c) Póquer: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro K y un 6).
- d) Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: tres 8 y dos 7).
- e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 5, 7, 10, Q y As de tréboles).
- f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.
- g) Trí: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las 2 restantes sin formar pareja (ejemplo: tres 8, un 7 y un 2).
- h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q, o J. Esta combinación solo se utiliza en las variedades de póquer cubierto.
- i) Doble pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 6, dos J y un As).

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

k) Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

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

2. Empates.

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Mínims i màxims de les apostes

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes, han de realitzar-se dins dels límits mínims i màxims de la banda de fluctuació que per a la resta inicial tinga autoritzats el casino per a la modalitat de póquer que es jogue, sense qu per a la dita banda el màxim puga ser superior a deu vegades el mínim d' esta.

L'aposta mínima no podrà ser d'una quantia superior al 10 % de la resta inicial i el màxim de la taula depèn de la modalitat de póquer que es jogue.

a) Normes generals sobre estos límits

La quantia de la resta inicial i de les reposicions serà fixada per la direcció de joc del casino dins de la banda de fluctuació per a la resta inicial que tinga autoritzada, i la reposició mínima no podrà ser mai de major quantia que la resta inicial.

b) Apostes obligatòries

Són aquelles apostes prèvies al repartiment de les cartes, i la direcció del joc podrà optar entre les següents formules, depenent de la modalitat de póquer:

1. *Ante*. Aposta establida depenent de la modalitat de póquer que es jogue, obligatòria per al jugador, que han de fer tots els jugadors que desitgen rebre cartes. La seua quantia no podrà ser superior a la mitat del mínim de la taula.

2. *Cegues* (xicoteta cega i gran cega). Aposta obligatòria per al jugador que es realitzarà abans de rebre cartes, depenent de la modalitat de póquer que es jogue.

c) Límits d'aposta. Es pot jugar amb tres límits diferents:

c.1. *Limitat o limit*. El nombre d' increments està limitat en cada ronda, i no es pot pujar l'aposta en més de tres ocasions, a excepció de quan queden dos jugadors, cas en què el nombre d' increments serà il·limitat. La quantia dels dits increments està marcada per l'aposta mínima operativa dins de la banda de fluctuació autoritzada per a la taula durant els dos primers intervals d' apostes, i pel doble d' esta en els restants. Per tant la quantitat màxima que podrà arribar-se a apostar en una ronda serà la resultant de multiplicar per quatre l'aposta mínima amb el límit baix i el doble d' esta amb el límit alt. L'increment efectuat per un jugador restat, si no supera la mitat de l'aposta anterior, no generarà un nou increment.

c.2. *Pot limitat o pot limit*. L'aposta màxima que un client pot realitzar depèn de l' instant en què es produïska; si és a l' iniciar una ronda d' apostes, serà el total de diners que hi haja en el pot, i si ho fa una vegada oberta, la quantitat resultant de multiplicar per dos l'aposta precedent i afegir-li la quantia total del pot. El nombre d' increments és il·limitat.

c.3. *Sense límit o no limit*. No hi ha límit per a l'aposta màxima ni per al nombre d' increments. L'aposta mínima no podrà ser inferior al mínim operatiu dins de la banda de fluctuació autoritzada.

Tant en el sense límit com en el pot limitat, tots els increments d' apostes hauran de ser com a mínim pel doble de la posta anterior, a excepció d' aquelles que siguen realitzades per jugadors que foren restats, cas en què s' admetran, però només generaran nous increments si superen la mitat de l'aposta anterior.

d) Normes especials

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

VII. Desenrotllament del joc

És condició indispensable perquè la partida puga començar que hi haja en la taula de joc com a mínim quatre jugadors, nombre que haurà de mantindre's al llarg de tota la partida.

A l' inici de cada sessió se sortegen els llocs dels jugadors. Si la partida ja està iniciada, serà el cap de sector o equivalent qui assigne el lloc en la taula, si hi ha plaça lliure.

1. Repartiment de cartes

Al principi de cada partida el crupier ha d'assenyalar clarament amb una peça redona (marca o botó) qui té la mà, col·locant-la davant del jugador. La mà anirà rotant en el sentit de les agulles del rellotge cada vegada que toca un nou repartiment de cartes, a excepció de la modalitat de póquer sintètic i del póquer cobert de cinc cartes amb descart, que es realitzara en sentit contrari a les agulles del rellotge.

3. Mínims y máximos de las apuestas.

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

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

a) Normas generales sobre estos límites.

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

b) Apostas obligatorias.

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

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

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

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

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

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

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

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

d) Normas especiales.

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

VII. Desarrollo del juego.

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

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

1. Reparto de cartas.

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

El crupier ha de comprovar que estan la totalitat de les cartes que componen la baralla i barallar-les, almenys tres vegades, de manera que no siguen vistes pels jugadors, amb l'orde següent: mesclar (tipus *chemin de fer*)—agrupar—barallar.

Els jugadors als quals corresponga per torn la «marca» o «botó» hauran de realitzar prèviament les apostes que segons la modalitat de pòquer els corresponguen. Tot seguit, el crupier repartirà les cartes, sense que cap jugador pugua veure les seues cartes fins que l'últim jugador haja rebut tots els naips que li corresponguen.

Si en el moment de tallar queda al descobert alguna carta de la baralla s'ha de tornar a barallar.

Al realitzar el tall s'han de complir les condicions següents:

- a) Usar una sola mà.
- b) La direcció del tall ha de ser recta i allunyant-se del cos.
- c) La mà lliure no pot tocar la baralla fins que, després del tall, les piles de cartes s'hagen reunit una altra vegada.
- d) La mà lliure no ha d'obstaculitzar la vista als jugadors de tal forma que no puguen veure el procediment de tall.

El crupier ha de parar atenció al donar les cartes que no siguen vistes pels altres jugadors. Per això, al repartir-les, no pot alçar-les sinó lliurar-les sobre la taula.

2. Intervalos o tornos d'apostes

Tot seguit s'inicien les apostes i el crupier va indicant a qui li respon apostar, segons la variant del pòquer de què es tracte. Totes les apostes es reuneixen en un lloc comú anomenat pot.

En 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 donar a conèixer la seua intenció, quan siga el seu torn, posant les cartes damunt de la taula i allunyant-les tant com siga possible de les cartes que s'estan usant en el joc. En este cas el crupier retira les seues cartes, les quals no han de ser vistes per ningú.

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

b) «Passar». Qualsevol jugador a qui li arriba el torn d'apostar i decidix no fer-ho, haurà de dir «passe» sempre que cap jugador anterior haja realitzat una aposta durant eixe interval d'apostes. Qualsevol jugador que estiga participant en el joc pot reservar-se fins que algun dels jugadors decidisca apostar, i en este cas per a continuar participant en el joc ha de cobrir l'aposta o pujar-la si ho desitja.

c) «Cobrir» l'aposta ficant en el pot el nombre suficient de fitxes perquè el valor que representen les dites fitxes siga igual al de qualsevol altre jugador però no superior.

d) «Pujar» l'aposta ficant en el pot el nombre de fitxes suficients per a cobrir l'aposta i incloent-hi algunes fitxes més per a superar l'aposta, la qual cosa donarà lloc que els jugadors situats a la seua dreta realitzen alguna de les accions anteriorment descrites. Depenent de la varietat de pòquer i en cada interval d'apostes, el nombre de vegades que un jugador pot realitzar una pujada pot estar limitat; però en el cas que només hi haja dos jugadors no hi ha límit al nombre de vegades.

Al final de les apostes tots els jugadors que queden en la mà («actius») han d'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 s'emporta 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 a la jugada.

Els jugadors que estiguen jugant la mà han de parlar només l'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 cas que algun dels jugadors actue

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

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

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

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes condiciones:

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

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

2. Intervalos o turnos de apuestas.

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

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

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

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

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

c) «Cubrir» la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

d) «Subir» la apuesta metiendo en el Bote el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas. Dependiendo de la variedad de pòquer y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que solo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

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

Si al finalizar el turno de las apuestas solo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el crupier introduce las fichas en el bote y no ha habido objecciones 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

de la forma anteriorment descrita, serà cridat a l'orde pel crupier i, si reincidix, el cap de sector decidirà de forma irrevocable sobre la seua participació o continuació en la partida.

Els jugadors han de disposar de suficients diners en fitxes per a acabar la mà. Si no en tenen, jugaran en proporció a la quantitat apostada.

El crupier ha de mantindre les cartes eliminades i els descarts sota control; cap jugador no 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 mantindre la baralla en una posició tan horitzontal com siga possible, sense realitzar desplaçaments amb ella i amb la part superior sempre a la vista dels jugadors. Quan no tinga la baralla en la mà ha de protegir-la posant una fitxa del pot damunt.

3. Pagaments de les combinacions guanyadores

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

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

Si el jugador a qui correspon ensenyar les cartes renuncia al pot i tira les seues cartes de cara avall, no serà obligat a ensenyar-les llevat que els jugadors que intervinguen en la mà o el cap de sector demanen veure-les.

No cal que un jugador diga la combinació que té al mostrar les cartes ni 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 veure les cartes de la mà guanyadora, el crupier arregarà les cartes de les combinacions perdedores, i la guanyadora només serà retirada quan el crupier li haja entregat el pot.

En el cas que hi haja combinacions del mateix valor, el crupier repartirà el pot entre els distints jugadors que tinguen la mateixa combinació, en proporció a les seues respectives restes.

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

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

Les cartes que dóna el crupier durant la mà només es mostraran 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.

Si en el producte de la partició hi ha una fitxa sobrant, esta correspondrà al jugador que haja realitzat l'últim envit.

Havent constatat el crupier que tots els jugadors han pogut veure les cartes de la mà guanyadora, i que han manifestat la seua conformitat amb esta, entregará el pot al guanyador i arregarà les cartes per a iniciar una nova mà. Una vegada començat el nou repartiment, no s'admetran reclamacions sobre la mà anterior.

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 arregades 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'orde 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 començar la mà un jugador rep una carta que no li correspon i es té constància que l'ha vista.
- e) Si hi ha més d'una carta de cara amunt en la baralla.
- f) Si es descobreix que falten una o més cartes en la baralla.

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 descarts bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

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

3. Pagos de las combinaciones ganadoras.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

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

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.
- b) Si un jugador recibe menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.
- c) Si un jugador recibe más cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.
- d) Si al comenzar la mano un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.
- e) Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.
- f) Si se descubre que faltan una o más cartas en la baraja.

g) Si es descobreix que la baralla és defectuosa.

h) Si, al començar el repartiment, es descobreixen un dels dos primers naips.

2. Errors del crupier

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

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

c) Si el crupier, en el repartiment de les cartes, dona cartes a un jugador que no jugarà la mà o a un lloc que es troba buit, no es considera un error en el repartiment, sinó que el crupier dona les cartes normalment, inclòs el dit espai buit, i quan acaba arplega les cartes.

d) En el cas que el crupier, accidentalment, s'emporte totes o alguna de les cartes d'un jugador, estant protegides, i les mescle amb els descarts, la mà li serà anul·lada i al jugador se li tornaran tots els diners que haja apostat en eixa mà.

3. Errors del jugador

a) El jugador ha de prendre totes les seues decisions amb caràcter immediat a fi de no retardar el desenrotllament de la partida; en cas contrari, serà advertit pel crupier.

b) Si un jugador a l'apostar mescla les seues cartes amb els descarts, creient que no han anat més jugadors a igualar la seua aposta, perd el pot, llevat que el crupier o el cap de sector puguen reconstruir la mà sense cap dubte. Com a norma general s'ha d'intentar sempre reconstruir la mà i, per consegüent, jugar el pot.

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

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

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

f) Si un o diversos jugadors, al repartir les cartes, no han posat l'aposta inicial en el pot, es considera que la mà és vàlida i han de posar l'aposta 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.

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

h) 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 tindrà caràcter irrevocable.

i) Per a mantindre el dret a apostar, un jugador haurà d'avisar el crupier abans que hagen actuat dos jugadors després d'ell.

j) Cada jugador és responsable de rebre el nombre de cartes correctes. Si després de l'acció de dos jugadors, algun altre descobreix que no té el nombre de cartes correctes, perdre els diners apostats i la seua mà es declararà nul·la.

k) Si ja iniciada la mà, o en els descarts, se li descobreix una carta al jugador per la seua causa, esta serà mostrada a tots els jugadors i la mà finalitzarà sense perjudici per a la resta dels jugadors.

l) Els jugadors són responsables de les seues apostes; si un jugador anuncia una acció i no coneix la quantitat correcta, ha d'efectuar l'aposta de totes maneres. Si l'error ha sigut del crupier, que ha informat d'una quantitat incorrecta, el jugador podrà modificar la seua aposta.

IX. Varietats del 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 incloses en este catàleg són la varietats de pòquer cobert de cinc cartes amb descart i les cinc 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 esmentades en este apartat es detallen en els apartats següents d'este epígraf, i en tot allò que no s'hi preveja de forma específica serà regu-

g) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

h) Si, al començar el reparto, se descubriera uno de los dos primeros naipes.

2. Errores del crupier

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

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

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

d) En el caso de que el crupier, accidentalmente, se llevara todas o alguna de las cartas de un jugador, estando estas protegidas y las mezclara con los descartes, la mano le será anulada y al jugador se le devolverá todo el dinero que hubiera apostado en esa mano.

3. Errores del jugador

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

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

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

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

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

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

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

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

i) Para mantener el derecho a apostar, un jugador deberá avisar al crupier antes de que hayan actuado dos jugadores después de él.

j) Cada jugador es responsable de recibir el número de cartas correctas. Si después de la acción de dos jugadores, algún otro descubre que no tiene el número de cartas correctas, perderá el dinero apostado y su mano se declarará nula.

k) Si ya iniciada la mano, o en los descartes, se le descubre una carta al jugador por su causa, esta será mostrada a todos los jugadores y la mano se finalizará sin perjuicio para el resto de los jugadores.

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

IX. Variedades del póquer de círculo

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

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

lat per les normes generals contingudes en els apartats I a VIII d'este epígraf.

13.1. PÒQUER COBERT DE CINC CARTES AMB DESCART

El pòquer cobert de 5 cartes amb descart és un joc de cartes dels anomenats de cercle que enfronta diversos jugadors entre si. L'objecte del joc és aconseguir la major combinació possible amb cinc cartes, una vegada realitzat un sol descart d'un màxim de quatre cartes. El jugador també tindrà l'opció de no realitzar cap descart.

I. Elements de joc

Naips.

Es juga amb una baralla de 52 cartes de característiques semblants a les utilitzades en les altres modalitats de pòquer. Depenent del nombre de jugadors, es podrà jugar amb 52, 48, 44, 40, 36 o 32 cartes.

II. Mínims i màxims

En el límit d'aposta «sense límit», el mínim no pot ser menor que l'establert dins de la banda de fluctuació autoritzada; no hi ha límit per a l'aposta màxima.

III. Regles del joc: desenrotllament del joc

1. Repartiment de cartes.

Abans que el crupier distribuísca les cartes, el jugador que tinga la mà haurà d'obrir almenys amb una aposta mínima.

Hi haurà una aposta denominada cega, que consistix a realitzar una aposta que serà, com a mínim, el doble que l'obertura; la cega de major quantia té l'opció de, en el seu torn, tornar a pujar l'aposta i tindre el dret a parlar en l'últim lloc en el torn d'apostes. La cega només és vàlida abans que el crupier distribuísca les cartes.

Efectuades les operacions anteriors, el crupier procedirà al repartiment de les cartes als jugadors, començant pel jugador que tinga la mà, i, seguint el sentit contrari les agulles del rellotge, repartirà cinc cartes cobertes a cada jugador i conservarà la resta de la baralla en la seua mà.

Finalitzat el repartiment de cartes, dirigint-se al jugador que estiga a la dreta del jugador que tinga el dret de parlar l'últim en el torn d'apostes, anunciarà «Vosté parla», i així successivament a cada un dels jugadors.

2. Intervalos o tornos d'apostes.

Els jugadors disposaran de dos tornos d'apostes:

a) Quan rep les seues cinc primeres cartes. En estos moments s'inicia el primer interval d'apostes, parlant en primer lloc el jugador que tinga la mà.

b) Després de realitzar el descart. Llavors s'inicia el segon i últim interval d'apostes, parlant en primer lloc el jugador que realitza l'últim envit.

Les apostes hauran de realitzar-se d'una forma clara i immediata, sense simular dubtes respecte a la jugada en sí.

Els jugadors tindran dret a un sol descart d'un màxim de quatre cartes, i un mínim de cap, i en este cas anunciarà en veu alta que està «servit».

El jugador que es descarte de quatre naips rebrà primer tres cartes i una vegada la resta de jugadors restituïsquen els seus descarts, rebrà la seua quarta carta.

Si una vegada distribuïdes les primeres cinc cartes als jugadors no hi ha prou naips per a cobrir els descarts, una vegada repartides les cartes que queden en la baralla el crupier utilitzarà els descarts de tots els jugadors per a completar la mà; amb l'única excepció que només en falten per a un jugador, en què llavors únicament s'utilitzarien els descarts dels altres jugadors per a cobrir el seu.

L'orde en el repartiment dels descarts serà el mateix que l'establert per al repartiment inicial de naips.

Finalment, els jugadors aniran descobrint les seues cartes un a un començant per qui va realitzar l'últim envit i seguint per la seua dreta.

IV. Errors i infraccions en el joc

Quant als errors en el repartiment i els errors de jugador, es procedirà d'acord amb el que establixen les normes generals.

las referidas normas generales contenidas en los apartados I a VIII de este epígraf.

13.1. PÓQUER CUBIERTO DE 5 CARTAS CON DESCARTE.

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

I. Elementos de juego.

Naipes.

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

II. Mínimos y máximos.

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

III. Reglas del juego: desarrollo del juego.

1. Reparto de cartas.

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

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

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

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

2. Intervalos o turnos de apuestas.

Los jugadores dispondrán de dos turnos de apuestas:

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

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

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

Los jugadores tendrán derecho a un solo descarte de un máximo de cuatro cartas y un mínimo de ninguna, en cuyo caso anunciará en voz alta que está «servido».

El jugador que se descarte de cuatro naips recibirá primero tres cartas y una vez el resto de jugadores restituyan sus descarts, recibirá su cuarta carta.

Si una vez distribuidas las primeras cinco cartas a los jugadores no hubieran suficientes naipes para cubrir los descarts, una vez repartidas las cartas que quedasen en el mazo, el crupier utilizará los descarts de todos los jugadores para completar la mano; con la única excepción de que solo faltara para un jugador, en que entonces únicamente se utilizará los descarts de los demás jugadores para cubrir el suyo.

El orden en el reparto de los descarts será el mismo que el establecido para el reparto inicial de naipes.

Finalmente los jugadores irán descubriendo sus cartas uno a uno empezando por quien realizó el último envite y siguiendo por su derecha.

IV. Errores e infracciones en el juego.

En cuanto a los errores en el reparto y errores de jugador se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales.

Quant als errors del crupier, a més del que establixen les normes generals s'haurà de tindre en compte el següent:

En el cas que al crupier se li descobrisca una carta en el repartiment dels descarts, esta no se substituirà i la mà es finalitzarà sense envits.

13.2. VARIETATS DEL PÒQUER DESCOBERT

13.2.A) PÒQUER DESCOBERT EN LA VARIANT SEVEN STUD POKER

I. Denominació

El *Seven Stud Poker* és una varietat de pòquer de cercle que enfronta un mínim de quatre jugadors i un màxim de huit entre ells i que es juga amb una baralla de 52 cartes.

L'objectiu del joc és aconseguir la major combinació possible amb set cartes, tenint en compte que d'eixes cartes només en tenen valor cinc quan es descobreix la jugada.

II. Regles del joc

1. Mínims i màxims

Com a especialitat per a esta varietat de pòquer de cercle i dins del limitat o *límit* en els casos que les dos primeres cartes de qualsevol jugador descobertes siguen una parella, es podrà jugar amb el límit més alt; si algun jugador exercix este dret, tots els increments seran proporcionals al dit nivell. 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.

En esta varietat de pòquer de cercle és obligatòria per a tots els jugadors l'aposta denominada *ante* d'acord amb la definició establida en les normes generals.

2. Desenrotllament del joc

El crupier repartix tres cartes a cada un dels jugadors, les dos primeres cobertes i la tercera descoberta.

Tot seguit s'inicia el primer interval d'apostes, el qual és indicat pel crupier als jugadors per mitjà de la frase «facen les seues apostes». Comença a parlar el jugador que tinga la carta més baixa. En cas d'igualtat, l'empat es trenca per colls: piques, cors, diamants i trèvols (de major a menor).

El segon interval d'apostes té lloc quan ha acabat de repartir-se la quarta carta i cada jugador té dos cartes cobertes i dos descobertes. El jugador amb la combinació de cartes més alta o, a falta d'això, amb la carta més alta, és el que obri este segon interval d'apostes, i pot passar romandre en joc (*check*) o apostar (*bet*), però 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 s'emporta el pot.

En acabar el segon interval d'apostes es dona una carta descoberta als jugadors que no hagen passat.

El tercer i quart interval d'apostes es realitza com el segon.

El quint interval d'apostes és l'últim i és anunciat amb les paraules «última carta» pel crupier, que dona a cada jugador que roman 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 repartiments següents se separarà una carta, fins a un total de quatre, que han de quedar apartades de les de descart (cartes mortes). Estes cartes es poden usar només en els casos següents:

a) Quan el crupier, al donar la setèima carta, salte el torn d'un jugador, li donarà la primera «carta morta» sempre que les cartes dels altres jugadors hagen sigut vistes. El jugador la rep quan el crupier haja acabat de donar les altres als jugadors, és a dir, és l'últim que rep la carta. L'objectiu d'esta regla és mantindre la seqüència de les cartes de la baralla per als altres jugadors.

b) Quan el crupier, al repartir la setèima carta, s'adone que no en té prou per a acabar este interval, usarà aquelles «cartes mortes» mesclant-les amb les que encara no s'han repartit a fi de completar la jugada.

c) Quan no hi haja prou cartes per a completar la setèima ronda, havent tingut en compte tant els descarts realitzats com les «cartes mortes», el crupier en traurà una de les que queden per repartir, la qual la col·locarà en el centre de la taula i serà la setèima carta per a tots els jugadors (carta comuna).

En cuanto a los errores del crupier, además de lo establecido en las normas generales se deberá tener en cuenta la siguiente:

En el caso de que al crupier se le descubra una carta en el reparto de los descartes, esta no se sustituirá y la mano se finalizará sin envites.

13.2. VARIEDADES DEL PÓQUER DESCUBIERTO.

13.2.A) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE SEVEN STUD POKER.

I. Denominación

El *Seven Stud Poker* es una variedad de póquer de círculo que enfrenta a un mínimo de cuatro jugadores y un máximo de ocho entre sí y que se juega con una baraja de 52 cartas.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de esas cartas solo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

II. Reglas del juego.

1. Mínimos y máximos.

Como especialidad para esta variedad de póquer de círculo y dentro del Limitado o «Limit» en los casos de que las dos primeras cartas de cualquier jugador descubiertas sean una pareja, se podrá jugar con el límite más alto, si algún jugador ejerciera este derecho todos los incrementos serán proporcionales a dicho nivel. En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

En esta variedad de póquer de círculo es obligatoria para todos los jugadores la apuesta denominada «ante» de acuerdo con la definición establecida en las normas generales.

2. Desarrollo del juego.

El crupier reparte tres cartas, a cada uno de los jugadores, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas, el cual es indicado por el crupier a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas». Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja. En caso de igualdad, el empate se rompe por palos, Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles (De mayor a menor).

El segundo intervalo de apuestas tiene lugar cuando ha terminado de repartirse la cuarta carta y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. el jugador con la combinación de cartas más alta o en su defecto con la carta más alta, es el que abre este segundo intervalo de apuestas pudiendo pasar permaneciendo en juego (*check*) o apostar (*bet*), y en ningún caso puede retirarse del juego.

Si al terminar este segundo intervalo de apuestas solo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote.

