



BOLETIN OFICIAL DE LA CIUDAD DE MELILLA

Año LXXXVIII - Lunes 22 de Septiembre de 2014 - Extraordinario Número 19

Edita: Consejería de Presidencia y Participación Ciudadana
Plaza de España, n.º 1. 52001 - MELILLA
Imprime: COOPERATIVA GRÁFICA MELILLENSE
www.melilla.es - correo: boletín@melilla.es

Teléfono 95 269 92 66
Fax 95 269 92 48
Depósito Legal: ML 1-1958
ISSN: 1135 - 4011

SUMARIO

CIUDAD AUTÓNOMA DE MELILLA

Consejería de Economía y Hacienda

109.- Decreto n.º 3715 de fecha 16 de septiembre de 2014, relativo a aprobación definitiva del Reglamento Regulator del Catálogo de Juegos de la Ciudad Autónoma de Melilla.

CIUDAD AUTÓNOMA DE MELILLA

CONSEJERÍA DE ECONOMÍA Y HACIENDA

109.- El Excmo. Sr. Presidente de la Ciudad Autónoma de Melilla, mediante Decreto de 16 de septiembre de 2014, registrado al número 2014003715, en el Libro de Oficial de Resoluciones No Colegiadas de la Consejería de Economía y Hacienda, ha decretado lo siguiente:

I.- El Pleno de la Excmo. Asamblea de esta Ciudad Autónoma, en sesión celebrada el día 21 de mayo de 2014, acordó aprobar, con carácter provisional, de la aprobación del Reglamento regulador del Catalogo de Juegos de la Ciudad Autónoma de Melilla.

II.- El referido proyecto de ordenanza se publicó en el Boletín Oficial de la Ciudad número 5.135 de fecha 03 de junio de 2014, quedando expuesto al público a los efectos de reclamaciones.

III.- Transcurrido un mes, se presentó una alegación.

IV.- El Pleno de la Excmo. Asamblea de la esta Ciudad Autónoma en sesión de 02 de septiembre de 2014 acordó:
"PRIMERO: Desestimar las reclamación presentada por Don Kamal Bagdag Haddu, con DNI número 45.295.707-J contra el Reglamento regulador del Catalogo de Juegos de la Ciudad Autónoma de Melilla.

SEGUNDO: Aprobar definitivamente, del Reglamento regulador del Catalogo de Juegos de la Ciudad Autónoma de Melilla.

TERCERO: Ordenar la inmediata publicación del mismo."

De acuerdo con lo anteriormente expuesto, y en aplicación del artículo 76.2,f) del citado Reglamento de la Asamblea.

VENGO EN PROMULGAR

La publicación íntegra del Reglamento regulador del Catalogo de Juegos de la Ciudad Autónoma de Melilla, que se adjunta como anexo a este Decreto.

Contra el expresado Acuerdo, que pone fin a la vía administrativa, cabe interponer, de conformidad con el artículo 10 de la Ley 29/1998, de 13 de julio, reguladora de la Jurisdicción Contencioso-administrativo, recurso ante la Sala de lo Contencioso-Administrativo del Tribunal Superior de Justicia de Andalucía.

Melilla a 16 de septiembre de 2014.

El Secretario Técnico de Economía y Hacienda. J. Ignacio Rodríguez Salcedo.

REGLAMENTO REGULADOR DEL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA
CIUDAD AUTÓNOMA DE MELILLA

ÍNDICE

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

CAPÍTULO I

Disposiciones Generales

Artículo 1. Ámbito y objeto.

Artículo 2. Juegos y apuestas catalogados.

CAPÍTULO II

Juegos de Casinos de Juego

SECCIÓN 1. JUEGOS DE CASINOS DE JUEGOS.

Artículo 3. Juegos de Casinos.

SECCIÓN 2. JUEGOS DE RULETA.

SUBSECCIÓN 1. RULETA FRANCESA

Artículo 4. Descripción del juego.

Artículo 5. Elementos del juego.

Artículo 6. Personal.

Artículo 7. Reglas de la Ruleta.

SUBSECCIÓN 2. RULETA FRANCESA ABREVIADA

Artículo 8. Descripción del juego.

SUBSECCIÓN 3. RULETA AMERICANA DE UN SOLO CERO

Artículo 9. Descripción del juego.

Artículo 10. Instrumentos de la Ruleta Americana.

Artículo 11. Personal de la Ruleta Americana.

Artículo 12. Funcionamiento del juego.

Artículo 13. Mínimo y máximo de las apuestas.

SECCIÓN 3. BLACK-JACK O VEINTIUNO

Artículo 14. Descripción del juego.

Artículo 15. Elementos del juego.

Artículo 16. Personal del Black-Jack.

Artículo 17. Jugadores.

Artículo 18. Reglas del juego.

SECCIÓN 4. BOLA O BOULE

Artículo 19. Descripción del juego.

Artículo 20. Elementos del juego.

Artículo 21. Personal.

Artículo 22. Jugadores.

Artículo 23. Reglas del juego.

SECCIÓN 5. TREINTA Y CUARENTA

Artículo 24. Descripción del