Al finalizar el segundo intervalo de apuestas se les da una carta descubierta a los jugadores que no hayan pasado.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y es anunciado por el crupier con las palabras «última carta» y le da a cada jugador que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la izquierda a la mano.

Después de dar las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos se separará una carta, hasta un total de cuatro, que deben quedar apartadas de las de descarte (cartas muertas). Estas cartas se pueden usar solamente en los siguientes casos:

a) Cuando el crupier al dar la séptima carta se salte el turno de un jugador, se le da la primera «carta muerta» siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. el jugador la recibe cuando el crupier haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, es el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

b) Cuando el crupier, al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usa dichas «cartas muertas» mezclándolas con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las «cartas muertas», el crupier sacará una de las que quedan por repartir, la cual la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común).

El repartiment de cartes es realitzarà en el sentit de les agulles del rellotge, començant sempre pel jugador més pròxim a l'esquerra del crupier, orde que es mantindrà durant tot el repartiment de cartes.

Durant el joc el crupier anunciarà la carta més baixa, la mà més alta, tots els increments i totes les parelles, però mai possibles escales ni colors.

El jugador que haja realitzat l'últim increment mostrarà les cartes en primer lloc, i a continuació i per torn els restants jugadors.

Una vegada que el crupier haja constatat que tots els jugadors han pogut veure les cartes de la mà guanyadora, i que han manifestat la seua conformitat amb la combinació guanyadora, entregarà el pot al guanyador i arreplegarà les cartes per a iniciar una nova mà.

III. Errors i infraccions en el joc

Es procedirà d'acord amb el que establixen les normes generals i amb les següents:

1. Errors en el repartiment

a) Si al repartir les dos primeres cartes (*hole cards*) alguna 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 haurà de ser coberta.

a.2) Que queden les dos primeres cartes descobertes, i en este cas se li torna l'aposta inicial.

b) Si al repartir la setèima carta esta és donada erròniament, el crupier preguntarà al jugador i, d'acord amb la seua resposta, s'aplicaran els criteris següents:

b.1) Si a pesar de l'error vol continuar jugant, la carta es cobreix i el joc segueix normalment.

b.2) Si no desitja continuar jugant, no prendrà part en l'últim interval d'apostes i jugarà només amb les apostes realitzades fins a eixe moment. Els altres jugadors continuaran jugant i apostaran l'interval corresponent d'apostes i es formarà un pot a part (*side pot*), en el qual el jugador que no va voler continuar jugant no pren part.

2. Errors del crupier

a) Si en el repartiment de la setèima carta, el crupier per error la dona descoberta i només queden dos jugadors en la partida, no es podran pujar les apostes i es descobriran directament (*showdown*).

b) Si el crupier comença a distribuir les cartes sense que hagen finalitzat les apostes, ha de mantindre la dita carta sobre la taula fins que aquelles finalitzen i després retirar, a part de la dita carta, tantes cartes com jugadors es mantinguen en joc (*burnt cards*). Les dites cartes cobertes es posen en un lloc separat dels descarts.

3. Errors del jugador

a) Si un jugador per error descobreix les seues cartes cobertes (*hole cards*), ha de cobrir-les novament perquè el joc continua sent vàlid i la següent carta no se li donarà coberta.

b) Si un jugador descobreix les seues cartes tapades sense haver igualat una aposta pretèrita, renúncia a la jugada i se li anul·la la mà.

c) Si un client no està present en la taula quan arriba el seu torn, perdre la seua aposta inicial i la seua aposta obligada si li correspon.

13.2.B) PÒQUER DESCOBERT EN LA VARIANT OMAHA

I. Denominació

Variante del póquer de cercle que es juga amb 52 cartes l'objectiu del qual és aconseguir la major combinació possible triant dos de les quatre cartes tapades que té cada jugador en la mà i tres de les cinc cartes que són comunes a tots els jugadors i que són descobertes pel crupier en el centre de la taula.

II. Regles del joc: desenrotllament del joc

A l'inici de la sessió se sortegen els llocs dels jugadors, a continuació el crupier servix una carta davant de cada jugador assegut, la més alta obtindrà la mà o postres. En cas d'igualtat guanyarà segons el coll per este orde piques, cors, diamants i trèvols.

Abans de donar les cartes els dos jugadors situats a l'esquerra de la mà posaran per orde correlatiu les apostes denominades xicoteta cega i gran cega, esta última haurà de ser igual al mínim de la taula i la xicoteta cega la seua mitat.

Després de remenar, el crupier procedirà al repartiment de quatre cartes d'una en una a cada jugador, donant la primera carta a la plaça que corresponga a la xicoteta cega i en sentit de les agulles del rellotge;

El reparto de cartas se realizará en sentido de las agujas del reloj, empezando siempre por el jugador más próximo a la izquierda del crupier, orden que se mantendrá durante todo el reparto de cartas.

Durante el juego el crupier anunciará la carta más baja, la mano más alta, todos los incrementos y todas las parejas, pero nunca posibles escaleras ni colores.

El jugador que haya realizado el último incremento mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores.

Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva mano.

III. Errores e infracciones en el juego.

Se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales y con las siguientes:

1. Errores en el reparto.

a) Si al repartir las dos primeras cartas (*hole cards*) alguna de ellas queda al descubierto se pueden dar dos casos:

a.1) Que quede una de ellas al descubierto. En este caso esa carta es la carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que deberá ser cubierta.

a.2) Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

b) Si al repartir la séptima carta esta es dada erróneamente, el crupier preguntará al jugador y de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

b.1) Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

b.2) Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará solo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte (*side pot*) en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del crupier.

a) Si en el reparto de la séptima carta, el crupier por error la da descubierta y solo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente (*showdown*).

b) Si el crupier empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirar, aparte de dicha carta, tantas cartas como jugadores se mantengan en juego (*burnt cards*). Dichas cartas cubiertas se ponen en un lugar separado de los descartes.

3. Errores del jugador.

a) Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas (*hole cards*) debe cubrir las de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

b) Si un jugador descubre sus cartas tapadas sin haber igualado una apuesta pretèrita, renuncia a la jugada y se le anula la mano.

c) Si un cliente no esta presente en la mesa cuando llega su turno, perderá su ante y su apuesta obligada si le correspondiera.

13.2.B) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE OMAHA.

I. Denominación.

Variante del póquer de círculo que se juega con 52 cartas, cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas tapadas que tiene cada jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que son descubiertas por el crupier en el centro de la mesa.

II. Reglas del juego: Desarrollo del juego.

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores, a continuación el crupier sirve una carta delante de cada jugador sentado, la más alta obtendrá la mano o postre. En caso de igualdad ganará según el palo por este orden Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles.

Antes de dar las cartas los dos jugadores situados a la izquierda de la mano pondrán por orden correlativo las apuestas denominadas pequeña ciega y gran ciega, esta última deberá de ser igual al mínimo de la mesa y la pequeña ciega su mitad.

Después de barajar, el crupier procederá al reparto de cuatro cartas de una en una a cada jugador, dando la primera carta a la plaza que corresponda a la pequeña ciega y en sentido de las agujas del reloj,

a continuació s'iniciarà el primer interval d'apostes, i el jugador situat a l'esquerra de la gran cega serà el primer a parlar, amb les opcions de «retirar-se», «passar», «anar-hi» o «pujar»; i així successivament fins a arribar a la gran cega, en què serà l'últim a parlar. Tot seguit, el crupier portarà les fitxes apostades a la zona del pot, cremarà, de la baralla, una carta i descobrirà les tres següents (*flot*), iniciant-se en eixe moment el segon interval d'apostes, que obrirà el jugador corresponent a la xicoteta cega.

Després de finalitzar la segona ronda d'apostes, el crupier portarà les fitxes apostades al pot, cremarà una carta i descobrirà un quart naip (*turn*); a continuació s'iniciarà el tercer interval d'apostes, parlant en primer lloc la xicoteta cega o el següent jugador a la seua esquerra en el cas que este no romanga en actiu.

Després de finalitzar el tercer torn d'apostes, el crupier portarà les fitxes apostades al pot, cremarà novament una carta i descobrirà la quinta carta comuna (*river*); el quart i últim interval d'apostes s'iniciarà parlant de la mateixa manera, en primer lloc la xicoteta cega o el següent jugador a la seua esquerra en el cas que este no romanga en actiu.

En cada ronda d'apostes el crupier anunciarà en veu alta les distintes cartes que va destapant, (*flop*, *turn* i *river*), així com els jugadors actius en la mà. Al final de les apostes tots els jugadors que romanguen en la mà (actius) hauran d'haver posat el mateix valor de fitxes en el pot, excepte si la seua resta no aconseguix el seu valor total, jugant llavors la part proporcional.

El jugador que haja realitzat l'últim increment, mostrarà les cartes en primer lloc i a continuació i per torn els restants jugadors. Una vegada que el crupier haja constatat que tots els jugadors han pogut veure les cartes de la mà guanyadora, i que han manifestat la seua conformitat amb la combinació guanyadora, entregarà el pot al guanyador i arreglarà les cartes per a iniciar una nova mà.

III. Jugadors

A esta varietat, a més de les generals, se li apliquen les següents:

1. Si un jugador descansa quan li correspon la cega xicoteta i posteriorment es reincorpora al joc, abans que li corresponga la cega gran haurà d'entrar amb la cega xicoteta.
2. Si un jugador s'incorpora amb la partida ja començada, haurà d'entrar amb la cega gran per a rebre cartes.
3. Un jugador no es podrà incorporar sent postres o xicoteta cega, esperarà que passe el torn.

IV. Errors i infraccions en el joc

Quant als errors en el repartiment i errors de jugador, es procedirà d'acord amb el que estableixen les normes generals.

Quant als errors del crupier, a més del que estableixen les normes generals s'hauran de tindre en compte les següents:

- a) Si alguna de les cartes comunes és descoberta pel crupier abans que una ronda d'apostes siga tancada per complet, es tancarà la dita ronda sense possibilitat d'incrementos.
- b) Si dos o més cartes comunes són descobertes pel crupier abans que una ronda d'apostes siga tancada per complet, es remenaran amb la resta de cartes i es descobriren novament.
- c) En el cas que al crupier se li descobrisca una carta en el repartiment, esta substituirà la primera carta a cremar, que al seu torn substituirà la carta girada.

13.2.C) PÒQUER DESCOBERT EN LA VARIANT HOLD'EM

I. Denominació

És una variant del pòquer de cercle que es juga amb 52 cartes. L'objectiu del joc és aconseguir la major combinació possible amb cinc cartes qualssevol d'entre les set cartes que formen les dos cartes de cada jugador i les cinc cartes comunes.

II. Regles del joc. Desenvolupament del joc

A l'inici de la sessió se sortegen els llocs dels jugadors, a continuació el crupier despacha una carta davant de cada jugador assegut, la més alta obtindrà la mà o postres. En cas d'igualtat, guanyarà segons el coll per este orde: piques, cors, diamants i trèvol.

Abans de donar les cartes, els dos jugadors situats a l'esquerra de la mà posaran per orde correlatiu les apostes denominades xicoteta cega i

iniciándose a continuación el primer intervalo de apuestas, siendo el jugador situado a la izquierda de la gran ciega el primero en hablar, con las opciones de «retirarse», «pasar», «ir» o «subir»; y así sucesivamente hasta llegar a la gran ciega que será el último en hablar. Acto seguido, el crupier llevará las fichas apostadas a la zona del pot, quemará, del mazo, una carta y descubrirá las tres siguientes (Flop), iniciándose en ese momento el segundo intervalo de apuestas que abrirá el jugador correspondiente a la pequeña ciega.

Después de finalizar la segunda ronda de apuestas, el crupier llevará las fichas apostadas al pot, quemará una carta y descubrirá un cuarto naip, (Turn), iniciándose a continuación el tercer intervalo de apuestas, hablando en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que este no permanezca en activo.

Después de finalizar el tercer turno de apuestas, el crupier llevará las fichas apostadas al pot, quemará de nuevo una carta y descubrirá la quinta carta común, (River), iniciándose el cuarto y último intervalo de apuestas hablando de igual modo en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que este no permanezca en activo.

En cada ronda de apuestas el crupier anunciará en voz alta las distintas cartas que va destapando, (flop, turn y river), así como los jugadores activos en la mano. Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la mano (activos) deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el pot, excepto si su resto no alcanza su valor total, jugando entonces la parte proporcional.

El jugador que haya realizado el último incremento, mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores. Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva mano.

III. Jugadores.

En esta variedad, además de las generales, le son de aplicación las siguientes:

1. Si un jugador descansa cuando le corresponde la ciega pequeña y posteriormente se reincorpora al juego, antes de que le correspondiera la ciega grande, deberá de entrar con la ciega pequeña.
2. Si un jugador se incorpora con la partida ya comenzada, deberá entrar con la ciega grande para recibir cartas.
3. Un jugador no se podrá incorporar siendo postre o pequeña ciega, esperará a que pase el turno.

IV. Errores e infracción en el juego.

En cuanto a los errores en el reparto y errores de jugador se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales.

En cuanto a los errores del crupier, además de lo establecido en las normas generales se deberá tener en cuenta las siguientes:

- a) Si alguna de las cartas comunes fuera descubierta por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se cerrará dicha ronda sin posibilidad de incrementos.
- b) Si dos o más cartas comunes fueran descubiertas por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se barajarán con el resto de cartas y se descubrirán de nuevo.
- c) En el caso de que al crupier se le descubra una carta en el reparto, esta sustituirá a la primera carta a quemar, que a su vez sustituirá la carta vuelta.

13.2.C) PÒQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE HOLD'EM.

I. Denominación.

Es una variante del pòquer de círculo que se juega con 52 cartas. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con cinco cartas cualesquiera de entre las siete cartas que forman las dos cartas de cada jugador y las cinco cartas comunes.

II. Reglas del Juego. Desarrollo del juego.

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores, a continuación el crupier despacha una carta delante de cada jugador sentado, la más alta obtendrá la mano o postre. En caso de igualdad ganará según el palo por este orden Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles.

Antes de dar las cartas los dos jugadores situados a la izquierda de la mano pondrán por orden correlativo las apuestas denominadas pequeña

gran cega, esta última deurà de ser igual al mínim de la taula i la xicoteta cega la seua mitat.

Després de remenar, el crupier procedirà al repartiment de dos cartes d'una en una a cada jugador, donant la primera carta a la plaça que corresponga a la xicoteta cega i en el sentit de les agulles del rellotge; a continuació s'iniciarà el primer interval d'apostes, i el jugador situat a l'esquerra de la gran cega serà el primer a parlar, amb les opcions de «retirar-se», «passar», «anar-hi» o «pujar»; i així successivament fins a arribar a la gran cega, en què serà l'últim a parlar. Tot seguit, el crupier portarà les fitxes apostades a la zona del pot, cremarà, de la baralla, una carta i descobrirà les tres següents (*flot*), iniciant-se en eixe moment el segon interval d'apostes, que obrirà el jugador corresponent a la xicoteta cega.

Després de finalitzar la segona ronda d'apostes, el crupier portarà les fitxes apostades al pot, cremarà una carta i descobrirà un quart naip (*turn*); a continuació s'iniciarà el tercer interval d'apostes, parlant en primer lloc la xicoteta cega o el següent jugador a la seua esquerra en el cas que este no romanga en actiu.

Després de finalitzar el tercer torn d'apostes, el crupier portarà les fitxes apostades al pot, cremarà novament una carta i descobrirà la quinta carta comuna (*river*), llavors s'iniciarà el quart i últim interval d'apostes parlant de la mateixa manera en primer lloc la xicoteta cega o el següent jugador a la seua esquerra en el cas que este no romanga en actiu.

En cada ronda d'apostes el crupier anunciarà en veu alta les distintes cartes que va destapant (*flop*, *turn* i *river*), així com els jugadors actius en la mà. Al final de les apostes tots els jugadors que romanguen en la mà (actius) hauran d'haver posat el mateix valor de fitxes en el pot, excepte si la seua resta no aconsegueix el seu valor total, llavors jugaran la part proporcional.

El jugador que haja realitzat l'últim increment, mostrarà les cartes en primer lloc i a continuació i per torn els restants jugadors. Una vegada que el crupier haja constatat que tots els jugadors han pogut veure les cartes de la mà guanyadora, i que han manifestat la seua conformitat amb la combinació guanyadora, entregará el pot al guanyador i arplegará les cartes per a iniciar una nova mà.

Apostes acumulades i progressius. La conselleria competent en matèria de joc podrà 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, amb relació a combinacions especials de naips obtingudes per part dels jugadors dins de les seues mans en el curs de les partides ordinàries i també entre unes quantes taules d'este joc.

Així mateix, es podran autoritzar apostes addicionals i independents per als jugadors, anomenades «progressius», l'objectiu de les quals és aconseguir un premi especial que depèn només de la jugada que obtinga el jugador i de l'import acumulat pel progressiu en aquell moment, amb la deducció autoritzada prèviament a favor de l'establiment. Per a jugar al progressiu, cada jugador ha de depositar una quantitat estipulada en la ranura amb comptador destinada a esta finalitat. Podrà haver un progressiu comú a unes quantes taules. El desenrotllament d'esta modalitat de joc ha d'estar exposat en un lloc visible de la taula o zona de joc i ha d'indicar les combinacions que comporten els premis i el seu import. Estos premis addicionals seran, com a mínim, els següents:

III. Jugadors

A més de les normes i requisits establits en les generals, s'hauran de tindre en compte que:

1. Si un jugador descansa quan li correspon la cega xicoteta i posteriorment es reincorpora al joc, abans que li corresponga la cega gran haurà d'entrar amb la cega xicoteta.
2. Si un jugador s'incorpora amb la partida ja començada, haurà d'entrar amb la cega gran per a rebre cartes.
3. Un jugador no es podrà incorporar sent postres o xicotetes cega, esperarà que passe el torn.

IV. Errors i infraccions en el joc

Quant als errors en el repartiment i errors de jugador, es procedirà d'acord amb el que estableixen les normes generals.

Quant als errors del crupier, a més del que estableixen les normes generals s'hauran de tindre en comptes les següents:

ciega y gran ciega, esta última deberá de ser igual al mínimo de la mesa y la pequeña ciega su mitad.

Después de barajar, el crupier procederá al reparto de dos cartas de una en una a cada jugador, dando la primera carta a la plaza que corresponda a la pequeña ciega y en sentido de las agujas del reloj, iniciándose a continuación el primer intervalo de apuestas, siendo el jugador situado a la izquierda de la gran ciega el primero en hablar, con las opciones de «retirarse», «pasar», «ir» o «subir»; y así sucesivamente hasta llegar a la gran ciega que será él ultimo en hablar. Acto seguido, el crupier llevará las fichas apostadas a la zona del pot, quemará, del mazo, una carta y descubrirá las tres siguientes (*Flot*), iniciándose en ese momento el segundo intervalo de apuestas que abrirá el jugador correspondiente a la pequeña ciega.

Después de finalizar la segunda ronda de apuestas, el crupier llevará las fichas apostadas al pot, quemará una carta y descubrirá un cuarto naip, (*Turn*), iniciándose a continuación el tercer intervalo de apuestas, hablando en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que este no permanezca en activo.

Después de finalizar el tercer turno de apuestas, el crupier llevará las fichas apostadas al pot, quemará de nuevo una carta y descubrirá la quinta carta común, (*River*), iniciándose el cuarto y último intervalo de apuestas hablando de igual modo en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que este no permanezca en activo.

En cada ronda de apuestas el crupier anunciará en voz alta las distintas cartas que va destapando, (*flop*, *turn* y *river*), así como los jugadores activos en la mano. Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la mano (activos) deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el pot, excepto si su resto no alcanza su valor total, jugando entonces la parte proporcional.

El jugador que haya realizado el último incremento, mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores. Una vez que el crupier haya constatatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva mano.

Apuestas acumuladas y progresivos. La conselleria competente en materia de juego podrá autorizar para este tipo de juego las denominadas apuestas especiales acumuladas o «bonus» para la obtención de premios especiales en dinero, o su equivalente en especie, con relación a combinaciones especiales de naipes obtenidas por parte de los jugadores dentro de sus manos en el curso de las partides ordinarias y también entre varias mesas de este juego.

Asimismo, se podrán autorizar apuestas adicionales e independientes para los jugadores, llamada «progresivos», cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Podrá existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesto en un lugar visible de la mesa o zona de juego y debe indicar las combinaciones que comportan los premios y su importe. Estos premios adicionales serán, como mínimo, los siguientes:

III. Jugadores.

Además de las normas y requisitos establecidos en las generales se tendrán que tener en cuenta que:

1. Si un jugador descansa cuando le corresponde la ciega pequeña y posteriormente se reincorpora al juego, antes de que le correspondiera la ciega grande, deberá de entrar con la ciega pequeña.
2. Si un jugador se incorpora con la partida ya comenzada, deberá entrar con la ciega grande para recibir cartas.
3. Un jugador no se podrá incorporar siendo postre o pequeña ciega, esperarà a que pase el turno.

IV. Errores e infracciones en el juego.

En cuanto a los errores en el reparto y errores de jugador se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales.

En cuanto a los errores del crupier, además de lo establecido en las normas generales se deberán tener en cuentas las siguientes:

a) Si alguna de les cartes comuna és descoberta pel crupier abans que una ronda d'apostes siga tancada per complet, es tancarà la dita ronda sense possibilitat d'incrementos.

b) Si dos o més cartes comunes són descobertes pel crupier abans que una ronda d'apostes siga tancada per complet, es remenaran amb la resta de cartes i es descobriran novament.

c) En el cas que al crupier se li descobrisca una carta en el repartiment, esta substituirà la primera carta a cremar, que al seu torn substituirà la carta girada.

13.2. D) PÒQUER DESCOBERT EN LA VARIANT DE FIVE STUD POKER

I. Denominació

El *Five Stud Poker* és una variant de pòquer de cercle, que enfronta a diversos jugadors entre si, l'objecte de la qual és aconseguir la major combinació possible entre les cinc cartes de què disposa cada un dels jugadors.

II. Elements de joc

Es juga amb una baralla de 52 cartes de semblants característiques de les utilitzades en les altres modalitats de pòquer.

III. Regles de joc. Desenvolupament del joc

A l'inici de la sessió se sortegen els llocs dels jugadors.

Tots els jugadors que desitgen rebre cartes hauran de realitzar les seues apostes inicials. Després de remenar, el crupier procedirà al repartiment de dos naips, d'un en un, a cada un dels jugadors, un cobert i l'altre descobert, en el sentit de les agulles del rellotge i començant sempre pel jugador mes pròxim a l'esquerra del crupier, orde que es mantindrà durant tot el repartiment de cartes, i a continuació s'iniciarà el primer interval d'apostes. En esta variant, el jugador amb la combinació més alta és el que inicia les apostes.

Quan finalitza el primer interval d'apostes, el crupier dóna a cada jugador una tercera carta, en este caso descoberta, amb la qual cosa comença el segon interval d'apostes.

Quan finalitza este interval d'apostes, el crupier dóna una quarta carta, igualment descoberta, a cada jugador, amb la qual cosa comença el tercer interval d'apostes.

Quan s'acaben les apostes el crupier dóna una quinta carta descoberta, amb la qual cosa s'inicia el quart i últim interval d'apostes.

El jugador que haja realitzat l'últim increment, mostrarà les cartes en primer lloc i a continuació i per torn els restants jugadors. Una vegada que el crupier haja constatat que tots els jugadors han pogut veure les cartes de la mà guanyadora, i que han manifestat la seua conformitat amb la combinació guanyadora, entregará el pot al guanyador i arplegarà les cartes per a iniciar una nova mà.

IV. Mínims i màxims

Els límits de les apostes en cada interval, tanda o ronda dependrà de l'opció triada per la direcció del casino entre els tres límits establits en les normes generals, amb l'única peculiaritat del limitat o *limit*, que serà:

Limitat o *limit*. En cas que les dos primeres cartes descobertes de qualsevol jugador siguen una parella, es podrà jugar amb el límit més alt; si algun jugador exercix este dret, tots els increments seran proporcionals al dit nivell. 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.

V. Errors i infraccions en el joc

Quant als errors i infraccions en el joc, es procedirà d'acord amb el que estableix les normes generals amb les peculiaritats següents:

1. Errors de repartiment.

En el cas que les dos primeres cartes queden descobertes, s'anul·la la mà.

2. Errors del crupier.

a) Si el crupier s'equivoca al designar el jugador que ha de fer l'aposta obligada en la primera ronda i este actua abans que ens adonem de l'error, l'aposta es donarà per bona i l'acció continuarà.

a) Si alguna de las cartas comunes fuera descubierta por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se cerrará dicha ronda sin posibilidad de incrementos.

b) Si dos o más cartas comunes fueran descubiertas por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se barajarán con el resto de cartas y se descubrirán de nuevo.

c) En el caso de que al crupier se le descubra una carta en el reparto, esta sustituirá a la primera carta a quemar, que a su vez sustituirá la carta vuelta.

13.2. D) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE DE FIVE STUD PÓKER.

I. Denominación.

El *Five Stud Póker* es una variante de pòquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí, cuyo objeto es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

II. Elementos de juego.

Se juega con una baraja de 52 cartas de similares características de las utilizadas en las otras modalidades de pòquer.

III. Reglas de Juego. Desarrollo del juego.

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores.

Todos los jugadores que deseen recibir cartas tendrán que realizar sus apuestas de «ante». Después de barajar, el crupier procederá al reparto de dos naipes, de uno en uno a cada uno de los jugadores, uno cubierto y el otro descubierto, en sentido de las agujas del reloj y empezando siempre por el jugador mas próximo a la izquierda del crupier, orden que se mantendrá durante todo el reparto de cartas, iniciándose a continuación el primer intervalo de apuestas. En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

Al finalizar el primer intervalo de apuestas, el crupier da a cada jugador una tercera carta, en este caso descubierta con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas el crupier da una cuarta carta, igualmente descubierta, a cada jugador con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas el crupier da una quinta carta descubierta, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

El jugador que haya realizado el último incremento, mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores. Una vez que el crupier haya constatatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva mano.

IV. Mínimos y máximos.

Los límites de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerá de la opción elegida por la Dirección del casino entre los tres límites establecidos en las normas generales, con la única peculiaridad del Limitado o «Limit», que será:

Limitado o «Limit». Caso de que las dos primeras cartas descubiertas de cualquier jugador sean una pareja, se podrá jugar con el límite más alto, si algún jugador ejerciera este derecho todos los incrementos serán proporcionales a dicho nivel. En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

V. Errores e infracciones en el juego.

En cuanto a los errores e infracciones en el juego se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales con las siguientes peculiaridades:

1. Errores de reparto.

En el caso de que las dos primeras cartas queden descubiertas se anula la mano.

2. Errores del crupier.

a) Si el crupier se equivoca al designar el jugador que debe hacer la apuesta obligada en la primera ronda y este actúa antes de que nos demos cuenta del error la apuesta se dará por buena y la acción continúa.

b) Si el crupier crema dos cartes en una ronda o deixa de cremar-ne alguna, les cartes seran rectificades sempre que siga possible, però no anul·larà la mà.

3. Errors del jugador.

a) Si un jugador per error descobrix la seua carta coberta, ha de cobrir-la novament perquè el joc continua sent vàlid.

b) Si un jugador descobrix la seua carta tapada sense haver igualat una aposta pretèrita, renuncia a la jugada i se li anul·la la mà.

c) Si un client no està present en la taula quan arriba el seu torn, perdrà la seua aposta inicial i la seua aposta obligada si li correspon.

13.2.E) PÒQUER DESCOBERT EN LA VARIETAT DE PÒQUER SINTÈTIC

I. Denominació

El pòquer sintètic és una variant del pòquer de cercle l'objectiu de la qual és aconseguir la combinació de cartes del valor més alt possible per mitjà de la utilització de cinc cartes: dos repartides pel crupier a cada jugador i tres de les cinc cartes alineades sobre la taula de joc, que són comunes a tots els jugadors.

II. Elements de joc

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 orde d'importància. L'as es pot utilitzar com la carta més xicoteta davant del 8 o com la carta més alta després de la K.

III. Mínims i màxims

Es jugarà sempre en la modalitat de «sense límit» o «no límit». El casino de joc fixarà per a cada taula la quantia de les apostes d'acord amb la banda de fluctuació que tinga autoritzada.

IV. Desenrotllament del joc: Regles del joc

A l'inici de la sessió se sortegen els llocs dels jugadors.

Abans de donar les cartes, tots els jugadors que desitgen rebre carta hauran de realitzar la seua aposta.

El crupier col·locarà la mà en el primer lloc que estiguera ocupat a la seua dreta, després de la qual cosa repartirà dos cartes tapades, distribuïdes d'una en una, a cada jugador seguint el sentit contrari de les agulles del rellotge, i començant pel jugador que tinga la mà.

En finalitzar descobrirà la primera carta de les cinc comunes, situant-la en el centre de la taula.

A partir d'este moment, comença el primer torn d'apostes pel jugador que té la mà. Una vegada realitzades les apostes, descobrix la segona carta de les cinc comunes i comença el segon torn d'apostes, que és obert pel jugador que fa l'aposta més alta, i així successivament fins que descobrix la quinta i última carta i comença l'últim torn d'apostes.

Una vegada acabades les apostes, es descobriren 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.

Com a especialitat de les combinacions possibles de les normes generals del pòquer en esta varietat de joc, preval el color al *full*.

V. Errors i infraccions en el joc

A més dels previstos en les normes generals, s'hauran d'aplicar en els errors en el repartiment i en els errors del crupier les següents:

1. Errors en el repartiment

a) Si durant el transcurs del repartiment el crupier gira totalment o parcialment un naip dirigit a un jugador, es donarà mà nul·la.

b) Si durant el transcurs del repartiment el crupier llança una carta dirigida a un jugador fora dels límits de la taula, es donarà mà nul·la.

2. Errors del crupier

a) Si el crupier descobrix més d'una carta de les comunes en un interval d'apostes, es considera vàlida la primera i l'altra s'aparta; el crupier col·locarà la resta de les cartes comunes per eixir ce cara avall junt amb les ja descobertes i a continuació realitzarà una mescla tipus *chemin de fer* de la carta apartada, junt amb les que hagen quedat sense eixir en la baralla, les agrupara sense alçar-les del drap, les tallarà i

b) Si el crupier quema dos cartes en una ronda o deixa de quemar alguna, las cartas serán rectificadas siempre que sean posible, pero no anula la mano.

3. Errores del jugador.

a) Si un jugador por error descubre su carta cubierta, debe cubrirla de nuevo pues el juego sigue siendo válido.

b) Si un jugador descubre su carta tapada sin haber igualado una apuesta pretèrita, renuncia a la jugada y se le anula la mano.

c) Si un cliente no está presente en la mesa cuando llega su turno, perderá su ante y su apuesta obligada si le correspondiera.

13.2.E) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIEDAD DE PÓQUER SINTÉTICO.

I. Denominación.

El póquer sintético es una variante del póquer de círculo cuyo objetivo es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco cartas alienadas sobre la mesa de juego que son comunes a todos los jugadores.

II. Elementos de juego.

Se juega con 28 cartas en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa y solo se utiliza el As, K, Q, J, 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la K.

III. Mínimos y máximos.

Se jugará siempre en la modalidad de «Sin límite» o «No límite». El casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada.

IV. Desarrollo del juego: Reglas del Juego.

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores.

Antes de dar las cartas todos los jugadores que deseen recibir carta tendrán que realizar su apuesta de ante.

El crupier colocará la «mano» en el primer puesto que estuviera ocupado a su derecha, tras lo cual, repartirá dos cartas tapadas, distribuidas de una en una a cada jugador siguiendo el sentido contrario de las agujas del reloj, y empezando por el jugador que ostente la mano.

Al finalizar descubrirá la primera carta de las cinco comunes, situándola en el centro de la mesa.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la mano. Una vez realizadas las apuestas, descubre la segunda carta de las cinco comunes y comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el bote al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.

Como especialidad de las combinaciones posibles de las normas generales del póquer en esta variedad de juego prevalece el Color al Full.

V. Errores e infracciones en el juego.

Además de los contemplados en las normas generales se deberán aplicar en los errores en el reparto y en los errores del crupier las siguientes:

1. Errores en el reparto.

a) Si durante el transcurso del reparto, el crupier gira total o parcialmente un naipе dirigido a un jugador se dará mano nula.

b) Si durante el transcurso del reparto, el crupier lanza una carta dirigida a un jugador fuera de los límites de la mesa se dará mano nula.

2. Errores del crupier.

a) Si el crupier descubre más de una carta de las comunes, en un intervalo de apuestas, se considera válida la primera y la otra se aparta, el crupier colocará el resto de las cartas comunes que faltaran por salir boca abajo junto a las ya descubiertas y a continuación realizará una mezcla tipo *chemin de fer* de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo las agrupara sin levantarlas del

posarà la carta de cara avall en el lloc que corresponga sense alterar l'orde.

b) Si alguna de les cartes comuna és girada prematurament pel crupier sense que estiga tancada la ronda d'apostes, la carta no tindrà validesa, el crupier l'apartara i col·locarà la resta de les cartes comunes per eixir de cara avall junt amb les ja descobertes, i a continuació realitzarà una mescla tipus *chemin de fer* de la carta apartada junt amb les que hagen quedat sense eixir en la baralla, les agruparà sense alçar-les del drap, les tallarà i posarà la carta de cara avall en el lloc que corresponga sense alterar l'orde.

14. PAI GOW POKER

I. Denominació

És un joc de cartes dels denominats de contrapartida, en el qual els jugadors s'enfronten a l'establiment. A cada jugador assegut en la taula se li distribuïran set cartes, amb les quals ha de fer dos mans: una de dos cartes (mà xicoteta o baixa) i una altra de cinc cartes (mà gran o alta).

Té per objecte superar, amb les dos mans establides del jugador, les dos mans de la banca. Ambdós mans del jugador hauran 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 considerarà igualtat, i la banca guanya totes les igualtats. Si un jugador guanya una mà, però perd l'altra, es considerarà empat i les apostes quedaran com estaven, i el jugador podrà rescatar-les. La major mà possible de dos cartes que es podrà aconseguir serà dos asos, i la més alta de cinc cartes, cinc asos. Les mans guanyadores es pagaran al parell, menys el percentatge de comissió determinat. A les perdedores se'ls retiraran els diners apostats.

II. Elements del joc

1. Cartes

Al *Pai Gow Poker* es juga amb una baralla tradicional de 52 cartes, més un comodí. Este pot ser usat únicament com un as, per a completar una escala, un color o una escala de color.

2. Tapet o drap de joc

Serà de mesures i característiques semblants a l'usat en el joc del vint-i-u o *blackjack*, però hi haurà assenyalades fins a un màxim de sis caselles a fi d'acollir les apostes, i els mateixos llocs dividits en dos caselles, una per a depositar la mà gran i una altra per a la mà xicoteta. A més disposarà d'una safata com les de vint-i-u o *blackjack*, per a procedir als canvis de fitxes i a la deducció de la quantitat corresponent a la comissió.

3. Gobelet i daus

S'utilitzaran 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 sacsats abans de ser tirats.

4. Distribuïdor o *sabot*

Caldrà ajustar-se a allò que s'ha disposat en epígraf 03, apartat II, punt 3.

III. Personal

1. Cap de taula

Li correspondrà la supervisió del joc en totes les seues fases, sense perjudi de qualsevol altra funció que se li puga encomanar. També portarà una llista en què es determine l'orde de prioritat per a cobrir places vacants. Les dites funcions es duran a terme sobre cada una de les taules.

2. Crupier

És el responsable de la mescla i distribució de les cartes, del cobrament de les apostes perdedores i del pagament de les guanyadores, i de l'arreglada i control dels naips, una vegada finalitzat el joc i la partida. Anunciarà totes les fases del joc, canviarà l'efectiu als jugadors i, quan escaiga, deduirà la comissió en benefici de l'establiment.

3. Jugadors

Podran participar en el joc un nombre de jugadors asseguts coincident amb el nombre de places delimitades, marcades en el tapet, la xifra màxima dels quals serà de sis. Cada mà d'un jugador serà considerada individualment i seguirà l'orde normal de distribució i petició de cartes. El jugador situat davant de cada casella serà el que mane en aquella i no podrà ensenyar les seues cartes als altres apostadors.

pañó cortarà y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

b) Si alguna de las cartas comunes fuera girada prematuramente por el crupier, no estando cerrada la ronda de apuestas la carta no tendrá validez, el crupier la apartara y colocará el resto de las cartas comunes que faltarán por salir boca abajo junto a las ya descubiertas, y a continuación realizará una mezcla tipo *chemin de fer* de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo las agrupará sin levantarlas del paño cortarà y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

14. PAI GOW POKER.

I. Denominación.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tiene que hacer dos «manos»: una de dos cartas («mano» pequeña o baja) y otra de cinco cartas («mano» grande o alta).

Tiene por objeto superar, con las dos «manos» establecidas del jugador, las dos «manos» de la Banca. Ambas «manos» del jugador deberán ser superiores a las «manos» respectivas de la Banca. Si una «mano» del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la Banca, se considerará igualdad, y la Banca gana todas las igualdades. Si un jugador ganara una «mano», pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor «mano» posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases, y la más alta de cinco cartas, cinco Ases. Las «manos» ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Al *Pai Gow Poker* se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un Joker. Éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

2. Tapete o paño de juego.

Será de medidas y características similares al usado en el juego del veintiuno o *blackjack*, pero habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la «mano» grande y otra para la «mano» pequeña. Además dispondrá de una bandeja como las de veintiuno o *blackjack*, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados.

Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 12 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

4. 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.

2. Crupier

Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

3. Jugadores.

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis. Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. el jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

IV. 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 comodí).

b) Escala real: és la formada per les cinc cartes correlatives més altes d'un mateix coll (as, rei, dama, jota 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, jota, i dama).

d) Pòquer: és el format per quatre cartes d'un mateix valor (quatre reis).

e) Full: és el format per tres cartes d'un mateix valor i altres dos del mateix valor (3 huitos i 2 nous).

f) Color: és el format per cinc cartes no correlatives del mateix coll (8, 9, 10, dama i as de trèvols).

g) Escala: és la formada per cinc cartes correlatives de diferents colls.

h) Trio: és el format per tres cartes d'un mateix valor i les dos restants sense formar parella (3 huitos, dama i rei).

i) Doble parella: és la formada per dos parelles de cartes de diferent valor (2 nous, 2 jotes i 1 as).

j) Parella: és la formada per dos cartes del mateix valor (2 reis, 8, 9 i as).

k) Carta més alta: quan una mà no tinguera cap de les combinacions anteriors, serà guanyada pel jugador que tinga la carta major.

V. Màxims i mínims de les apostes

Les apostes dels jugadors hauran d'estar representades exclusivament per fitxes i hauran de realitzar-se dins dels límits establits per a cada taula de joc. El casino de joc fixarà per a cada taula la quantia de les apostes d'acord amb la banda de fluctuació que tinga autoritzada per la subsecretaria de la conselleria competent en matèria de joc.

Significats:

– Guany: L'aposta és pagada al parell 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 podrà ser de fins al 5 per 100 de les apostes guanyadores, a discreció de l'establiment, i serà anunciat als jugadors abans de l'inici de la partida.

VI. Regles del joc

L'extracció de naips del dipòsit, el seu desempaquetatge i la seua mescla s'atindran a les normes del Reglament de casinos de Joc. El crupier passarà la baralla a un client perquè la talle. A continuació i abans de repartir les cartes, els jugadors efectuaran 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 tancarà les apostes amb el «no hi va més», agafarà un gobelet, que contindrà els tres daus, el sacsarà, tirarà els daus damunt de la taula, i, finalment, anunciarà la suma dels daus, per a determinar qui rep la primera mà. La posició del banquer per a 7 posicions i 6 jugadors serà sempre 1, 8 o 15. El crupier comptarà des de la posició del banquer. Una vegada realitzada esta operació, el crupier col·locarà les cartes davant de cada un dels jugadors (inclouent-se a si mateix), en el sentit contrari al de les agulles del rellotge, des del punt d'inici indicat pels daus. El crupier mesclarà les cartes i confeccionarà tantes mans de set cartes de cara avall com jugadors hi haja davant de la safata que conté la bestreta. Fet açò, comprovarà les que sobren i les col·locarà en el contenidor de les cartes usades. Podran constituir-se en banca tant el crupier com qualsevol jugador. Per això, s'oferirà la banca a cada jugador, qui podrà acceptar-la o passar, i si passa s'oferirà al següent jugador. El crupier haurà d'acceptar la banca quan li arribe el torn. Esgotat el seu torn, s'oferirà novament als jugadors i així successivament. Qui represente la banca serà identificat per un cercle blanc. Cada jugador compondrà dos mans: la mà baixa o xicoteta de dos cartes, i la mà alta o gran de cinc cartes. La mà alta haurà de ser de major valor que la mà baixa. El crupier no podrà veure les seues cartes fins que tots els jugadors, inclòs qui represente la banca, hagen establert les seues mans en les caselles destinades a este efecte, amb les

IV. Combinaciones posibles

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Cinco Ases: es la formada por cinco Ases (cuatro Ases más el Joker).

b) Escalera Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.

c) Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota, y Dama).

d) Póquer: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

e) Full: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

f) Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).

g) Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

h) Trío: es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).

i) Doble Pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

j) Pareja: es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

k) Carta más Alta: cuando una «mano» no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

V. Máximos y mínimos de las apuestas

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego. El casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego.

Significados:

– Ganancia: La apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el casino.

– Pérdida: Se pierde la apuesta.

– Partida nula: El cliente recupera íntegramente la apuesta.

El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 5 por 100 de las apuestas ganadoras, a discreción del Establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

VI. Reglas del juego

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego. El crupier pasará la baraja a un cliente para que la corte. A continuación y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán sus apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el crupier cerrará las apuestas con el «no va más», cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa, y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera «mano». La posición del Banquero para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El crupier contará desde la posición del Banquero. Una vez realizada esta operación, el crupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en sentido contrario al de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados. El crupier mezclará las cartas y confeccionará tantas «manos» de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo. Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el contenedor de las cartas usadas. Podrán constituirse en Banca tanto el crupier como cualquier jugador. Por ello, se ofrecerá la Banca a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá al siguiente jugador. El crupier deberá aceptar la Banca cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la Banca será identificado por un círculo blanco. Cada jugador compondrá dos «manos»: la «mano» baja o pequeña de dos cartas, y la «mano» alta o grande de cinco cartas. La «mano» alta deberá ser de mayor valor que la «mano» baja. El crupier no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la Banca,

cartes de cara avall. Fet açò, el crupier donarà la volta a les seues cartes i confeccionarà les dos mans davant de la safata de fitxes amb les cartes de cara amunt. Les mans de qui represente la banca es compararan en primer lloc amb les del crupier. El quadro 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
2bis	Inferior	Superior	Partida nul·la	Recuperació total de l'aposta
3	Superior	Igualtat	Partida nul·la	Recuperació total de l'aposta
3bis	Igualtat	Superior	Partida nul·la	Recuperació total de l'aposta
4	Inferior	Igualtat	Pèrdua	Pèrdua total de l'aposta
4bis	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

Cas 1: Les dos mans del client guanyen les dos mans del crupier => guany.

Cas 2 i 2 bis: El client guanya sobre una de les dos mans del crupier, mentres 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 les altres => perd.

Cas 5: El client té igualtat en ambdós mans => perd.

Cas 6: El client perd en les dos mans => perd.

Quan el crupier haja resolt el cas del client núm. 1, passarà al 2 i així successivament. En cada torn, les cartes que no valguen seran arreplegades en el contenidor de cartes usades. Les mans guanyadores es deixaran, de cara amunt, davall del cercle d'apostes. A les perdedores el crupier els retirarà l'aposta i depositarà les cartes en el contenidor a este efecte.

VII. Observacions

1. Una vegada que haja exposat les seues cartes qui represente la banca, els altres jugadors no podran tocar les seues.

2. No està permès als jugadors mostrar les seues cartes o mans confeccionades als altres jugadors, així com parlar amb ells abans que les mans hagen sigut exposades.

3. Qualsevol mà incorrectament confeccionada pel jugador es considerarà sempre perdedora.

15. MONTE O BANCA

I. Denominació

El *monte* o banca és un joc d'atzar, practicat amb naips, dels denominats de contrapartida, en el qual els jugadors juguen contra l'establiment i hi ha diverses combinacions guanyadores.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips

Al *monte* es juga amb dos baralles, una roja i una altra blava, de les denominades espanyoles, de 40 cartes cada una, amb quatre colls, ors, 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 *blackjack*.

3. Tapet o drap de joc

De mesures mínimes semblants a les d'una taula de punt i banca.

III. El personal.

1. Un inspector. És el responsable màxim del joc. Actua com 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; té com a missió la de mesclar les cartes i distribuir-les als jugadors, i pot estar assistit per un ajudant de barreja.

hayan establecido sus «manos» en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el crupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos «manos» enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las «manos» de quien ostente la banca se compararán en primer lugar con las del crupier. El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

CASO	«MANO ALTA	«MANO BAJA»	RESULTADO CLIENTE	PAGOS-COBROS
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 5 por ciento
2	Superior	Inferior	Partida nula	Recuperación total de la apuesta
2bis	Inferior	Superior	Partida nula	Recuperación total de la apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida nula	Recuperación total de la apuesta
3bis	Igualdad	Superior	Partida nula	Recuperación total de la apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
4bis	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta

Caso 1: Las dos «manos» del cliente ganan a las dos «manos» del crupier => Ganancia.

Caso 2 y 2 bis: El cliente gana sobre una de las dos «manos» del crupier, mientras pierde la otra => Partida nula.

Caso 3 y 3 bis: El cliente gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra => Partida nula.

Caso 4 y 4 bis: El cliente pierde una «mano» y tiene igualdad en la otras => Pierde.

Caso 5: El cliente tiene igualdad en ambas «manos» => Pierde.

Caso 6: El cliente pierde en las dos «manos» => Pierde.

Quando el crupier haya resuelto el caso del cliente núm. 1 pasará al 2 y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas. Las «manos» ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el crupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

VII. Observaciones.

1. Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la Banca, los demás jugadores no podrán tocar las suyas.

2. No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o «manos» confeccionadas a los otros jugadores, así como hablar con ellos antes de que las «manos» hayan sido expuestas.

3. Cualquier «mano» incorrectamente confeccionada por el jugador se considerará siempre perdedora.

15. MONTE O BANCA.

I. Denominación.

El *monte* o banca es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al *Monte* se juega con dos barajas, una roja y otra azul, de las denominadas españolas, de 40 cartas cada una, con cuatro «palos», Oros, Copas, Espadas y Bastos, de 10 cartas cada una: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo y Rey.

2. Distribuïdor o *sabot*

De los regulados en el *blackjack*.

3. Tapete o paño de juego.

De medidas mínimas similares a las de una mesa de punto y banca.

III. El personal.

1. Un Inspector. Es el responsable máximo del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego.

2. El crupier tirador. Es el que dirige la partida, teniendo como misión la de mezclar las cartas y su distribución a los jugadores, pudiendo estar asistido por un ayudante mezclado.

3. El crupier pagador. És el que retira les apostes perdedores i efectua el pagament de les que resulten guanyadores.

4. Ajudant mesclador. És el que baralla o mescla les piles de cartes.

IV. Jugadors

Podran participar en el joc els jugadors asseguts enfront de la taula, així com els que estiguen drets.

V. Banca

L'establiment es constituïx en banca i li correspondrà el cobrament i el pagament de les apostes. En el cas que una vegada efectuades les apostes el primer naip descobert corresponga a alguna de les cartes emplaçades, es deduirà a 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:

1. *Vista hermosa*. Consistix a apostar que la primera carta que es descobrix és del mateix valor i del coll següent que aquella sobre la qual s'aposta, seguint un orde circular dels colls: ors, copes, espases i bastos. Casella d'aposta en el drap denominada *vis*.

Es paga 32 vegades la posta sempre que no hi haja cartes doblades o cremades, i es descompta un junt per cada una d'elles.

2. *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 s'efectua 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 onze vegades l'aposta en la fase de primeres del joc i es descompta un punt per cada carta doblada si n'hi ha.

En la fase del joc de segones, es paga cinc vegades l'aposta.

– El pot. S'aposta a una carta del mateix valor que la carta emplaçada de qualsevol dels colls. Casella d'aposta en el drap denominada 5. Només es pot apostar a esta combinació en la fase del joc de primeres. Es paga tres vegades l'aposta.

b) Jugades senzilles: cartes. Les apostes sobre cartes es poden efectuar d'una carta contra una altra de les emplaçades en sentit horitzontal o vertical; o de dos cartes contra les altres dos de les emplaçades. Es guanya quan es descobrix 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* serà determinat per la subsecretaria de la conselleria competent en matèria de 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 de posta.

b) En les jugades múltiples el màxim serà:

– En la *vista hermosa*, deu vegades el mínim de l'aposta.

– En el *camo, anti i viudo*, trenta vegades el mínim de l'aposta en el joc de primeres i seixanta vegades en el de segones.

– En el pot, cent vegades l'aposta mínima.

3. Desenrotllament del joc.

El joc té dos fases, denominades de primeres i de segones, segons el desenrotllament següent:

El crupier tirador rep una baralla de l'ajudant mesclador, si n'hi ha ha. En el cas contrari, el tirador realitzaria ambdós funcions. Talla la baralla, la introduïx en el *sabot* i comença la partida. Extrau una carta anunciant «primera carta» i l'emplaça en la casella superior esquerra, i a continuació una altra carta anunciant «segona carta» i l'emplaça en la casella superior dreta. A continuació descobrirà dos cartes més, anunciant «tercera carta», que emplaçarà en la casella inferior esquerra, i «quarta carta», en la casella inferior dreta. En eixe moment comencen

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 emplazadas, se deducirá a todas las apuestas ganadoras un 10 % en beneficio del establecimiento, excepto en la *Vista Hermosa*.

VI. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles:

a) Suertes múltiples:

1. *Vista Hermosa*. Consiste en apostar a que la primera carta que se descubre es del mismo valor y del palo siguiente que aquella sobre la que se apuesta, siguiendo un orden circular de los palos: oros, copas, espadas y bastos. Casilla de apuesta en el paño denominada *VIS*.

Se paga 32 veces la postura siempre que no haya cartas dobladas o quemadas, descontándose un junto por cada una de ellas.

2. *Camo, Anti y Viudo*.

– *Camo*. Se juega a la carta del mismo valor y del palo posterior a la carta emplazada.

Casilla de apuesta en el paño denominada C.

– *Anti*. Es la apuesta a la carta del mismo valor y del palo anterior a la carta emplazada.

Casilla de apuesta en el paño denominada A.

– *Viudo*. La apuesta se efectúa a la carta del mismo valor y de ninguno de los palos inmediatos a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada V.

El *Camo, Anti y Viudo* se paga 11 veces la apuesta, en la fase de Primeras del juego, descontándose un punto por cada carta doblada si las hubiere.

En la fase del juego de Segundas, se paga 5 veces la apuesta.

– El Salto. Se apuesta a una carta del mismo valor que la carta emplazada de cualquiera de los palos. Casilla de apuesta en el paño denominada 5. Solamente se puede apostar a esta combinación en la fase del juego de Primeras. Se paga tres veces la apuesta.

b) Suertes sencillas: Cartas. Las apuestas sobre Cartas se pueden efectuar de una carta contra otra de las emplazadas en sentido horizontal o vertical; o de dos cartas contra las otras dos de las emplazadas Cartas. Se gana cuando se descubre una carta del mismo valor que una de las emplazadas. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada (1 por 1).

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas en el juego del monte se determina por la Subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego.

El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a) En las suertes sencillas (Cartas) el máximo será de 300 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples el máximo será:

– En la *Vista Hermosa*, 10 veces el mínimo de la apuesta.

– En el *Camo, Anti y Viudo*, 30 veces el mínimo de la apuesta en el juego de Primeras y 60 veces en el de Segundas.

– En el Salto, 100 veces la apuesta mínima.

3. Desarrollo del juego.

El juego tiene dos fases, denominadas de Primeras y de Segundas, según el siguiente desarrollo:

El crupier tirador recibe un mazo del ayudante mezclador, si lo hubiere. En el caso contrario, el tirador realizaría ambas funciones. Corta el mazo, lo introduce en el *sabot* y comienza la partida. Extrae una carta anunciando «primera carta», emplazándola en la casilla superior izquierda y seguidamente otra carta anunciando «segunda carta» que emplazará en la casilla superior derecha. A continuación descubrirá dos cartas más, anunciando «tercera carta», que emplazará en la casilla inferior izquierda y «cuarta carta», en la casilla inferior derecha. En ese

les apostes anunciant «facen joc », i deixant temps suficient per a realitzar-les, i a continuació es tanquen les apostes amb el «no hi va més apostes», i comença la fase del joc de primeres. Quan isca alguna carta guanyadora en joc amb les emplaçades anteriorment, la carta perdedora es col·locarà de cara avall, i es retiraran les apostes perdedores i es pagaran les guanyadores. Una vegada efectuades estes operacions, la fase del joc de primeres haurà finalitzat, i s'iniciarà la de segones, amb les cartes horitzontals que seguïsquen emplaçades. S'anunciarà novament «facen joc» i una vegada efectuades les apostes es tancaran amb el «no hi va més apostes» per al joc de segones.

4. Regles especials.

1. Per a cartes doblades.

Si al descobrir les dos primeres són del mateix valor, es cremaran. Si al descobrir la tercera i quarta carta, per la part superior de la baralla, alguna d'estes fóra del mateix valor que la primera o la segona, esta carta es considerarà doblada, i es col·locarà damunt, i es procedirà a descobrir un nou naip i si és novament del mateix valor es considerarà doblat o triplicat, segons siga procedent. Finalment, si abans de completar l'extracció de les quatre primeres cartes, d'alguna de les dos primeres es descobrixen les quatre del mateix valor, s'anularà la jugada. Totes les cartes doblades, triplicades o cremades restaran un punt per carta del pagament de l'aposta *vis*.

2. Per a les apostes a jugades senzilles (cartes), se seguiran les regles següents:

a) Una carta doblada anul·larà la *camo* de la carta de davant de (horitzontalment) i la de baix (verticalment). Només guanyaran amb l'*anti* i el *viudo*.

b) Dos cartes doblades anul·laran les *camo* de les cartes tercera i quarta. Cobraran 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 *camo* de la tercera i quarta carta emplaçada. Guanyarà la carta de davant només amb l'*anti* i les de baix (3a i 4a) amb l'*anti* i el *viudo*.

d) Una carta triplicada i una altra doblada. Si es triplica la primera i es doblega 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 guanyarà amb l'*anti* en la segona i la tercera i amb el *viudo* i l'*anti* en la quarta.

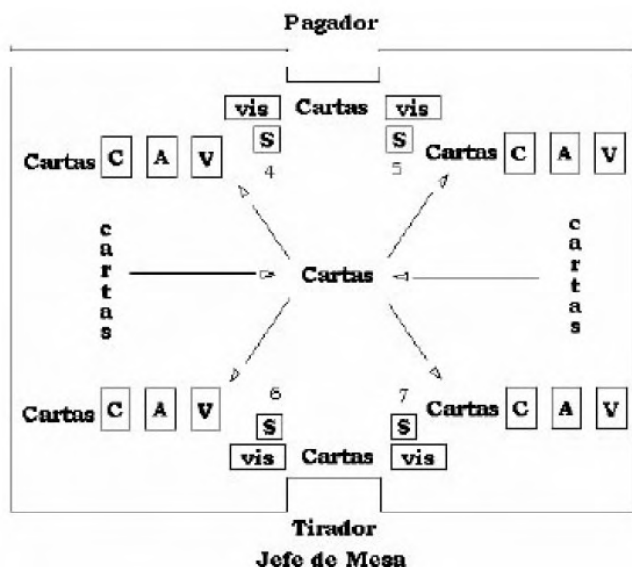
Si es tripliquen la primera i la segona, anul·len la *camo* i el *viudo* de la tercera i la quarta i només es guanyarà amb l'*anti*.

3. Per a les apostes a salto:

a) Una carta doblada anul·la la *camo* de les cartes contràries, només guanyarà amb l'*anti* i el *viudo*.

b) Una carta triplicada anul·la la *camo* i el *viudo* de les cartes contràries, només guanyarà amb l'*anti*.

Figura número 12. Distribució del tapet de joc.



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 emplaçadas 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 emplaçadas. 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 naip e si fuera nuevamente del mismo valor se considerará doblada o triplicada, según proceda. Finalmente, si antes de completar la extracción de las cuatro primeras cartas, de alguna de las dos primeras se descubrirán las cuatro del mismo valor, se anulará la jugada. Todas las cartas dobladas, triplicadas o quemadas restarán un punto por carta del pago de la apuesta *vis*.

2. Para las apuestas a suertes sencillas Cartas, se seguirán las siguientes reglas:

a) Una carta doblada anulará la *Camo* de la carta de enfrente (horizontalmente) y la de abajo (verticalmente). Sólo ganarán con el *Anti* y el *Viudo*.

b) Dos cartas dobladas anularán las *Camo* de las cartas tercera y cuarta. Cobrarán con el *Anti* y el *Viudo*. En el juego de las diagonales no produce ningún efecto sobre el juego.

c) Una carta triplicada anula la *Camo* y el *Viudo* de la de enfrente (horizontalmente) y las *Camo* de la tercera y cuarta carta emplaçada. 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.

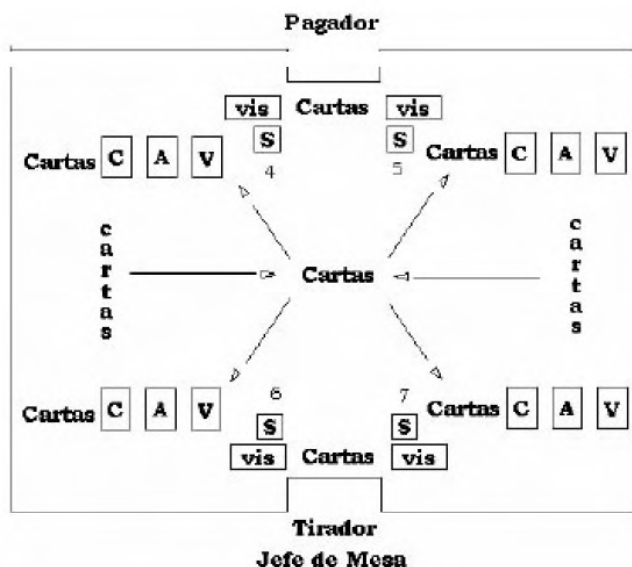
Si se tripliquen la primera y la segunda, anulan la *Camo* y el *Viudo* de la tercera y la cuarta y solamente se ganará con el *Anti*.

3. Para las apuestas a Salto:

a) Una carta doblada anula la *Camo* de las cartas contrarias, solo ganará con el *Anti* y el *Viudo*.

b) Una carta triplicada anula la *Camo* y el *Viudo* de las cartas contrarias, solo ganará con el *Anti*.

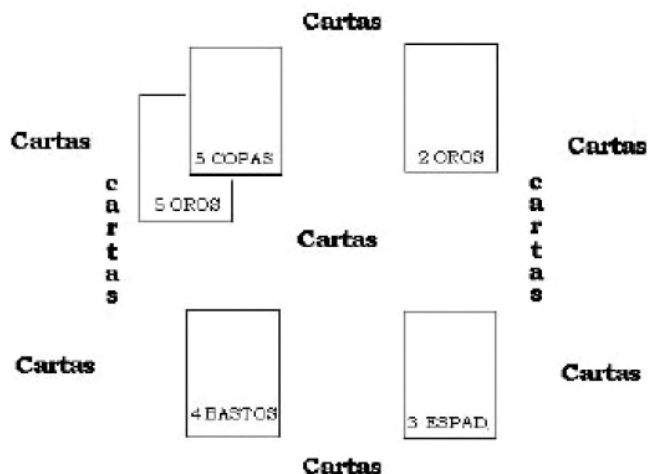
Figura número 12. Distribución del tapete de juego.



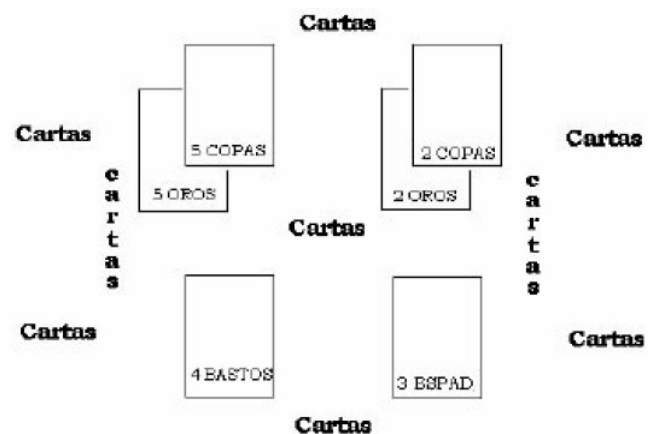
– El joc de les cartes dobles.

Per a doblar les cartes sempre s’haurà de fer amb les cartes tretes per damunt, o siga amb la carta tercera o quarta. Les cartes de rimeres poden ser doblades al traure les dos primeres per davall, sempre que siguen iguals es cremaran (anul·laran). Cada carta cremada restarà un punt per al pagament de la *vista hermosa*.

Exemple de la carta doble:



1. Quan jugue 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. Quan jugue el 3 i el 4 contra el 2 i el 5 no guanyaran les cartes amb la *camo* del 4, guanyaran les altres.
3. De la mateixa manera, la carta 5 no perd amb la *camo* del 2 i del 4.
4. Si ix el cinc, les cartes que juguen contra este perden totes.
5. Quan les cartes es doblen com en l’exemple següent:

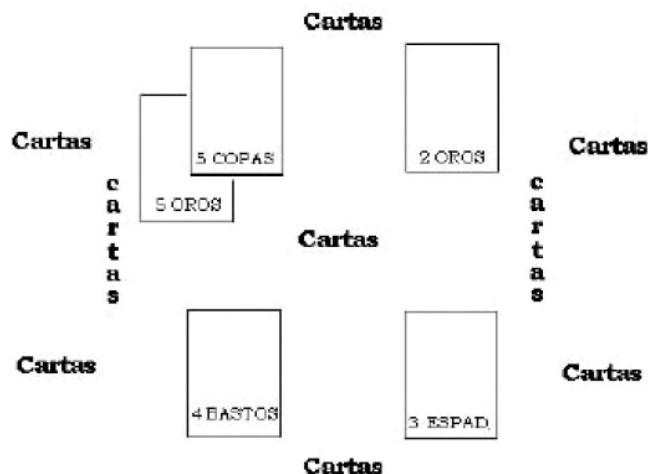


1. Quan jugue el 5 i el 2 contra el 4 i el 3, les cartes no paguen ni perden amb les *camo* del 4 i el 3. Només guanyen i perden amb l’*anti* i el *viudo* d’ambdós.
 2. Amb el 5 i el 2 tot guanya i perd.
- El joc de les cartes triples.
- Per a triplicar les cartes sempre s’ha de fer per damunt, amb la tercera o quarta.

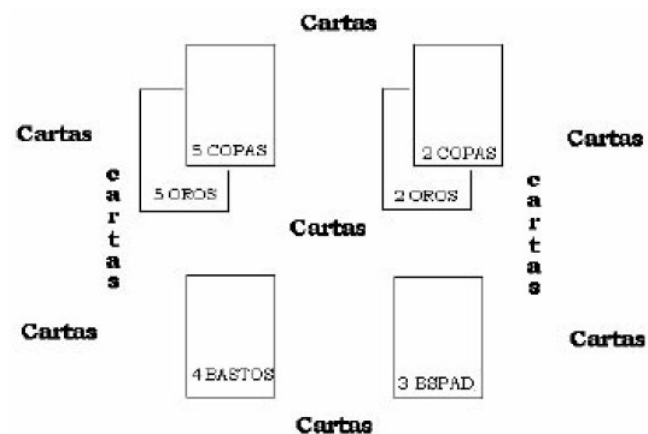
– El juego de las cartas dobles.

Las cartas para ser dobladas siempre tendrá que ser con las cartas sacadas por arriba, o sea con la carta tercera o cuarta. Las cartas de Primeras pueden ser dobladas al sacar las dos primeras por abajo, siempre que sean iguales se quemarán (anularán). Cada carta quemada restará un punto para el pago de la *Vista Hermosa*.

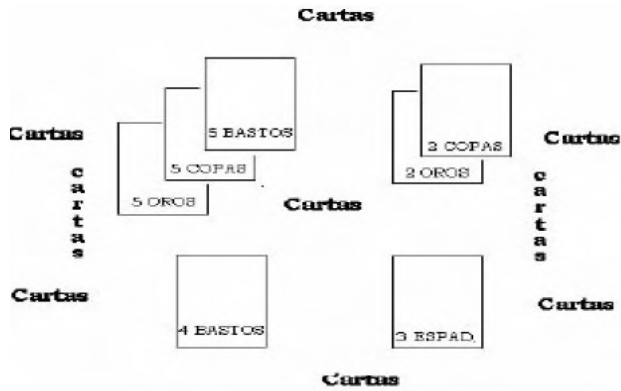
Ejemplo de la carta doble:



1. Cuando juegue el 2 contra el 5 con la *Camo* del 2, la carta no gana y el 5 no pierde. Sólo gana y pierde con el *Anti* y *Viudo*.
2. Cuando juegue el 3 y el 4 contra le 2 y el 5 no ganarán las cartas con la *Camo* del 4, ganarán las demás.
3. Del mismo modo, la carta 5 no pierde con la *Camo* del 2 y del 4.
4. Si sale el 5 las cartas que jueguen contra él pierden todas.
5. Cuando las cartas se doblan como en el ejemplo siguiente:

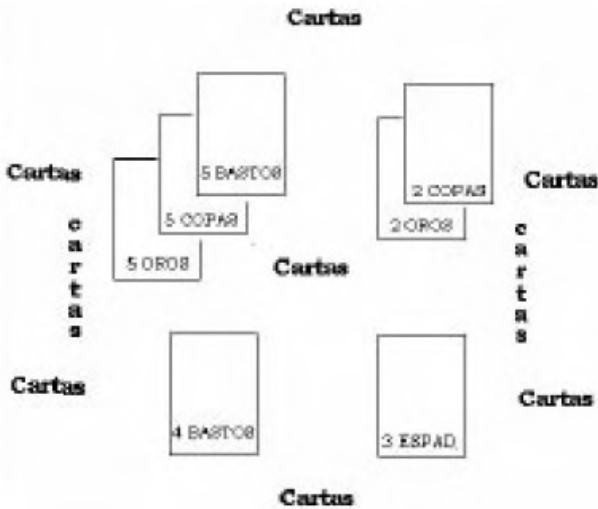


1. Cuando juegue el 5 y el 2 contra el 4 y el 3 las cartas no pagan ni pierden con las *Camo* del 4 y el 3. Sólo ganan y pierden con el *Anti* y el *Viudo* de ambos.
 2. Con el 5 y el 2 todo gana y pierde.
- El juego de las cartas triples.
- Las cartas para ser triplicadas siempre han de ser por arriba, con la tercera o cuarta.

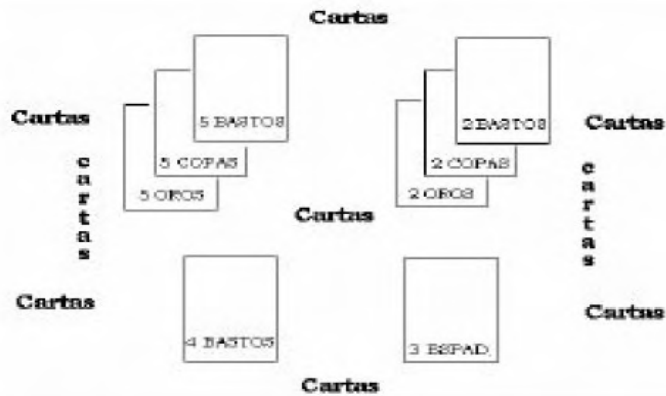


– Exemple de la carta triple:

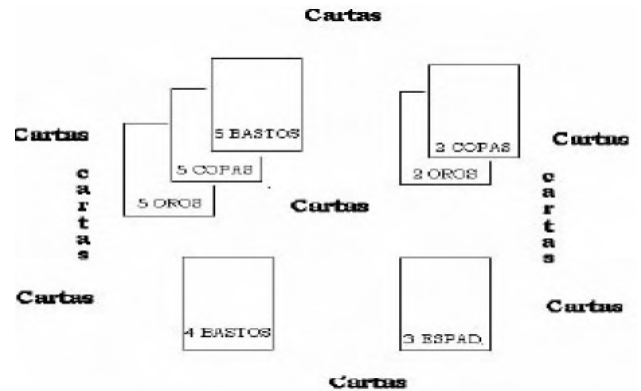
1. Quan jugue el 2 contra el 5 amb la *camo* i el *viudo* no guanya la carta i el 5 no perd. Només amb l'*anti* guanyen i perden les cartes.
 2. Les «panxes» ni guanyen ni perden amb les *camo* del 3 i 4. Només guanyen i perden amb l'*anti* i *viudo* del 3 i 4.
- Quan les cartes es tripliquen i es doblen com en l'exemple següent:



1. La triple anul·la la *camo* i el *Viudo* del 4 i la doble anul·la la *camo* del 3. Això vol dir que amb la *camo* i *viudo* del 4 les cartes ni guanyen ni perden; només fan joc amb l'*anti*. Amb la *camo* del 3 les cartes ni guanyen ni perden, fan joc amb l'*anti* i *viudo*.
 2. Quan jugue el 5 contra el 2 només guanya i perd amb l'*anti*.
- Quan les dos cartes es tripliquen com en este exemple:

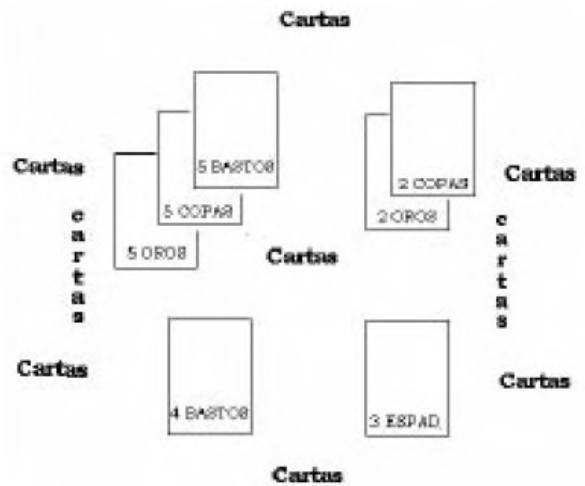


1. Les triples anul·len la *camo* i el *viudo* del 4 i 3. És a dir, les cartes 4 i 3 només guanyen amb l'*anti*.
2. Eixint el 5 o el 2 totes les cartes guanyen i perden.

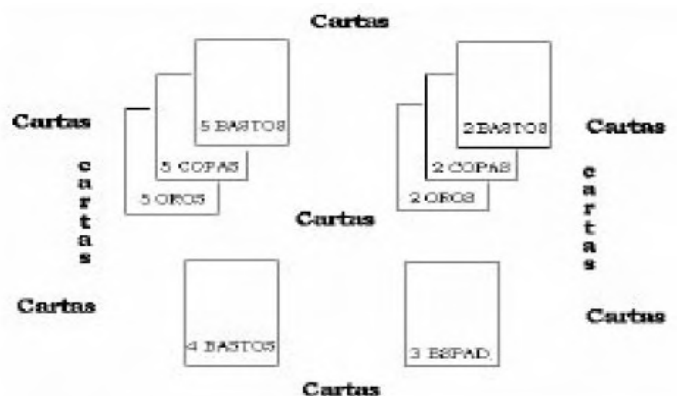


– Ejemplo de la carta triple:

1. Cuando juegue el 2 contra el 5 con la *Camo* y el *Viudo* no gana la carta y el 5 no pierde. Sólo con el *Anti* ganan y pierden las cartas.
 2. Las «barrigas» ni ganan ni pierden con las *Camo* del 3 y 4. Sólo ganan y pierden con el *Anti* y *Viudo* del 3 y 4.
- Cuando las cartas se tripliquen y doblan como en el ejemplo siguiente:



1. La triple anula la *Camo* y el *Viudo* del 4 y la doble anula la *Camo* del 3. Esto quiere decir que con la *Camo* y *Viudo* del 4 las cartas ni ganan ni pierden; solo hacen juego con el *Anti*. Con la *Camo* del 3 las cartas ni ganan ni pierden, hacen juego con el *Anti* y *Viudo*.
 2. Cuando juegue el 5 contra el 2 solo gana y pierde con el *Anti*.
- Cuando las dos cartas se tripliquen como en este ejemplo:



1. Las triples anulan a la *Camo* y el *Viudo* del 4 y 3. Es decir, las cartas 4 y 3 solo ganan con el *Anti*.
2. Saliendo el 5 o el 2 todas las cartas ganan y pierden.

16. EL REPTE

I. Denominació

El repte és un joc d'atzar practicat amb naips, dels denominats de contrapartida i exclusiu dels casinos de joc, en què els jugadors juguen contra l'establiment organitzador, i la possibilitat de guanyar depèn de rebre una carta de major valor que la del crupier.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips.

Es juga amb una baralla de semblants característiques a les utilitzades en el joc del *blackjack* o vint-i-u de 52 cartes. El valor d'aquelles, ordenades de major a menor, és el següent: as, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2.

Podrà jugar-se fins amb huit baralles de naips al mateix temps com a màxim, segons criteri de la direcció.

2. Distribuïdor o *sabot*.

S'utilitzarà el mateix que per al joc del *blackjack*.

3. Taula de joc

Serà de dimensions semblants a la utilitzada en el joc del *blackjack*, amb un màxim de nou espais separats per als jugadors.

III. Personal

1. Inspector o cap de taula.

És la persona encarregada de controlar el joc i resoldre els problemes que se susciten durant el seu desenvolupament. Podrà haver-hi un inspector o cap de taula per a cada sector de joc de naips de contrapartida.

2. Crupier

Té la banca i dirigeix la partida. A més, té encomanada la funció de remenar les cartes, distribuir-les als jugadors, retirar les apostes perdedores i pagar les guanyadores. Anuncia també les distintes fases del joc i efectua el canvi de diners en efectiu per fitxes als jugadors.

IV. Jugadors

Podran participar un màxim de nou jugadors.

V. Regles del joc

Abans de cada passada el jugador ha de fer la seua aposta (aposta inicial). Per a guanyar l'aposta inicial el valor de la carta del jugador ha de ser major que la del crupier. Es pagarà esta aposta al parell (1 a 1).

Si la carta del jugador és del mateix valor que la carta del crupier, el jugador té la possibilitat de reptar la casa. El jugador haurà de posar una segona aposta igual que la seua aposta inicial (el jugador perd la primera guerra) per a usar esta opció; llavors el crupier crema tres cartes i repartix una carta al jugador o jugadors encara en joc i una altra a si mateix. Si la carta del jugador és de major valor que la del crupier, el jugador guanya i el crupier paga la segona aposta 1 a 1. Si la segona carta del jugador resulta del mateix valor que la del crupier, llavors el jugador guanya i el crupier paga la segona aposta 2 a 1. En ambdós casos el jugador recupera l'aposta inicial. Si la segona carta del jugador és de menor valor que la del crupier, llavors el jugador perd la seua aposta inicial i la seua segona aposta.

Si el jugador tria no reptar la casa, perd la mitat de la seua aposta inicial.

A més de l'aposta inicial i abans que es repartisquen les cartes, el jugador pot jugar el *tie*. Per a guanyar esta aposta la carta del jugador i la del crupier han de ser del mateix valor. Es paga 10 a 1.

VI. Màxims i mínims de les apostes.

1. Normes generals.

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes del casino de joc, hauran de realitzar-se dins dels límits mínims i màxims establits per a la taula.

El director de jocs del casino podrà fixar els límits mínims i màxims de les apostes segons la banda de fluctuació que tinga autoritzada.

2. Bandes de fluctuació.

Les bandes de fluctuació per a l'aposta inicial tindran com a límit màxim el de deu, vint o trenta vegades el mínim establert en les bandes fixades en les corresponents autoritzacions de funcionament.

16. EL RETO

I. Denominació.

El «Reto» es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los jugadores juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de recibir una carta de mayor valor que la del croupier.

II. Elementos del juego

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del Black Jack o Veintiuno de 52 cartas. El valor de aquellas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

Podrá jugarse hasta con ocho mazos de naipes a la vez como máximo, según criterio de la dirección.

2. Distribuïdor o *sabot*.

Se utilizará el mismo que para el juego del Black Jack.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con un máximo de nueve espacios separados para los jugadores.

III. Personal.

1. Inspector o jefe de mesa

Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo. Podrá haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

2. Croupier

Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de estas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de nueve jugadores.

V. Reglas del juego.

Antes de cada pase el jugador debe hacer su apuesta (apuesta inicial). Para ganar la apuesta inicial el valor de la carta del jugador debe ser mayor que la del croupier. Se pagará esta apuesta a la par. (1 a 1).

Si la carta del jugador es del mismo valor que la carta del croupier, el jugador tiene la posibilidad de «retar» a la casa. El jugador deberá poner una segunda apuesta igual que su apuesta inicial (el jugador pierde la primera guerra) para usar esta opción; entonces el croupier quema tres cartas y reparte una carta al jugador o jugadores aún en juego y otra a si mismo. Si la carta del jugador es de mayor valor que la del croupier, el jugador gana y el croupier paga la segunda apuesta 1 a 1. Si la segunda carta del jugador resulta del mismo valor que la del croupier, entonces el jugador gana y el croupier paga la segunda apuesta 2 a 1. En ambos casos el jugador recupera la apuesta inicial. Si la segunda carta del jugador es de menor valor que la del croupier, entonces el jugador pierde su apuesta inicial y su segunda apuesta.

Si el jugador elige no «retar» a la casa pierde la mitad de su apuesta inicial.

Además de la apuesta inicial y antes de que se repartan las cartas, el jugador puede jugar el «Tie». Para ganar esta apuesta la carta del jugador y la del croupier deben ser del mismo valor. Se paga 10 a 1.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VIII. Regles comunes

Es repartixen totes les cartes exceptuant les de cremar, a cara descoberta.

Les apostes de repte només estan permeses per al jugador que empate.

L'aposta de repte ha d'igualar l'aposta inicial.

Les cartes hauran de romandre en tot moment sobre la taula.

17. TRIPÒQUER

I. Denominació

El tripòquer és un joc d'atzar practicat amb naips, dels denominats de contrapartida i exclusiu dels casinos de joc, en què els jugadors juguen contra l'establiment organitzador i la possibilitat de guanyar depén de dos factors: tindre una jugada mínima o tindre una jugada superior a la del crupier. Les dos opcions es faran amb les mateixes tres cartes inicials per a cada jugador.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips.

Es juga amb una baralla de semblants característiques a les utilitzades en el joc del *blackjack* o vint-i-u de 52 cartes. El valor d'aquelles, ordenades de major a menor, serà el següent: as, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 i as.

2. Distribuïdor o *sabot*

3. Taula de joc.

Serà de dimensions semblants a la utilitzada en el joc del *blackjack*, amb un màxim de nou espais separats per als jugadors. Tindrà tres caselles per cada jugador, destinades a rebre les apostes. En dos d'elles, denominades fortuna i *ante*, es podrà jugar abans de rebre les cartes, i en la tercera, denominada *bet*, es podrà jugar una vegada que les cartes són vistes per part del client.

III. Personal

1. Inspector o cap de taula.

És la persona encarregada de controlar el joc i resoldre els problemes que es puguen originar durant el seu desenrotllament. Podrà haver-hi un inspector o cap de taula per a cada sector de joc de naips de contrapartida.

2. Crupier.

Té la banca i dirigeix la partida. A més, té encomanada la funció de distribuir les cartes als jugadors, retirar les apostes perdedores i pagar les guanyadores.

Anuncia també les distintes fases del joc i efectua el canvi de diners en efectiu per fitxes als jugadors.

IV. Jugadors

Podran participar un màxim de nou jugadors.

V. Regles del joc

Abans de cada passada el jugador ha de fer les seues apostes en les caselles fortuna o *ante*. En qualsevol de les dos o en ambdós. Les dites apostes hauran d'estar dins dels límits autoritzats per a cada taula i podran ser de distinta quantia entre si. L'aposta denominada *bet* serà igual a la d'*ante*.

El crupier repartirà tres cartes a cada jugador i a ell mateix.

L'aposta de fortuna té com a objectiu aconseguir una jugada determinada amb les seues tres cartes per a guanyar, independentment de les cartes del crupier. La jugada mínima serà un parell i es pagaran d'acord amb la següent taula de combinacions i pagaments:

COMBINACIÓ	PAGAMENT
Escala de color	40 a 1
Trio	25 a 1
Escala	6 a 1
Color	4 a 1
Parella o Par	1 a 1

VIII. Reglas comunes

Se reparten todas las cartas exceptuando las de quemar, a cara descubierta.

Las apuestas de «reto» solo están permitidas para el jugador que empate.

La apuesta de «reto» debe igualar a la apuesta inicial.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

17. TRIPOKER.

I. Denominación.

El «Tripóker» es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los jugadores juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de dos factores: bien tener una jugada mínima o bien tener una jugada superior a la del crupier. Las dos opciones se harán con las mismas tres cartas iniciales para cada jugador.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del Black Jack o Veintiuno de 52 cartas. El valor de aquellas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y As.

2. Distribuïdor o *sabot*.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con un máximo de nueve espacios separados para los jugadores. Tendrá tres casillas por cada jugador, destinadas a recibir las apuestas. En dos de ellas, denominadas «Fortuna» y «Ante», se podrá jugar antes de recibir las cartas y en el tercero, denominada «Bet» se podrá jugar una vez que las cartas son vistas por parte del cliente.

III. Personal.

1. Inspector o jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se puedan originar durante su desarrollo. Podrá haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

2. Crupier.

Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de distribuir las cartas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras.

Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de nueve jugadores.

V. Reglas del juego.

Antes de cada pase el jugador debe hacer sus apuestas en las casillas Fortuna o Ante. En cualquiera de las dos o en ambas. Dichas apuestas deberán estar dentro de los límites autorizados para cada mesa y podrán ser de distinta cuantía entre sí. La apuesta denominada Bet será igual a la de Ante.

El crupier repartirá las cartas tres cartas a cada jugador y a él mismo.

La apuesta de Fortuna tiene como objetivo el conseguir una jugada determinada con sus tres cartas para ganar, independientemente de las cartas del crupier. La jugada mínima será un par y se pagarán de acuerdo a la siguiente tabla de combinaciones y pagos:

COMBINACIÓN	PAGO
Escalera de color	40 a 1
Trío	25 a 1
Escalera	6 a 1
Color	4 a 1
Pareja o Par	1 a 1

L'aposta *ante* es resol comparant les jugades dels clients amb el crupier, per a la qual cosa, els jugadors, després de vistes les seues cartes, han de fer una aposta en el *bet* posant la mateixa quantitat que tenien en l'*ante*. Així mateix, poden rendir l'aposta (perdre-la) si no consideren prou la seua jugada.

Una vegada que el crupier descobreix les seues cartes, ha de tindre una jugada mínima de Q per a qualificar. Si el crupier no té la dita combinació o superior, pagarà l'aposta *ante*, 1 a 1, i el *bet* quedarà com està, és a dir, el client podrà retirar-la. Si el crupier qualifica, llavors guanyarà qui tinga major jugada.

Si el jugador guanya, li pagarà 1 a 1 l'aposta d'*ante* i la de *bet*. Si el crupier guanya, retirarà les apostes davant de i de *bet*. Si ambdós empaten, les apostes d'*ante* i de *Bet* romandran com estan i el client podrà recuperar-les.

L'aposta d'*ante*, tindrà també un pagament addicional o extra independent de la combinació del crupier, és a dir, el client rebrà un pagament per la importància de la jugada que obtinga, com a mínim una escala, encara que el crupier no qualifique o tinga una jugada millor que el client, i en este cas este perdrà l'aposta d'*ante* i de *bet*, però guanyarà l'extra en funció de la següent taula de combinacions i pagaments:

EXTRA - ANTE	PAGAMENT
Escala de color	5 a 1
Trio	4 a 1
Escala	1 a 1

VI. Màxims i mínims de les apostes

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes del casino de joc, hauran de realitzar-se dins dels límits mínims i màxims establits per a la taula.

Les apostes de fortuna i d'*ante*, podran ser distintes entre si. L'aposta de *bet* serà igual que la d'*ante*.

El casino podrà fixar els límits mínims i màxims de les apostes segons la banda de fluctuació que tinga autoritzada.

VII. Regles comunes

Totes les cartes són repartides de cara avall d'una en una, incloses les del crupier. En cas d'utilitzar barallador automàtic, el repartiment de cartes es realitzarà entregant les cartes en grups de tres.

Les cartes hauran de romandre en tot moment sobre la taula.

Els clients no podran fer comentaris sobre les seues jugades.

18. SIC BO

I. Denominació

El joc del *sic bo* és un joc d'atzar, dels denominats de contrapartida, en què els jugadors juguen contra l'establiment i hi ha diverses combinacions guanyadores.

II. Elements del joc

1. Daus. El joc de daus es juga amb tres daus del mateix color, amb les superfícies polides, de 15 a 25 mm de costat. En cada sessió es posaran a disposició de cada taula dedicada al joc dels daus sis daus en perfecte estat i diferents dels usats en la sessió anterior. Tres daus s'utilitzaran en la partida, i els altres tres quedaran en reserva per al cas d'haver de substituir els primers.

2. Tapet o drap de joc.

El *sic bo* es practica en un tapet en què estan marcats els tipus d'apostes en un nombre determinat d'espais que corresponen als noms de les diferents jugades que el jugador pot triar per a apostar, i els seus premis corresponents. La taula portarà una caixa per a l'efectiu, una caixa per a la bestreta i una altra per a rebre les propines.

La apuesta de Ante se resuelve comparando las jugadas de los clientes con el croupier, para lo cuál, los jugadores después de vistas sus cartas, deben hacer una apuesta en el Bet poniendo la misma cantidad que tenían en el Ante. Asimismo, puede rendir la apuesta (perder la misma) si no considera suficiente su jugada.

Una vez que el croupier descubre sus cartas, debe tener una jugada mínima de «Q» para calificar. Si el croupier no tiene dicha combinación o superior, pagará la apuesta de Ante 1 a 1 y el Bet quedará como está, es decir, el cliente podrá retirarla. Si el croupier califica, entonces ganará quién tenga mayor jugada.

Si el jugador gana, le pagará 1 a 1 la apuesta de Ante e igualmente 1 a 1 la de Bet. Si el croupier gana, retirará las apuestas de Ante y de Bet. Si ambos empatan, las apuestas de Ante y de Bet permanecerán como están y el cliente podrá recuperarlas.

La apuesta de Ante, tendrá también un pago adicional o Extra independiente de la combinación del croupier, es decir, el cliente recibirá un pago por la importancia de la jugada que obtenga, como mínimo una Escalera, aunque el croupier no califique o tenga una jugada mejor que el cliente, en cuyo caso este perderá la apuesta de Ante y de Bet, pero ganará el Extra en función de la siguiente tabla de combinaciones y pagos:

EXTRA - ANTE	pago
Escalera de color	5 a 1
Trio	4 a 1
Escala	1 a 1

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa.

Las apuestas de Fortuna y de Ante, podrán ser distintas entre sí. La apuesta de Bet será igual que la de Ante.

El casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada.

VII. Reglas comunes.

Todas las cartas son repartidas boca abajo de una en una incluidas las del croupier. En caso de utilizar barajador automático, el reparto de cartas se realizará entregando las cartas en grupos de tres.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

Los clientes no podrán hacer comentarios acerca de sus jugadas.

18. SIC BO.

I. Denominación.

El juego del Sic Bo es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

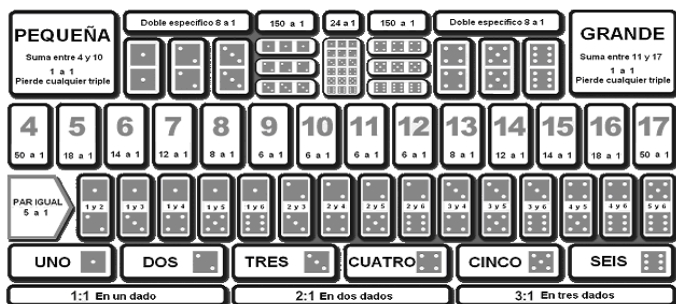
II. Elementos del juego.

1. Dados. El juego de dados se juega con tres dados del mismo color, con las superficies pulimentadas, de 15 a 25 mm. de lado. En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al jugo de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior. Tres dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros tres para el caso de tener que sustituir a los primeros.

2. Tapete o paño de juego

El Sic Bo se practica en un tapete, en la que están marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponden a los nombres de las diferentes jugadas que el jugador puede escoger para apostar, y sus premios correspondientes. La mesa llevará una caja para el efectivo, una caja para el anticipo y otra para recibir las propinas.

Dibuix del tapet.



3. Gobelet o dispositiu mecànic.

Els daus seran posats en moviment de manera manual per mitjà d'un gobelet que agitarà el crupier i abocarà en una zona determinada de la taula o per mitjà d'un dispositiu transparent que accionarà mecànicament el crupier.

III. Personal

En cada taula prestarà els seus servicis un crupier i, eventualment, un cap de taula.

1. El cap de taula. Figura de caràcter opcional que, quan així ho estime la direcció de joc, és el responsable de la claredat i regularitat del joc, col·laborant amb el crupier en el maneig de fitxes i depositant els diners en caixa.

2. El crupier s'ocuparà d'arreglar les apostes perdudes, col·locar, si és el cas, les apostes i pagar les apostes guanyadores. S'ocuparà, així mateix, dels canvis de bitllets i fitxes que sol·liciten els jugadors. Serà també el responsable de llançar els daus amb un poal o per mitjà del dispositiu automàtic o campana mòbil que s'utilitze. Comprovarà el bon estat dels daus i farà les advertències precises per al desenrotllament del joc.

IV. Regles del joc

1. Combinacions.

Els jugadors només podran fer ús de les següents classes de jugades:

a) Aposta xicoteta (menor d'11). Guanya quan la suma dels tres daus està entre 4 i 10 (es coneix també com a «menor d'11»). Paga 1 a 1. L'aposta no guanya si ix un triple (tres daus del mateix número), ja siga de l'u, el dos o el tres.

b) Gran aposta (*big bet*) o més de 10. Guanya quan la suma dels tres daus està entre 11 i 17. S'anomena també «més de 10». Paga 1 a 1.

c) Doble específic (*specific double*). Guanya quan dos dels tres daus mostren el mateix número a què hem apostat. Paga 8 a 1. Si el tercer dau també ix amb el mateix número, o siga, si es converteix en un triple, també guanya.

d) Triple específic (*specific triple*). Guanya quan els tres daus mostren el mateix número a què s'ha apostat. Paga 150 a 1.

e) Qualsevol triple (*any triple*). És quan els tres daus mostren el mateix número. Pot ser qualsevol dels sis números. Paga 24 a 1.

f) Total específic (*specific total*). Guanya quan els tres daus sumen una determinada quantitat a què es va apostar. Els pagaments varien segons el número entre 6 a 1 i 50 a 1. Hi ha catorze apostes diferents.

g) Parell igual (*pair match*). Aposta a la combinació de dos dels tres daus. Per exemple: 1 i 4, 5 i 6, 3 i 4. Paga 5 a 1. Hi ha quinze apostes diferents possibles.

h) Aposta de números (*numbers bet*). Es guanya veient quants dels tres daus ixen amb un determinat número a què s'aposta. Hi ha sis apostes possibles. Si el número ix dos vegades paga doble i si ix tres vegades paga triple.

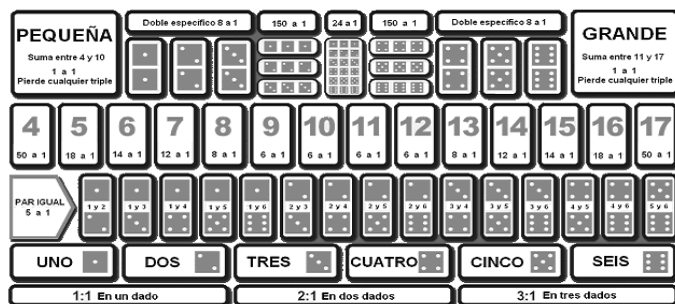
2. Apostes.

Les apostes mínima i màxima es determinaran dins de la banda de fluctuació autoritzada per al casino, la direcció de joc podrà determinar que les apostes siguen múltiples del mínim de les diferents jugades.

3. Funcionament.

El nombre de jugadors que podrà ocupar cada taula de daus no estarà limitat. El crupier que tire els daus haurà de fer-ho immediatament

Dibujo del tapete



3. Cubo o dispositivo mecánico.

Los dados serán puestos en movimiento de manera manual mediante un cubo que agitará el croupier y volcará en una zona determinada de la mesa o mediante un dispositivo transparente que accionará mecánicamente el crupier.

III. Personal

En cada mesa prestará sus servicios un crupier y, eventualmente, un jefe de mesa.

1. El jefe de mesa. Figura de carácter opcional que, cuando así lo estime la Dirección de Juego, es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con el crupier en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

2. El Crupier se ocupará de recoger las apuestas perdidas, colocar en su caso las apuestas y pagar las apuestas ganadoras. Se ocupará, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores. Será también el responsable de lanzar los dados con un cubo o mediante el dispositivo automático o campana móvil que se utilice. Comprobará el buen estado de los dados y hará las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

IV. Reglas del juego.

1. Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

a) Aposta pequeña (Menor de 11). Gana cuando la suma de los 3 dados está entre 4 y 10 (se conoce también como «menor de 11»). Paga 1 a 1. La apuesta no gana si sale un triple (tres dados del mismo número), ya sea del uno, el dos o el tres.

b) Gran Aposta (Big Bet) o Más de 10. Gana cuando la suma de los 3 dados está entre 11 y 17. Se llama también «Más de 10». Paga 1 a 1.

c) Doble específico (Specific double). Gana cuando dos de los tres dados muestran el mismo número, al que hemos apostado. Paga 8 a 1. Si el tercer dado también sale con el mismo número, o sea, si se convierte en un triple, también gana.

d) Triple específico (Specific triple). Gana cuando los 3 dados muestran el mismo número, al que se ha apostado. Paga 150 a 1.

e) Cualquier Triple (Any triple). Es cuando los tres dados muestran el mismo número. Puede ser cualquiera de los 6 números. Paga 24 a 1.

f) Total específico (Specific total). Gana cuando los 3 dados suman una determinada cantidad a la que se apostó. Los pagos varían según el número entre 6 a 1 y 50 a 1. Hay 14 apuestas diferentes.

g) Par igual (Pair match). Aposta a la combinación de dos de los tres dados. Por ejemplo: 1 y 4, 5 y 6, 3 y 4. Paga 5 a 1. Hay 15 apuestas diferentes posibles.

h) Aposta de números (Numbers Bet). Se gana de acuerdo a cuantos de los 3 dados salen con un determinado número al que se apuesta. Hay 6 apuestas posibles. Si el número sale dos veces paga doble y si sale tres veces paga triple.

2. Apostas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán dentro de la banda de fluctuación autorizada para el casino, pudiendo determinar la Dirección de Juego que las apuestas sean múltiplos del mínimo de las diferentes suertes o jugadas.

3. Funcionamiento.

El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado. El crupier que lance los dados deberá hacerlo inme-

després de l'anunci de «ja no hi van més apostes», utilitzant de gobelet o element mecànic a este efecte. El crupier anunciarà la suma dels tres daus i a continuació anunciarà individualment la suma de cada dau (ex 13, i a continuació dirà 6 – 4 – 3). A continuació procedirà a retirar les apostes que han resultat perdedores per a continuació procedir al pagament de les postes guanyadores. Finalitzat este procés, el crupier anunciarà «facen joc» i s'iniciarà una nova ronda d'apostes. Si els daus es trenquen, se superposen, es munten sobre una fitxa, cauen de la taula o de la zona habilitada a este efecte, si el llançament no ha sigut correcte, el crupier anunciarà «tirada nul·la».

Després d'un nombre determinat de tirades, el crupier podrà acordar el canvi de daus. El crupier anunciarà llavors «canvi de daus» i mostrarà davant dels jugadors els sis daus al servici de la taula. El crupier n'agafarà tres per a llançar-los i els tres restants seran tornats, a la vista dels jugadors, a la caixa prevista a este efecte. No podran fer-se apostes després del «ja no hi van més apostes».

19. MAHJONG PAI GOW

I. Denominació

El joc del *Mahjong Pai Gow* és un joc d'atzar, dels denominats de contrapartida, en què els jugadors juguen contra l'establiment i hi ha diverses combinacions guanyadores. En el *Mahjong Pai Gow* es comparen les mans dels jugadors amb la de la banca per a decidir qui guanya, basant-se en la taula de jerarquia de fitxes o teules. Per a la mà de cada jugador hi ha quatre opcions d'apostes: guanya, perd, empat i parell. En este joc hi ha tres posicions de jugadors i una posició de la banca.

II. Elements del joc

1. Tapet o drap.

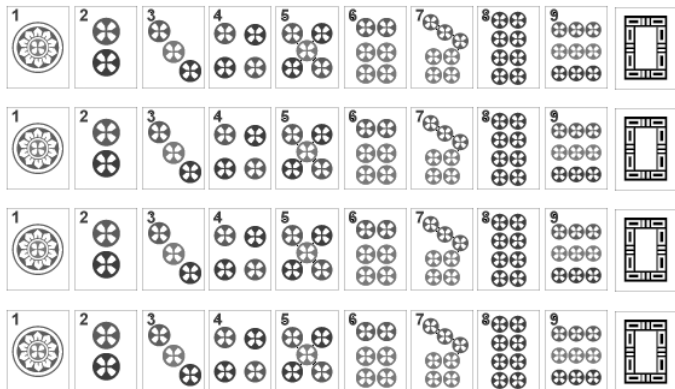
Tindrà forma semicircular de mesures i característiques semblants a les de *blackjack*, póquer sense descart i minipunt banc en la seua modalitat per a set o nou jugadors.

Dibuix del tapet de *Mahjong Pai Gow*.



2. Fitxes o teules.

El *Mahjong Pai Gow* es juga amb quaranta fitxes o teules de Mahjong:



diatament después del anuncio de «ya no va más», utilizando el cubo o elemento mecánico al efecto. El crupier anunciará la suma de los tres dados y a continuación anunciará individualmente la suma de cada dado. (ej 13, y a continuación dirá 6 – 4 – 3) Seguidamente procederá a retirar las apuestas que han resultado perdedoras para a continuación proceder al pago de las posturas ganadoras. Finalizado este proceso, el crupier anunciará «hagan juego» y se iniciará una nueva ronda de apuestas. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha, caen de la mesa o de la zona habilitada al efecto, si el lanzamiento no ha sido correcto, el crupier anunciará «tirada nula».

Después de un número determinado de tiradas, el crupier podrá acordar el cambio de dados. El crupier anunciará entonces «cambio de dados» y mostrará delante de los jugadores los seis dados al servicio de la mesa. El crupier cogerá tres para lanzarlos y los tres restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos. No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más».

19. MAHJONG PAI GOW.

I. Denominación.

El juego del *Mahjong Pai Gow* es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras. En el *Mahjong Pai Gow* se comparan las manos de los jugadores con la de la banca para decidir quién gana, basándose en la tabla de jerarquía de fichas o tejas. Para la mano de cada jugador hay cuatro opciones de apuestas: Gana, Pierde, Empate y Par. En este juego hay 3 posiciones de jugadores y una posición de la banca.

II. Elementos del juego.

1. Tapete o paño.

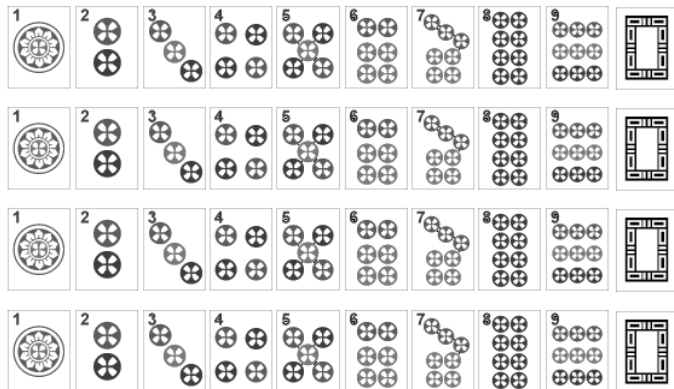
Tendrá forma semicircular de medidas y características similares a las de *black jack*, póquer sin descarte y mini punto banco en su modalidad para siete o nuevejugadores.

Dibujo del tapete de *Mahjong Pai Gow*.



2. Fichas o tejas:

El *Mahjong Pai Gow* se juega con 40 fichas o tejas de Mahjong:



Cada fitxa tindrà el valor dels punts marcats (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 i 9) i «la finestra» o «drac blanc» tindrà el valor de 10.

3. Daus.

S'utilitzaran tres daus per a decidir l'orde de repartiment de les fitxes.

Els tres daus seran del mateix color, de material transparent, amb les superfícies polides, de 15 a 25 mm de costat.

III. Personal del *Mahjong Pai Gow*

1. Cap de taula. Figura de caràcter opcional que, quan així ho estime la direcció de joc, li correspon supervisar el joc i resoldre els problemes que durant de transcurs del mateix se li presenten.

2. El crupier. És el que dirigeix la partida, tenint com a missió la mescla de les fitxes, la distribució als jugadors, retirar les postes perdedores i pagar les que resulten guanyadores.

IV. Regles bàsiques del joc

Les fitxes es mesclen cada cinc rondes. En cinc rondes s'usa un conjunt de quaranta fitxes.

Les apostes a l'empat i al parell no estan habilitades a partir de la quarta ronda.

En el joc s'utilitza un gobelet per als tres daus. Abans de repartir les fitxes, el crupier tira els daus, i les fitxes es repartixen basant-se en la suma dels daus. Les fitxes es repartixen contra el sentit de les agulles del rellotge, començant per la banca. La taula de davall mostra totes les variants possibles.

Resultat dels daus posició inicial:

5, 9, 13, 17 posició de la banca.

6, 10, 14, 18 1ra posició de jugador.

3, 7, 11, 15 2a posició de jugador.

4, 8, 12, 16 3a posició de jugador.

El crupier prendrà fitxes per a repartir a cada posició. Es farà la suma total de cada posició.

Comparació de les mans: totes les mans dels jugadors es comparen amb la de la banca basant-se en les regles següents:

1. La suma de dos fitxes es calcula de la manera següent: si el resultat és 10 o més, llavors s'ignora el primer dígit (per exemple, el valor d'una mà amb fitxes 4 i 8 és de 2

$(4+8=12 \Rightarrow$ s'ignora l'1 \Rightarrow 2 és el valor total), el valor d'una mà amb fitxes 3 i 7 és 0

$(3+7=10 \Rightarrow$ s'ignora l'1 \Rightarrow 0 és el valor total).

2. Es diu que hi ha un parell quan una posició de jugador té dos fitxes amb el mateix valor (per exemple 3:3, 4:4...).

3. Qualsevol parell té una jerarquia major que qualsevol combinació sense igual.

4. El parell més alt és el parell blanc; el segueix el parell de nous i així successivament, fins a arribar al parell més baix que és el parell d'uns.

5. L'empat ocorre quan la posició de jugador actual i la posició de la banca tenen exactament les mateixes fitxes (per exemple: 4-2 per al jugador, i 4-2 per a la banca).

6. No basta que les fitxes del jugador sumen un mateix valor que les del banquer perquè es considere un empat (per exemple: 3-3 del jugador i 4-2 de la banca no fan un empat).

7. En comparar les combinacions sense parells, la combinació 2 i 8 tindrà el valor més alt (encara que la suma siga 0), i esta combinació es representa en la taula com a 2 i 8 *Kong*.

8. A partir d'ací, el valor de la mà depèn de la suma de les fitxes. La suma de 9 és major que la del 8, i així successivament.

9. Si ambdós mans (la de la banca i la del jugador) tenen la mateixa suma, llavors la mà amb la fitxa més alta guanya. Per exemple, en el cas que la suma de la mà siga 7, la mà amb les fitxes 9 i 8 serà major que la que té les fitxes 6 i 1 (la suma és de 7 en ambdós casos), i una mà de 5 i 2 serà major que la de 3 i 4 (la suma és de 7 en ambdós casos).

V. Resultats del joc

El resultat del joc es mostrarà basant-se en la comparació entre les mans del jugador i de la banca:

Si la mà de la banca és millor que la del jugador, la banca serà la guanyadora en eixa posició de jugador.

Cada ficha tendrá el valor de los puntos marcados (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9) y «la ventana» o «dragón blanco» tendrá el valor de 10.

3. Dados.

Se utilizarán tres dados para decidir el orden de reparto de las fichas.

Los tres dados serán del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 15 a 25 mm de lado.

III. Personal del *Mahjong Pai Gow*.

1 jefe de mesa. Figura de carácter opcional que, cuando así lo estime la Dirección de Juego, le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten.

2. El crupier: Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las fichas, su distribución a los jugadores, retirar las posturas perdedoras y pagar las que resulten ganadoras.

IV. Reglas básicas del juego.

Las fichas se mezclan cada cinco rondas. En 5 rondas se usa un conjunto de 40 fichas.

Las apuestas al Empate y al Par no están habilitadas a partir de la cuarta ronda.

En el juego se utiliza un cubilete para los tres dados. Antes de repartir las fichas, el crupier arroja los dados, y las fichas se repartirán basándose en la suma de los dados. Las fichas se reparten contra el sentido de las manecillas del reloj, comenzando por la banca. La tabla de abajo muestra todas las variantes posibles.

Resultado de los dados Posición inicial:

5, 9, 13, 17 Posición de la banca.

6, 10, 14, 18 1ra posición de jugador.

3, 7, 11, 15 2da posición de jugador.

4, 8, 12, 16 3ra posición de jugador.

El croupier tomará fichas para repartir a cada posición. Se hará la suma total de cada posición.

Comparación de las manos: Todas las manos de los jugadores se comparan con la de la banca basándose en las siguientes reglas:

1. La suma de dos fichas se calcula de la siguiente manera: si el resultado es 10 o más, entonces se ignora el primer dígito (por ejemplo, el valor de una mano con fichas 4 y 8 es de 2

$(4+8=12 \Rightarrow$ se ignora el 1 \Rightarrow 2 es el valor total), el valor de una mano con fichas 3 y 7 es 0

$(3+7=10 \Rightarrow$ se ignora el 1 \Rightarrow 0 es el valor total).

2. Se dice que hay un Par cuando una posición de jugador tiene dos fichas con el mismo valor (por ejemplo 3:3, 4:4...).

3. Cualquier par tiene una jerarquía mayor que cualquier combinación sin par.

4. El par más alto es el par blanco; le sigue el par de nueves y así sucesivamente, hasta llegar al par más bajo que es el par de unos.

5. El Empate ocurre cuando la posición de jugador actual y la posición de la banca tienen exactamente las mismas fichas (por ejemplo: 4-2 para el jugador, y 4-2 para la banca).

6. No basta con que las fichas del jugador sumen un mismo valor que las del banquero para que se considere un empate (por ejemplo: 3-3 del jugador, y 4-2 de la banca no hacen un empate).

7. Al comparar las combinaciones sin pares, la combinación 2 y 8 tendrá el valor más alto (aunque la suma sea 0), y esta combinación se representa en la tabla como 2 y 8 *Kong*.

8. A partir de ahí, el valor de la mano depende de la suma de las fichas. La suma de 9 es mayor que la del 8, y así sucesivamente.

9. Si ambas manos (la de la banca y la del jugador) tienen la misma suma, entonces la mano con la ficha más alta gana. Por ejemplo, en caso de que la suma de la mano sea 7, la mano con las fichas 9 y 8 será mayor que la que tiene las fichas 6 y 1 (la suma es de 7 en ambos casos), y una mano de 5 y 2 será mayor que la de 3 y 4 (la suma es de 7 en ambos casos).

V. Resultados del juego.

El resultado del juego se mostrará basándose en la comparación entre las manos del jugador y de la banca:

Si la mano de la banca es mejor que la del jugador – la banca será la ganadora en esa posición de jugador.

Si la mà del jugador és millor que la de la banca, el jugador serà el guanyador en eixa posició de jugador.

Si la banca i el jugador tenen en les seues mans fitxes amb els mateixos valors, el resultat del joc serà un empat en eixa posició de jugador.

Si el jugador té dos fitxes idèntiques, el resultat del joc serà un parell en eixa posició de jugador.

VI. Taula de pagaments

Els pagaments són els mateixos per a totes les posicions de jugador.

Les apostes a què el jugador guanye o perda paguen 1 a 1, però se deduirà un 5 % de comissió. Les apostes a l'empat i al parell paguen 60 a 1 i 6 a 1 respectivament.

Resultat del joc pagament:

El jugador guanya 0,95 a 1.

El jugador perd 0,95 a 1.

Empat 60 a 1.

Parell 6 a 1.

VII. Jugadors

a) Asseguts. El nombre de jugadors a qui es permet participar en el joc ha de coincidir amb el nombre de places d'apostes marcades en el tapet.

b) També poden participar en el joc els jugadors que estan dret, apostant sobre la mà d'un jugador, dins dels límits de l'aposta màxima per jugador.

VIII. Màxim i mínim de les apostes

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes, han de realitzar-se, dins de la banda de fluctuació de mínims i màxims per casella abans de distribuir les fitxes.

El mínim de les postes podrà ser distint per a cada taula. El màxim de les apostes serà fixat per a cada taula entre vint i cent vegades el mínim, i la direcció del casino podrà determinar que les apostes siguen múltiples del mínim de la taula.

20. PÒQUER DE QUATRE CARTES

I. Denominació

El pòquer de quatre cartes és un joc d'atzar practicat amb naips, dels denominats de contrapartida i exclusiu dels casinos de joc, en què els jugadors juguen contra l'establiment organitzador. S'usen quatre cartes de les cinc que rep cada jugador i quatre de les sis que rep el crupier. En este joc, el crupier no ha de tindre una jugada mínima per a qualificar, però utilitza una carta més que els jugadors. A més, en este joc, el jugador pot apostar fins a tres vegades la seua aposta inicial de d'*ante*.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips. Es juga amb una baralla de semblants característiques a les utilitzades en el *blackjack* de 52 cartes. El seu valor, ordenades de major a menor, serà el següent: as, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 i as.

2. Distribuïdor o *sabot*. S'utilitzarà un *sabot* manual o un automàtic.

3. Taula de joc. Serà de dimensions semblants a la utilitzada en el joc del *blackjack*, amb un màxim de set espais separats per als jugadors. Tindrà tres caselles per cada jugador, destinades a rebre les apostes, denominades as, *ante* i *play*. No es podrà jugar sobre la mà d'un altre jugador.

III. Personal

a) Cap de taula. És la persona encarregada de controlar el joc i resoldre els problemes que es puguin originar durant el seu desenvolupament. Podrà haver-hi un cap de taula per cada grup de taules.

b) Crupier. Té la banca i dirigeix la partida. A més, té encomanada la funció de remenar les cartes, la distribució d'estes als jugadors, la retirada de les apostes perdedores i el pagament de les guanyadores.

IV. Jugadors

Podran participar un màxim de set jugadors.

Si la mano del jugador es mejor que la de la banca – el jugador serà el ganador en esa posición de jugador.

Si la banca y el jugador tienen en sus manos fichas con los mismos valores – el resultado del juego será un empate en esa posición de jugador.

Si el jugador tiene dos fichas idénticas – el resultado del juego será un par en esa posición de jugador.

VI. Tabla de pagos.

Los pagos son los mismos para todas las posiciones de jugador.

Las apuestas a que el jugador gane o pierda pagan 1 a 1, pero se deducirá un 5 % de comisión. Las apuestas al Empate y al Par pagan 60 a 1 y 6 a 1 respectivamente.

Resultado del juego Pago:

El jugador gana 0.95 a 1.

El jugador pierde 0.95 a 1.

Empate 60 a 1.

Par 6 a 1.

VII. Jugadores.

a) Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete.

b) También pueden participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, dentro de los límites de la apuesta máxima por jugador.

VIII. Máximo y mínimo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse, dentro de la banda de fluctuación de mínimos y máximos por casilla antes de distribuir las fichas.

El mínimo de las posturas podrà ser distintas para cada mesa. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa entre 20 y 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del casino que las apuestas sean múltiples del mínimo de la mesa.

20. PÓQUER DE 4 CARTAS

I. Denominación

El póquer de 4 cartas es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los jugadores juegan contra el establecimiento organizador. Se usan 4 cartas de las 5 que recibe cada jugador y 4 de las 6 que recibe el croupier. En este juego, el croupier no tiene que tener una jugada mínima para calificar, pero utiliza una carta más que los jugadores. Además, en este juego, el jugador puede apostar hasta tres veces su apuesta inicial de «Ante».

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes. Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el Black Jack de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y As.

2. Distribuïdor o *sabot*. Se utilizará un *sabot* manual o uno automático.

3. Mesa de Juego. Serà de dimensiones similares a la utilizada en el juego del *Black Jack*, con un máximo de siete espacios separados para los jugadores. Tendrà tres casillas por cada jugador, destinadas a recibir las apuestas, denominadas «Ases», «Ante» y «Play». No se podrà jugar sobre la mano de otro jugador.

III. Personal.

a) jefe de mesa. Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se puedan originar durante su desarrollo. Podrà haber un jefe de mesa por cada grupo de mesas.

b) Croupier. Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de estas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras.

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de 7 jugadores.

V. Regles del joc

1. Abans de cada passe el jugador ha de fer les seues apostes en les caselles as i/o *ante*.

En qualsevol de les dos o en ambdós. Les dites apostes hauran d'estar dins dels límits autoritzats per a cada taula i podran ser distintes entre si.

2. En l'aposta denominada *play* el jugador pot apostar d'1 a 3 vegades l'aposta de l'*ante* després d'haver vist les seues cartes i decidir jugar. En cas contrari, si no posa una aposta en esta casella, el jugador es retira de la jugada i perd esta aposta inicial de l'*ante*.

3. El crupier repartirà les cartes d'una en una a cada jugador i a ell mateix, fins a un total de cinc (5) cartes a cada jugador i sis (6) cartes a ell mateix, descobrint esta última. Si s'utilitza un barallador automàtic, les cartes s'entregaran per grups de cinc cartes.

4. L'aposta d'as té com a objectiu aconseguir una jugada determinada amb les seues quatre (4) cartes per a guanyar, independentment de les cartes del crupier. La jugada mínima serà d'un parell d'asos i es pagarà d'acord amb la següent taula de combinacions i pagaments.

COMBINACIÓ TAULA PAGAMENT AS

Pòquer 40 a 1.

Escala de color 30 a 1.

Trió 7 a 1.

Color 6 a 1.

Escala simple 4 a 1.

Parell doble o doble parella 2 a 1.

Parell d'asos 1 a 1.

5. Una escala és de quatre cartes igual que una mà de color és de quatre cartes.

6. L'aposta d'*ante* es resol comparant les jugades dels clients amb el crupier, per a la qual cosa els jugadors, després de vistes les seues cartes, han de fer una aposta en la casella *play* posant fins a tres (3) vegades la quantitat que tenien en l'*ante*. Així mateix, pot rendir l'aposta (perdre-la) si no considera suficient la seua jugada.

7. En cas de ser guanyadores, les apostes d'*ante* i de *play* es paguen al parell, 1 a 1.

8. En el cas que la mà del crupier i la mà del jugador empat, el jugador gana, per la qual cosa se li pagarà segons el punt anterior, 1 a 1 les apostes d'*ante* i de *play*.

9. Una vegada que el crupier descobreix les seues cartes, no ha de tindre una jugada mínima per a qualificar, per la qual cosa es dirigirà directament a retirar les apostes perdedores i pagar les guanyadores depenent de les combinacions de cada jugador en comparació amb les seues cartes.

10. El procés de retirar o pagar les apostes s'inicia de darrere cap avant. O siga, *play*, *ante* i as.

11. Les apostes que perden es retiren del drap abans de procedir a pagar les apostes guanyadores.

12. L'aposta d'*ante* tindrà també un pagament addicional o bo automàtic independent de la combinació del crupier, és a dir, rebrà un pagament per la importància de la jugada que obtinga, com a mínim un trió, encara que el crupier tinga una jugada millor que el client, i en este cas el client perdrà l'aposta d'*ante* i de *play* però guanyarà el bo automàtic en funció de la següent taula de combinacions i pagaments:

BO AUTOMÀTIC DE L'ANTE. TAULA DE PAGAMENT

Pòquer 20 a 1.

Escala de Color 15 a 1.

Trió 2 a 1.

VI. Màxims i mínims de les apostes

Les apostes dels jugadors hauran de realitzar-se dins dels límits mínims i màxims permesos per a cada taula i seran fixats per la direcció del casino d'acord amb la banda de fluctuació que tinga autoritzada.

El director del casino o persona que el substituïska podrà modificar els mínims de les apostes segons allò que s'autoritze en este reglament de casinos.

V. Reglas del juego.

1. Antes de cada pase el jugador debe hacer sus apuestas en las casillas «Ases» y/o «Ante».

En cualquiera de las dos o en ambas. Dichas apuestas deberán estar dentro de los límites autorizados para cada mesa y podrán ser distintas entre sí.

2. En la apuesta denominada «Play» el jugador puede apostar de 1 a 3 veces la apuesta del «Ante» después de haber visto sus cartas y decidir jugar. De lo contrario, de no poner una apuesta en esta casilla, el jugador se retira de la jugada y pierde esta apuesta inicial del «Ante».

3. El croupier repartirá las cartas de una en una a cada jugador y a él mismo, hasta un total de cinco (5) cartas a cada jugador y seis (6) cartas a él mismo, descubriendo esta última. Si se utiliza un barajador automático, las cartas se entregarán por grupos de cinco cartas.

4. La apuesta de «Ases» tiene como objetivo el conseguir una jugada determinada con sus cuatro (4) cartas para ganar, independientemente de las cartas del croupier. La jugada mínima será de un par de ases y se pagará de acuerdo a la siguiente tabla de combinaciones y pagos.

COMBINACIÓN TABLA PAGO ASES

Póker 40 a 1.

Escala de color 30 a 1.

Trió 7 a 1.

Color 6 a 1.

Escala simple 4 a 1.

Par doble o doble pareja 2 a 1.

Par de Ases 1 a 1.

5. Una escalera es de cuatro cartas al igual que una mano de color es de cuatro cartas.

6. La apuesta de «Ante» se resuelve comparando las jugadas de los clientes con el croupier, para lo cual, los jugadores después de vistas sus cartas, deben hacer una apuesta en la casilla «Play» poniendo hasta tres (3) veces la cantidad que tenían en el «Ante». Asimismo, puede rendir la apuesta (perder la misma) si no considera suficiente su jugada.

7. En caso de ser ganadoras, las apuestas de «Ante» y de «Play» se pagan a la par, 1 a 1.

8. En el caso que la mano del croupier y la mano del jugador empate, el jugador gana, por lo que se le pagará según el punto anterior, 1 a 1 las apuestas de «Ante» y de «Play».

9. Una vez que el croupier descubre sus cartas, este no tiene que tener una jugada mínima para calificar por lo que se dirigirá directamente a retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras dependiendo de las combinaciones de cada jugador en comparación con sus cartas.

10. El proceso de retirar o pagar las apuestas se inicia de atrás hacia adelante. O sea, «Play», «Ante» y «Ases».

11. Las apuestas que pierden se retiran del paño antes de proceder a pagar las apuestas ganadoras.

12. La apuesta de «Ante» tendrá también un pago adicional o Bono Automático independiente de la combinación del croupier, es decir, recibirá un pago por la importancia de la jugada que obtenga, como mínimo un Trió, aunque el croupier tenga una jugada mejor que el cliente, en cuyo caso, el cliente perderá la apuesta de «Ante» y de «Play», pero ganarán el Bono Automático en función de la siguiente tabla de combinaciones y pagos:

BONO AUTOMÁTICO DEL ANTE TABLA DE PAGO

Póquer 20 a 1.

Escala de Color 15 a 1.

Trió 2 a 1.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos permitidos para cada mesa y serán fijados por la Dirección del casino de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada.

El director del casino o persona que le sustituya podrá modificar los mínimos de las apuestas según lo autorizado en este reglamento de casinos.

VII. Regles comunes

1. Totes les cartes són repartides de cara avall d'una en una, incloses les del crupier, a excepció de l'última carta d'este, que serà descoberta.

En cas d'utilitzar barallador automàtic, el repartiment de cartes es realitzarà entregant les cartes en grups de cinc.

2. Les cartes hauran de romandre en tot moment sobre la taula.
3. Els clients no podran fer comentaris sobre les seues jugades.



21. TRIPLE BLACKJACK

I. Denominació i regles de joc

El funcionament de la varietat del triple *blackjack* respon als mateixos principis que regixen el *blackjack*. En este apartat únicament s'arrepleguen les normes que són específiques del triple *blackjack*, i es consideren aplicables per a tot el que no s'hi preveu les disposicions referents al *blackjack* contingudes en l'annex catàleg de jocs.

Apostes. Cada jugador tindrà l'opció d'apostar en una, dos o les tres caselles d'apostes situades davant d'ell, numerades de l'1 al 3, i només podrà fer una aposta per casella.

II. Possibilitats de joc

a) Joc simple o *blackjack*.

Quan s'hagen efectuat totes les apostes, el crupier distribuirà un naip a cada mà, començant per la seua esquerra i seguint el sentit de les agulles del rellotge, i donant-se ell mateix un altre naip.

Després es distribuirà un segon naip, sempre en el mateix orde, a cada mà. A partir d'este moment, es posen en joc totes les apostes situades en la casella número 1, i només estes, junt amb l'aposta del *jackpot*, si és el cas.

A continuació preguntarà als jugadors que tenen la mà si desitgen naips addicionals. Cada jugador podrà refusar o demanar naips suplementaris, u per u, fins que ho crega oportú, però en cap cas podrà demanar naips suplementaris si ha obtingut una puntuació de 21 o més. Quan una mà obtinga una puntuació superior a 21, perdrà, i el crupier arreplegarà immediatament totes les apostes d'eixa mà, abans de passar a la mà següent.

Quan els jugadors hagen fet el seu joc, el crupier es donarà a si mateix una o diverses cartes, sempre que tinga competidor. En arribar a 17 punts haurà de plantar-se, i no podrà prendre naips suplementaris.

En cas contrari, haurà de demanar més naips fins que el total de la seua puntuació arribe a 17 o més. Quan tinga un as entre les seues cartes, haurà de comptar-lo com 11 punts si amb este valor n'aconsegueix 17 o més i sempre que no compte amb ell més de 21 punts, i en este cas es prendrà el valor d'un punt.

El crupier, després d'anunciar la seua puntuació, procedirà a arreplegar les apostes perdedores, situades en la casella número 1, i a pagar les guanyadores de dreta a esquerra. Després arreplegarà o pagarà, segons siga el cas, les apostes de *jackpot*. Si el banquer ha passat de 21 punts, pagarà totes les apostes, situades en la casella número 1, que encara estiguen en joc.

Si no tinguera 21 punts, arreplegarà les apostes de les mans que tinguen una puntuació inferior a la seua i pagarà a aquelles que la tinguen superior. Les mans que hagen obtingut una puntuació igual que la del banquer seran nul·les, i els seus titulars podran retirar les seues apostes. Els naips de tots els jugadors es mantindran en la taula fins que

VII. Reglas comunes.

1. Todas las cartas son repartidas boca abajo de una en una, incluidas las del croupier, a excepción de la última carta de este que será descubierta.

En caso de utilizar barajador automático, el reparto de cartas se realizará entregando las cartas en grupos de cinco.

2. Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.
3. Los clientes no podrán hacer comentarios sobre sus jugadas.



21. TRIPLE BLACK-JACK

I. Denominación y reglas de juego.

El funcionamiento de la variedad del triple Black-Jack responde a los mismos principios que rigen el Black-Jack. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas del triple Black-Jack, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes al Black-Jack, contenidas en el Anexo Catálogo de Juegos.

Apuestas. Cada jugador tendrá la opción de apostar en una, dos o las tres casillas de apuestas situadas enfrente de él, numeradas del 1 al tres, pudiéndose realizar solo el jugador una apuesta por casilla.

II. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Black-Jack.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas, el croupier distribuirá un 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». A partir de este momento, se ponen en juego todas las apuestas situadas en la casilla número 1, y solo estas, junto a la apuesta del *jackpot*, en su caso.

Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes suplementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el croupier recogerá inmediatamente todas las apuestas de esa mano, antes de pasar a la «mano siguiente».

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el croupier se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios.

En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlos como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras, situadas en la casilla número 1, y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Después recogerá o pagará, según sea el caso, las apuestas de *Jackpot*. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas, situadas en la casilla número 1, que aún estén en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. «Las manos» que hayan obtenido una puntuación igual que la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas. Los naipes de todos los jugadores se mantendrán en la mesa, hasta que

finalitze la tercera jugada, excepte en els casos que hagen obtingut una puntuació superior a 21 punts, o que no hi haja apostes en les caselles números dos i tres.

Els pagaments es faran al parell, és a dir, per la mateixa quantitat de l'aposta situada en la casella número 1, però si un jugador fa un *blackjack*, que consistix a aconseguir 21 punts amb els dos primers naips, se li pagarà sempre a raó de tres per dos.

El *blackjack* guanyarà sempre a la puntuació de 21 obtinguda amb més de dos cartes.

Amb 21 punts o *blackjack* no es podrà demanar carta.

Una vegada finalitzada la jugada corresponent a les apostes situades en les caselles número 1, el crupier procedirà a retirar totes les seues cartes a excepció de la primera rebuda, i es posaran en joc, a partir d'este instant, les apostes situades en la casella número dos. Posteriorment, es donarà a si mateix una o diverses cartes, sempre que tinga competidor.

En arribar a 17 punts haurà de plantar-se, i no podrà prendre naips suplementaris. En cas contrari, haurà de demanar més naips fins que el total de la seua puntuació arribe a 17 o més. Quan tinga un as entre les seues cartes, haurà de comptar-lo com 11 punts si amb este valor n'aconsegueix 17 o més i sempre que no compte amb ell més de 21 punts, i en este cas es prendrà el valor d'un punt.

El crupier, després d'anunciar la seua puntuació, procedirà a arregar les apostes perdedores, situades en la casella número 2, i a pagar les guanyadores de dreta a esquerra. Si el banquer ha passat de 21 punts, pagarà totes les apostes, situades en la casella número 2, que encara estiguen en joc.

Si no té 21 punts, arregarà les apostes de les mans que tinguen una puntuació inferior a la seua i pagarà a aquelles que la tinguen superior. Les mans que hagen obtingut una puntuació igual que la del banquer seran nul·les, i els seus titulars podran retirar les seues apostes.

El mateix procés es repetirà amb les apostes situades en les caselles número tres, amb la qual cosa finalitzarà la mà.

b) L'assegurança.

Quan el primer naip del crupier siga un as, els jugadors podran assegurar-se contra el possible *blackjack* de la banca, tantes vegades com caselles tinga apostades.

III. Màxim i mínim de les apostes

Tant el màxim com el mínim de les apostes s'entendran per cada una de les tres caselles de cada jugador.

22. TEXAS PÒQUER DE CONTRAPARTIDA

I. Denominació

El Texas pòquer de contrapartida és un joc de cartes dels denominats de contrapartida, exclusiu de casinos de joc, on els jugadors juguen contra l'establiment i l'objectiu del joc és superar la jugada que obtinga el crupier, amb diverses combinacions guanyadores. Per a tot el que no hi ha previst en matèria de personal són aplicables les normes del pòquer de contrapartida.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips.

Es juga amb una baralla de 52 cartes i de semblants característiques a les utilitzades en el joc de vint-i-u o *blackjack*. 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 utilitzar-se com la carta més xicoteta davant del 2 o com la carta més alta darrere de la K, és a dir podrà ser el valor major o menor de la sèrie.

2. Taula de joc.

Serà de semblants característiques que les de *blackjack*, amb les caselles dividides en tres espais, un per a la posta *ante*, un altre per a la 2a aposta i un tercer per a una aposta addicional anomenada Texas bonus TXB. En el centre de la taula haurà de llegir-se la frase:

«La banca juga amb parella de 4 o superior».

Este tipus de joc es podrà realitzar en taules amb draps reversibles.

III. Jugadors

1. Asseguts. El nombre de jugadors que es permet participar en el joc ha de coincidir amb el nombre de places d'apostes marcades en el tapet, fins a un nombre màxim de nou.

finalice la tercera jugada, salvo en los casos que haya obtenido una puntuación superior a 21 puntos, o que no existan apuestas en las casillas números dos y tres.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta situada en la casilla número 1, pero si un jugador hiciera un Black-Jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con los dos primeros naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos.

El Black-Jack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o Black-Jack no se podrá pedir carta.

Una vez finalizada la jugada correspondiente a las apuestas situadas en las casillas número 1, el croupier procederá a retirar todas sus cartas a excepción de la primera recibida, y poniéndose en juego, a partir de este instante, las apuestas situadas en la casilla número dos. Posteriormente, se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlos como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras, situadas en la casilla número 2, y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas, situadas en la casilla número 2, que aún estén en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. «Las manos» que hayan obtenido una puntuación igual que la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas.

El mismo proceso se repetirá con las apuestas situadas en las casillas número tres, finalizando la mano.

b) El seguro.

Quando el primer naip del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible BlackJack de la Banca, tantas veces, como casillas tenga apostadas.

III. Máximo y mínimo de las apuestas.

Tanto el máximo, como el mínimo de las apuestas, se entenderán por cada una de las tres casillas de cada jugador.

22. TEXAS PÓKER DE CONTRAPARTIDA.

I. Denominación.

El Texas Póker de contrapartida es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el croupier, existiendo varias combinaciones ganadoras. Para todo lo no previsto en materia de personal son aplicables las normas del poker de contrapartida.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la carta más alta detrás de la K, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2. Mesa de Juego.

Será de similares características que las de «Black Jack», con las casillas divididas en tres espacios, uno para la postura «Ante», otro para la «2.ª Apuesta» y un tercero para una apuesta adicional llamada «Texas Bonus» TXB. En el centro de la mesa deberá leerse la frase:

«La Banca Juega con pareja de 4 ó superior».

Este tipo de juego se podrá realizar en mesas con paños reversibles.

III. Jugadores.

1. Sentados. El número de jugadores a los que se les permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un número máximo de nueve.

2. Jugadors drets. Poden també participar en el joc els jugadors que estiguen drets, apostant sobre la mà d'un jugador, amb el consentiment d'este i en tot cas amb l'aprovació del personal de supervisió de joc, dins dels límits d'aposta màxima. El nombre d'apostes per casella no serà superior a tres.

El jugador assegut davant de cada casella serà el que mane en esta i no podrà ensenyar les seues cartes als altres apostadors, ni fer comentaris sobre la partida en curs.

IV. Regles del joc

Les combinacions possibles, ordenades de major a menor, són les següents:

- a) Escala reial 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).
- b) Escala de color. És la formada per cinc cartes correlatives del mateix coll. (Exemple: 4, 5, 6, 7 i 8 de trèvol).
- c) Pòquer. És la formada per quatre cartes d'un mateix valor. (Exemple, 4 reis).
- d) Full. És la formada per tres cartes d'un mateix valor i dos més del mateix valor però diferent de l'anterior. (Exemple: 3 sets i 2 huits).
- e) Color. És el format per cinc cartes no correlatives del mateix coll. (Exemple: as, 4, 7, 8 i Q, de trèvol).
- f) Escala. És la formada per cinc cartes correlatives, sense que totes siguin del mateix coll. (Exemple: 7, 8, 9, 10 i J).
- g) Tríu. És el format per tres cartes d'un mateix valor. (Exemple: tres dames).
- h) Doble parella. És la formada per dos cartes del mateix valor i altres dos del mateix valor però diferent de l'anterior. (Exemple: 2 reis i 2 jotes).
- i) Parelles. És la formada per dos cartes del mateix valor i les altres tres diferents. (Exemple: 2 dames).
- j) Cartes majors. Quan no es produïxen 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 major valor; si són iguals, la següent i així successivament.

V. Taules de pagaments

La taula de pagaments de l'aposta *ante* és la següent:

Escala reial	100 a 1
Escala de color	20 a 1
Pòquer	10 a 1
Full	3 a 1
Color	2 a 1
Escala o jugada menor	1 a 1

La taula de pagaments de l'aposta Texas bonus, TXB, és la següent:

Color o jugada superior	25 a 1
Des de parella d'asos a Escala	7 a 1

Les postes en la 2a aposta sempre que resulten guanyadores es pagaran al parell, 1 a 1.

VI. Desenrotllament del joc

Per a rebre cartes cada jugador realitzarà, dins dels límits mínims i màxims establits per a cada taula de joc, la seua aposta en la casella destinada per a tal fi anomenada *ante*. Així mateix, podrà realitzar una aposta addicional dita TXB (Texas bonus) en la casella marcada amb estes sigles. A continuació el crupier tancarà les apostes amb el «no hi va més» i començarà la distribució dels naips d'un en un de cara avall, a cada mà, començant per la seua esquerra i seguint el sentit de les agulles del rellotge, donant igualment carta per a la banca, fins a completar la distribució de les dos cartes per a cada mà i per a la banca. Tot seguit el crupier descobrirà les tres primeres cartes comunes, denominades *flop*.

A partir d'eixe moment, després de veure les seues cartes els jugadors tenen dos opcions, «anar-hi» o «retirar-se». Si el jugador desitja

2. Jugadores de pie. Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del personal de supervisión de juego, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a tres.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

IV. Reglas del juego.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

- a) Escalera Real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo. (ejemplo: As, K, Q, J y 10 de trébol).
- b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo. (Ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol).
- c) Póker. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor. (Ejemplo, 4 Reyes).
- d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (Ejemplo: 3 sietes y 2 ochos).
- e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (Ejemplo: As, 4, 7, 8 y Q, de trébol).
- f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo. (Ejemplo: 7, 8, 9, 10 y J).
- g) Tríu. Es el formado por tres cartas de un mismo valor. (Ejemplo: tres Damas).
- h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior. (Ejemplo: 2 Reyes y 2 Jotas).
- i) Parejas. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (Ejemplo: 2 Damas).
- j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del 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.

V. Tablas de pagos.

La tabla de pagos de la apuesta «Ante» es la siguiente:

Escalera Real	100 a 1
Escalera de Color	20 a 1
Póker	10 a 1
Full	3 a 1
Color	2 a 1
Escala o jugada menor	1 a 1

La tabla de pagos de la apuesta «Texas Bonus» TXB es la siguiente:

Color o jugada superior	25 a 1
Desde pareja de Ases a Escalera	7 a 1

Las posturas en la «2.ª Apuesta» siempre que resulten ganadoras se pagarán a la par, 1 a 1.

VI. Desarrollo del Juego.

Para recibir cartas cada jugador realizará, dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa de juego, su apuesta en la casilla destinada para tal fin llamada «Ante». Asimismo, podrá realizar una apuesta adicional llamada TXB (Texas Bonus) en la casilla marcada con estas siglas. Seguidamente el crupier cerrará las apuestas con el «no va mas» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la Banca, hasta completar la distribución de las dos cartas para cada mano y para la Banca. Acto seguido el crupier descubrirá las tres primeras cartas comunes denominadas «Flop».

A partir de ese momento, después de ver sus cartas los jugadores tienen dos opciones, «ir» o «retirarse». Si el jugador desea continuar

continuar haurà de doblar la seua aposta inicial d'«ante» en la casella denominada 2a aposta. Si el jugador decidix renunciar a continuar en la jugada anunciarà «no hi vaig». En eixe cas el jugador perdrà l'aposta de davant de, i l'aposta de TXB, si este l'haguera realitzada.

Després que els jugadors s'hagen decidit per «anar-hi» o «retirar-se», el crupier anunciarà: algun guanyador del Texas bonus? Si hi ha guanyadors es procedirà a descobrir les seues cartes, a pagar les efectivament guanyadores i a retirar les apostes perdedores. Aquell jugador que apostant al TXB tinguera una combinació de parella d'asos o jugada superior amb les primeres cinc cartes, les dos seues i les tres descobertes en el *flop*, resultarà guanyador del joc Texas bonus i cobrarà la quantitat establida en la taula de pagaments per a este tipus d'aposta.

A continuació, el crupier descobrirà dos cartes més, comunes a tots els jugadors, anomenades *turn* i *river*, les quals col·locarà a continuació de les anteriors anomenades *flop*. Tot seguit, el crupier descobrirà les seues dos pròpies cartes, que hauran romàs tapades fins a eixe moment. Cada mà, les dels jugadors i la del crupier, es conformarà amb la millor combinació possible entre les dos cartes pròpies i les cinc comunes per a tots.

Per a entrar en el joc el crupier haurà de tindre, com a mínim en la seua jugada, una parella de quatres o combinació superior. Si el crupier no entra en joc, haurà de pagar l'aposta d'«ante» d'acord amb les taules de pagament corresponents a esta aposta. La 2a aposta romandrà igual, ni guanya ni perd.

Si el crupier entrara en joc, comparará la seua jugada amb la dels jugadors i podran donar-se els casos següents:

a) Si el crupier i qualsevol altre participant tenen les mateixes cartes, no hi ha ni guanyadors ni perdedors, empaten, per la qual cosa es mantenen les apostes.

b) Si el crupier té millor joc que el jugador, este últim perdrà les apostes d'«ante» i 2a aposta.

c) Si el jugador té millor joc que el crupier, llavors el jugador cobrarà ante d'acord amb la taula de pagaments establida per a este fi. La 2a aposta sempre es pagarà al parell (1 a 1).

VII. Màxims i mínims de les apostes

Les apostes dels jugadors hauran d'estar representades exclusivament per fitxes i hauran de realitzar-se dins dels límits establits per a cada taula de joc.

El director de jocs podrà establir els mínims i màxims de les taules en funció de la banda de fluctuació que tinga autoritzada per a això per l'òrgan directiu competent en matèria de joc.

El màxim de les apostes serà de 5 a 50 vegades el mínim establert en la corresponent autorització; la banda de fluctuació d'«ante» i la del TXB podran fixar-se de forma distinta i independent quant als límits mínims i màxims.

VIII. Disfuncions del joc

1. Errors en el repartiment.

En general, si durant el repartiment de les cartes es donen alguns dels casos que s'indiquen a continuació, es considerarà que hi ha hagut un error en el repartiment i en estos casos, totes les cartes seran arreplegades pel crupier i s'iniciarà una nova mà.

Els casos que es tindran en compte són els següents:

a) Si els jugadors no reben les cartes en la forma i l'orde establert reglamentàriament.

b) Si un jugador rep més o menys cartes de les degudes i no es pot corregir l'error abans que comencen les apostes.

c) Si apareix alguna de les cartes pertanyents al crupier descoberta.

d) Si es descobreix que falta alguna de les cartes que componen la baralla.

e) Si es descobreix que la baralla és defectuosa.

2. Errors del crupier.

Si el crupier anuncia una mà errònia, es considerarà que «les cartes parlen per si soles», i es tindrà en compte la combinació d'aquelles que hi ha damunt de la taula.

3. Errors del jugador.

a) Si un jugador posa en contacte, voluntàriament o involuntàriament, les seues cartes amb les d'un altre jugador, els seran, a ambdós, retirades les seues cartes i no podran continuar participant en la mà. Si

deberà doblar su apuesta inicial de «Ante» en la casilla denominada «2.ª Apuesta». Si el jugador decide renunciar a continuar en la jugada anunciará «No Voy». En ese caso el jugador perderá la apuesta de «Ante» y la apuesta de TXB, si este la hubiera realizado.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «IR» o «RETIRARSE», el croupier anunciará: ¿Algún ganador del Texas Bonus? Si hubiese ganadores se procederá a descubrir sus cartas pagando las efectivamente ganadoras y retirando las apuestas perdedoras. Aquel jugador que apostando al TXB tuviese una combinación de pareja de Ases o jugada superior con las primeras cinco cartas, las dos suyas y las tres descubiertas en el «Flop», resultará ganador del juego «TEXAS BONUS» cobrando la cantidad establecida en la tabla de pagos para este tipo de apuesta.

Seguidamente, el croupier descubrirá dos cartas más, comunes a todos los jugadores, llamadas «Turn y River» las cuales colocará seguidas a las anteriores llamadas «flop». Acto seguido, el croupier descubrirá sus dos propias cartas que habrá permanecido tapadas hasta ese momento. Cada mano, las de los jugadores y la del croupier, se conformará con la mejor combinación posible entre las dos cartas propias y las cinco comunes para todos.

Para entrar en el juego el croupier, deberá tener, como mínimo en su jugada, una pareja de cuatros o combinación superior. Si el croupier no entra en juego, deberá pagar la apuesta de «Ante» de acuerdo con las tablas de pago correspondientes a esta apuesta. La «2.ª Apuesta» permanecerá igual, ni gana ni pierde.

Si el croupier entrase en juego, comparará su jugada con la de los jugadores y podrán darse los siguientes casos:

a) Si el croupier y cualquier otro participante tuvieran las mismas cartas, no hay ni ganadores ni perdedores, empatan por lo que se mantienen las apuestas.

b) Si el croupier tuviese mejor juego que el jugador, este último perderá las apuestas de «Ante» y «2.ª Apuesta».

c) Si el jugador tuviese mejor juego que el croupier, entonces el jugador cobrará el «Ante» de acuerdo a la tabla de pagos establecida para tal fin. La «2.ª Apuesta» siempre se pagará a la par (1 a 1).

VII. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El director de Juego podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas en función de la banda de fluctuación que tenga autorizada para ello por el órgano directivo competente en materia de juego.

El máximo de las apuestas será de 5 a 50 veces el mínimo establecido en la correspondiente autorización; pudiendo fijarse la banda de fluctuación del «Ante» y la del «TXB» de forma distinta e independiente en cuanto a límites mínimos y máximos.

VIII. Disfunciones del juego.

1. Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dieran alguno de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido un error en el reparto y en estos casos, todas las cartas serán recogidas por el croupier y se iniciará una nueva «mano».

Los casos que se tendrán en cuenta son los siguientes:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en la forma y el orden establecido reglamentariamente.

b) Si un jugador recibe más o menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de que comiencen las apuestas.

c) Si aparece alguna de las cartas pertenecientes al croupier descubiertas.

d) Si se descubre que falta alguna de las cartas que componen la baraja.

e) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

2. Errores del crupier.

Si el crupier anuncia una mano errónea, se considerará que «las cartas hablan por sí solas», y se tendrá en cuenta la combinación de las mismas existentes encima de la mesa.

3. Errores del jugador.

a) Si un jugador pone en contacto, voluntariamente o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador, les serán, a ambos, retiradas sus cartas y no podrán seguir participando en la mano. De repetirse esta

la situació es repeteix amb algun dels mateixos implicats, el personal de supervisió de jocs podrà expulsar-los de la taula.

b) Si un jugador per error descobreix les seues cartes, el joc continuarà sent vàlid.

23. TRIPLE JOC

I. Denominació

El triple joc és un joc d'atzar practicat amb naips, dels denominats de contrapartida i exclusiu dels casinos de joc, en què els jugadors juguen contra l'establiment organitzador, depenent de la possibilitat de guanyar d'aconseguir unes combinacions de cartes determinades. El triple joc és una combinació d'altres tres jocs de casino popularment coneguts: el repte, el *blackjack* i pòquer.

Per a tot el no previst en matèria de personal són aplicables les normes del *blackjack*.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips.

Es juga amb una baralla de semblants característiques a les utilitzades en el joc del *blackjack* o Vint-i-u de 52 cartes. El valor d'aquelles, ordenades de major a menor, serà el següent: as, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2.

2. Distribuïdor o *sabot*.

Caldrà ajustar-se al que disposa l'epígraf 03, apartat II, punt 3.

3. Taula de joc.

Serà de dimensions semblants a la utilitzada en el joc del *blackjack*, amb set espais separats per als jugadors. Cada espai té tres caselles per a efectuar les apostes.

III. Jugadors

Podran participar un màxim de set jugadors i cada jugador només podrà jugar en una casella.

IV. Màxims i mínims de les apostes

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes del casino de joc, hauran de realitzar-se dins dels límits mínims i màxims autoritzades 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 o persona que li substituïska podrà fixar els límits mínims i màxims de les apostes segons la banda de fluctuació que tinga autoritzada.

El límit màxim de les apostes serà de 5 a 50 vegades el mínim establert en la banda de fluctuació autoritzada.

V. Desenrotllament del joc

Després d'haver mesclat els naips manualment o amb barallador, el croupier proposarà als jugadors que facen les seues apostes. Cada jugador haurà d'efectuar tres apostes, una en cada una de les tres caselles disposades en el seu departament.

Per al joc del repte s'utilitza la primera de les tres apostes. Després de repartir una carta descoberta a cada jugador i una altra per al croupier, este, començant pel primer jugador situat a la seua dreta, determinarà quin dels dos té la carta de major valor. El croupier arreplegarà l'aposta perdedora, pagarà l'aposta guanyadora al parell i al mateix temps espentarà les fitxes cap al jugador i fora del cercle de l'aposta per a no mesclar estes fitxes amb la segona o tercera aposta. En cas d'empat (*tie*) el jugador perd la mitat de la seua aposta. Este procediment se seguirà amb els altres fins que totes les apostes dedicades al repte hagen sigut resoltes.

Es juga al *blackjack* amb la segona aposta. Mantenint la carta utilitzada per a la primera aposta, el croupier repartix una segona carta descoberta a cada jugador començant pel jugador de l'esquerra del croupier i es juga al *blackjack* tradicional segons el reglament de la casa. El croupier oferirà carta, pagarà i retirarà les apostes com se sol fer en el joc normal de *blackjack*. Tenint en compte que l'única parella amb la que està permès obrir és la d'ases i només una vegada. Si el jugador aconseguix tindre sis cartes sense passar de 21, se li pagarà immediatament la seua aposta.

El pòquer de sis cartes amb descarte es juga amb la tercera aposta. Començant pel jugador a la seua esquerra, el croupier, comptant amb les cartes utilitzades per al joc de *blackjack*, repartirà descobertes les

situación con alguno de los mismos implicados, el personal de supervisión de juegos podrá expulsarlos de la mesa.

b) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego seguirá siendo válido.

23. TRIPLE JUEGO.

I. Denominación.

El «Triplejuego» es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. El Triple-juego es una combinación de otros tres juegos de casino popularmente conocidos: el Reto, el Black Jack y Póker.

Para todo lo no previsto en materia de personal son aplicables las normas del Black Jack.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del Black Jack o Veintiuno de 52 cartas. El valor de aquellas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuïdor o *sabot*.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 3.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas.

III. Jugadores.

Podrán participar un máximo de sietejugadores y cada jugador solo podrá jugar en una casilla.

IV. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos autorizadas para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El director de juegos del casino o persona que le sustituya podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada.

El límite máximo de las apuestas será de 5 a 50 veces el mínimo establecido en la banda de fluctuación autorizada.

V. Desarrollo del juego.

Después de haber mezclado los naipes manualmente o con barajador, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento.

Para el juego de «el Reto» se utiliza la primera de las tres apuestas. Después de repartir una carta descubierta a cada jugador y otra para el croupier, este, comenzando por el primer jugador situado a su derecha, determinará cuál de los dos tiene la carta de mayor valor. El croupier recogerá la apuesta perdedora, pagará la apuesta ganadora a la par y al mismo tiempo empujará las fichas hacia el jugador y fuera del círculo de la apuesta para no mezclar estas fichas con la segunda o tercera apuesta. En caso de empate (*Tie*) el jugador pierde la mitad de su apuesta. Este procedimiento se seguirá con los demás hasta que todas las apuestas dedicadas a «el Reto» hayan sido resueltas.

Se juega al Black Jack con la segunda apuesta. Manteniendo la carta utilizada para la primera apuesta, el croupier reparte una segunda carta descubierta a cada jugador empezando por el jugador de la izquierda del croupier y se juega al Black Jack tradicional según el reglamento de la casa. El croupier ofrecerá carta, pagará y retirará las apuestas como se suele hacer en el juego normal de Black Jack. Teniendo en cuenta que la única pareja con la que está permitido abrir es la de ases y solamente una vez. Si el jugador logra tener 6 cartas sin pasar de 21 se le pagará de inmediato su apuesta.

El póker de 6 cartas con descarte se juega con la tercera apuesta. Empezando por el jugador a su izquierda, el croupier, contando con las cartas utilizadas para el juego de Black Jack, repartirá descubiertas las

cartes necessàries perquè el jugador tinga un total de sis. A continuació el crupier formarà la millor combinació possible a cada jugador prenent només cinc cartes i descartant-ne una per a procedir a resoldre la mà comparant-la amb la taula de pagaments de pòquer que s'adjunta a continuació. Es fa un pagament a cada jugador segons la combinació que tinga i segons la taula de pagaments.

Escala reial	100 a 1
Escala de color	25 a 1
Pòquer	10 a 1
Full	6 a 1
Color	5 a 1
Escala	4 a 1
Trío	3 a 1
Doble Parella	2 a 1
Parell de dames o superior	1 a 1
Parell inferior a dames	el jugador perd
Ni parell	el jugador perd

VI. Regles comunes

1. Errors.

Si apareix una carta descoberta en la sabata o la baralla durant el repartiment de cartes, esta no serà utilitzada i es deixarà en el recipient de descarts. Si es troba més d'una carta descoberta en la baralla, s'anularà la passada i es remenaran les cartes de nou.

Si es trau una carta erròniament sense exposar-la serà llavors utilitzada com la següent carta de la baralla.

Les cartes hauran de romandre en tot moment sobre la taula.

2. Prohibicions.

Queda prohibit als jugadors tocar els naips i intercanviar informació sobre les cartes, o demanar consell sobre les jugades.

24. TEXAS HOLD'EM POKER BONUS

I. Denominació

És un joc d'atzar practicat amb cartes, dels denominats de contrapartida, en què els jugadors juguen contra l'establiment guanyador, i hi ha diverses combinacions guanyadores. L'objectiu del joc consistix a aconseguir amb les dos cartes pròpies i les cinc comunes una combinació de cartes de valor més alt que el de la banca.

Per a tot el que no es preveu en matèria de personal són aplicables les normes del pòquer de contrapartida.

II. Elements del joc

a) Cartes o naips.

Al pòquer es juga amb una baralla de les denominades franceses de 52 cartes, semblants en característiques a les utilitzades en el *blackjack*. El valor de les cartes ordenades de major a menor és: as, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. L'As pot utilitzar-se com a carta més xicoteta davant del dos o com més alta darrere de K.

b) Distribuïdor o *sabot*.

Caldrà ajustar-se al que disposa l'epígraf 03, apartat II, punt 3.

c) Taula de joc.

Serà de les mateixes mesures i característiques que les de *blackjack*, amb capacitat de fins a nou jugadors. Cada zona del jugador haurà de tindre quatre caselles per a efectuar les apostes (*ante*, *flop*, *turn* i *river*) i una altra per a una aposta addicional dita *bonus*. Tindrà cinc caselles per a col·locar les cinc cartes comunes (tres per al *flop*, una per al *turn* i una altra per al *river*) així com dos caselles per a les cartes de la banca.

III. Jugadors

Podran participar un màxim de nou jugadors i cada jugador només podrà jugar en una casella, i està prohibit ensenyar les cartes als altres jugadors o comentar-los la jugada mentre dure la mà. No s'admet la participació de jugadors drets al voltant de la taula.

IV. Regles del joc

a) Combinacions.

Les combinacions possibles del joc ordenades de major a menor valor són les següents:

cartas necesarias para que el jugador tenga un total de 6. Seguidamente el crupier formará la mejor combinación posible a cada jugador tomando solo 5 cartas y descartando una para proceder a resolver la mano comparándola con la tabla de pagos de póker que se adjunta a continuación. Se hace un pago a cada jugador según la combinación que tenga y según la tabla de pagos.

Escalera Real	100 a 1
Escalera de color	25 a 1
Póker	10 a 1
Full	6 a 1
Color	5 a 1
Escalera	4 a 1
Trío	3 a 1
Doble Pareja	2 a 1
Par de Damas o superior	1 a 1
Par inferior a Damas	el jugador pierde
Ni Par	el jugador pierde

VI. Reglas comunes.

1. Errores.

Si aparece una carta descubierta en el zapato o el mazo durante el reparto de cartas, esta no será utilizada y se la dejará en el recipiente de descartes. Si se encuentra más de una carta descubierta en el mazo, se anulará el pase y se barajarán las cartas de nuevo.

Si se saca una carta erróneamente sin exponerla será entonces utilizada como la siguiente carta del mazo.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Prohibiciones.

Queda prohibido a los jugadores tocar los naipes e intercambiar información sobre las cartas, o pedir consejo sobre las jugadas.

24. TEXAS HOLD'EM PÓKER BONUS.

I) Denominación.

Es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida en que los jugadores juegan contra el establecimiento ganador, existiendo varias combinaciones ganadoras. El objetivo del juego consiste en conseguir, con las dos cartas propias y las cinco comunes, una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca.

Para todo lo no previsto en materia de personal son aplicables las normas del poker de contrapartida.

II. Elementos del juego.

a) Cartas o naipes.

Al póker se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas, similares en característiques a las utilizadas en el *black-jack*. El valor de las cartas ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como carta más pequeña delante del dos o como más alta detrás de K.

b) Distribuïdor o *sabot*.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 3.

c) Mesa de juego.

Será de las mismas medidas y características que las de *black-jack*, con capacidad de hasta nueve jugadores. Cada zona del jugador deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas («ante», «flop», «turn» y «river») y otra para una apuesta adicional llamada *Bonus*. Tendrá cinco casillas para colocar las cinco cartas comunes (tres para el *flop*, una para el *turn* y otra para el *river*) así como dos casillas para las cartas de la banca.

III. Jugadores.

Podrán participar un máximo de nueve jugadores y cada jugador solo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada mientras dure la mano. No se admite la participación de jugadores de pie en torno a la mesa.

IV. Reglas del juego.

a) Combinaciones.

Las combinaciones posibles del juego ordenadas de mayor a menor valor son las siguientes:

Escala real de color: és la formada per les cinc cartes del mateix coll de major valor: as, K, Q, J i 10.

Escala de color: és la formada per cinc cartes del mateix coll, en orde correlatiu i sense que coincidisca amb les cartes de major valor.

Pòquer: és la combinació formada per quatre cartes d'un mateix valor.

Full: és la combinació formada per tres cartes d'un mateix valor i dos més del mateix valor i distintes de l'anterior.

Color: és la combinació formada per cinc cartes no correlatives del mateix coll.

Escala: és la combinació formada per cinc cartes, en orde correlatiu i de distint coll.

Trio: és la combinació formada per tres cartes del mateix valor.

Doble parella: és la combinació formada per dos cartes del mateix valor i altres dos del mateix valor, però diferent de les anteriors.

Parella: és la combinació formada per dos cartes del mateix valor.

Carta major: quan una jugada no té cap de les combinacions anteriors, guanya la mà que tinga la carta major.

En els casos en què jugador i crupier disposen de la mateixa combinació guanyadora, caldrà ajustar-se al que disposa la regla de desempat de la carta major.

b) Màxims i mínims de les apostes.

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes del casino de joc, hauran de realitzar-se dins dels límits mínims i màxims establits per a cada taula, que podran ser fixats per la direcció de joc d'acord amb les bandes de fluctuació autoritzades per la conselleria competent en matèria de joc.

Les bandes de fluctuació per a l'aposta inicial tindran com a límit màxim 5, 10, 20 o 30 vegades el mínim establert en la corresponent autorització; es podran fixar la banda de fluctuació *ante* i del bonus de forma distinta i independent quant als límits mínims i màxims.

El director del casino podrà modificar els mínims de les apostes en jocs o taules determinats. Per a això, durant de desenvolupament de la sessió i una vegada posada en funcionament una taula, s'anunciaran les cinc últims passades i després de finalitzar estes i completar la bestreta corresponent, si cal, es començarà amb els nous límits.

V. Desenvolupament del joc

Després d'haver mesclat els naips, el crupier proposarà als jugadors que facen les seues apostes. Cada jugador haurà d'efectuar la primera aposta, anomenada *ante* en la casella marcada amb la mateixa denominació. També podrà fer una aposta bonus col·locant-la en la casella designada en el tapet. La resolució de l'aposta bonus no està condicionada a cap de les altres apostes fetes pel jugador i les seues cartes romandran en la taula a l'espera de la resolució de l'aposta bonus al finalitzar la mà.

Quan les apostes estan efectuades i el crupier comunica el «no hi va més», començarà a repartir els naips pel revers, un per un, alternativament, als jugadors i començant per la seua esquerra. A continuació col·locarà un naip pel revers en la casella situada davant d'ell a la seua esquerra. A continuació repartirà un segon naip pel revers a cada jugador i col·locarà un altre naip tapat en la casella situada a la seua dreta. Després que cada jugador haja vist les seues cartes i a mesura que li corresponga el seu torn té l'opció de fer una aposta *flop*, que serà de dos vegades l'aposta *ante* o retirar-se, perdent l'aposta *ante*.

Una vegada que tots els jugadors hagen pres una decisió sobre si fer una aposta *flop* o retirar-se, el crupier cremarà la següent carta de la baralla de cara avall, repartirà les tres cartes comunes i les posarà de cara amunt en l'àrea marcada per al *flop*.

El crupier preguntarà llavors a cada un dels jugadors amb una aposta *flop* si volen passar o apostar (per la mateixa quantitat d'*ante*) abans de descobrir la quarta carta *turn*. Si el jugador decidira passar seguirà en el joc sense fer l'aposta *turn*.

Una vegada que tots els jugadors hagen decidit apostar o passar, el crupier cremarà la següent carta de la baralla de cara avall, repartirà la següent carta comuna de cara amunt i la col·locarà en l'àrea denominada *turn*. El crupier preguntarà a cada participant amb una aposta *flop* si volen passar o apostar abans de descobrir la quinta carta *river*. Si el jugador decideix apostar, ha de fer una aposta igual a la quantitat de

1. Escalera real de color: es la formada por las cinco cartas del mismo palo de mayor valor: As, K, Q, J y 10.

2. Escalera de color: es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo y sin que coincida con las cartas de mayor valor.

3. Póker: es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

4. Full: es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distintas del anterior.

5. Color: es la combinación formada por cinco cartas, no correlativas del mismo palo.

6. Escalera: es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

7. Trio: es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

8. Doble pareja: es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto de las anteriores.

9. Pareja: es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.

10. Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la mano que tenga la carta mayor.

En los casos en que jugador y croupier dispongan de la misma combinación ganadora se estará a lo dispuesto en la regla de desempate de la carta mayor.

b) Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, que podrán ser fijados por la dirección de juego de acuerdo con las bandas de fluctuación autorizadas por la Consejería competente en materia de juego.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo 5, 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en la correspondiente autorización; pudiendo fijarse la banda de fluctuación del «ante» y del «bonus» de forma distinta e independiente en cuanto a límites mínimos y máximos.

El director del casino podrà modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados. Para ello, durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, se anunciarán los cinco últimos pases y tras finalizar estos y completar el anticipo correspondiente, de ser necesario, se comenzará con los nuevos límites.

V. Desarrollo del juego.

Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada «ante» en la casilla marcada con la misma denominación. También podrá hacer una apuesta «bonus» colocándola en la casilla designada en el tapete. La resolución de la apuesta «bonus» no está condicionada a ninguna de las otras apuestas hechas por el jugador y sus cartas permanecerán en la mesa a la espera de la resolución de la apuesta «bonus» al finalizar la mano.

Cuando las apuestas están efectuadas y el croupier haya comunicado el «no va más», comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación repartirá un segundo naip por el reverso a cada jugador y colocará otro naip tapado en la casilla situada a su derecha. Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta *flop* que será de dos veces la apuesta *ante* o retirarse, perdiendo la apuesta *ante*.

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta *flop* o retirarse, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá las tres cartas comunes y las pondrá boca arriba en el área marcada para el *flop*.

El croupier preguntarà entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta *flop* si quieren pasar o apostar (por la misma cantidad del *ante*) antes de descubrir la cuarta carta *turn*. Si el jugador decidiese pasar seguirá en el juego sin hacer la apuesta *turn*.

Una vez que todos los jugadores hayan decidido apostar o pasar, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada *turn*. El croupier preguntarà a cada participante con una apuesta *flop* si quieren pasar o apostar antes de descubrir la quinta carta *river*. Si el jugador decide apostar debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la

l'aposta davant de, en l'àrea marcada com *river*. Si el jugador decidix passar, seguirà en el joc.

Una vegada que tots els jugadors han pres una decisió, el crupier cremarà la següent carta de la baralla de cara avall, repartirà l'última carta comuna de cara amunt i la col·locarà en l'àrea anomenada *river*.

Una vegada que totes les cartes s'hagen repartit, el crupier mostrarà les seues dos cartes i dirà quina és la millor mà de cinc cartes del pòquer, usant les dos cartes del crupier i les cinc comunes, d'acord amb el que establix l'apartat 5, del present joc. Per torns el crupier mostrarà les cartes de cada jugador i veurà quina és la millor mà de cinc cartes.

El crupier dirà el rànquing de mans dels jugadors, si la mà de pòquer del crupier és més alta que la del jugador, este perdrà el que va apostar en el *ante*, *flop*, i, en cas d'haver apostat, la *turn* i *river*.

Si la mà del jugador és igual a la del crupier, la mà empata i les apostes *ante* i *flop* se li tornaran al jugador, així com les *turn* i *river* en cas d'haver-les efectuat.

Si la mà del jugador és superior a la del crupier, l'aposta *flop* del jugador i, en cas d'haver apostat, la *turn* i *river*, guanyaran i es pagaran una a una.

Si la mà del jugador que guanya al crupier és escala o millor, el seu *ante* guanyarà i se li pagarà una a una. No obstant això, si la mà és menor d'escala, el seu *ante* no es pagarà.

Aposta addicional bonus. El jugador que ha fet una aposta bonus guanyarà si les dos cartes soles formen una de les següents mans i es pagaran conforme al següent quadro de pagaments:

As-as	Crupier as-as paga	1.000 a 1
As-as		30 a 1
As-K (mateix coll)		25 a 1
As-Q o as-J (mateix coll)		20 a 1
As-K (distint coll)		15 a 1
K-K; Q-Q; J-J		10 a 1
As-Q o as-J (distint coll)		5 a 1
Parella (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 o 10)		3 a 1

Si les dos cartes que té un jugador amb una aposta bonus no formen una de les mans anteriorment esmentades perdrà l'aposta, que serà retirada per la banca.

Una vegada retirades les apostes perdedores i abonats els premis a les guanyadores, es donarà per finalitzada la jugada i se n'iniciarà una de nova.

VI. Errors i infraccions en el joc

a) Si alguna de les cartes repartides al crupier es mostrara abans que tots els jugadors hagen retirat les seues cartes o fet una aposta *flop*, *turn* o *river*, s'anul·larà la mà.

b) Una carta que apareix de cara amunt en la baralla durant de repartiment no s'usarà en eixa mà i es col·locarà en el descartador. Si apareix més d'una carta de cara amunt en la baralla durant de repartiment, s'anul·larà la mà i es tornaran a remenar totes les cartes.

c) Una carta que s'extraiga per error sense ser vista s'usarà com si fóra la següent carta de la baralla.

d) Si un jugador rep un nombre incorrecte de cartes, s'anul·larà la mà d'eixe jugador i es tornarà a remenar. Si es repartix un nombre de cartes incorrectes al crupier, s'anul·larà la mà, excepte en el cas que el crupier es puga repartir el nombre de cartes correcte sense alterar la seqüència de les cartes, sempre que eixes cartes no s'hagen girat ja de cara amunt.

apuesta ante en el área marcada como *river*. Si el jugador decide pasar seguirá en el juego.

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada *river*.

Una vez que todas las cartas se hayan repartido, el croupier mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor mano de cinco cartas del póker, usando las dos cartas del croupier y las cinco comunes, de acuerdo con lo establecido en el apartado 5. del presente juego. Por turnos el croupier mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor mano de cinco cartas.

El croupier dirá el ranking de manos de los jugadores, si la mano de póker del croupier es más alta que la del jugador, este perderá lo que apostó en el *ante*, *flop*, y en caso de haber apostado, la *turn* y *river*.

Si la mano del jugador es igual a la del croupier, la mano empata y las apuestas *ante* y *flop* se le devolverán al jugador, así como las *turn* y *river* en caso de haberlas efectuado.

Si la mano del jugador es superior a la del croupier, la apuesta *flop* del jugador, y en caso de haber apostado, la *turn* y *river*, ganarán y se pagará uno a uno.

Si la mano del jugador que gana al croupier es escalera o mejor, su *ante* ganará y se le pagará uno a uno. Sin embargo, si la mano es menor de escalera, su *ante* no se pagará.

Apuesta adicional «bonus». el jugador que ha hecho una apuesta bonus ganará si las dos cartas solas forman una de las siguientes manos y se pagarán conforme al siguiente cuadro de pagos:

As-As	Croupier As-As paga	1.000 a 1
As-As		30 a 1
As-K (mismo palo)		25 a 1
As-Q o As-J (mismo palo)		20 a 1
As-K (distinto palo)		15 a 1
K-K; Q-Q; J-J		10 a 1
As-Q o As-J (distinto palo)		5 a 1
Pareja (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 o 10)		3 a 1

Si las dos cartas que tiene un jugador con una apuesta bonus no forman una de las manos anteriormente citadas perderá la apuesta que será retirada por la banca.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada iniciando una nueva.

VI. Errores e infracciones en el juego.

a) Si alguna de las cartas repartidas al croupier se mostrara antes de que todos los jugadores hayan retirado sus cartas o hecho una apuesta *flop*, *turn* o *river*, se anulará la mano.

b) Una carta que aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en esa mano y se colocará en el descartador. Si aparece más de una carta boca arriba en la baraja durante el reparto, se anulará la mano y se volverán a barajar todas las cartas.

c) Una carta que se extraiga por error sin ser vista se usará como si fuera la siguiente carta de la baraja.

d) Si un jugador recibe un número incorrecto de cartas se anulará la mano de ese jugador y se volverá a barajar. Si se reparte un número de cartas incorrectas al croupier se anulará la mano, excepto en el caso de que el croupier se pueda repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando, esas cartas, no se hayan girado ya boca arriba.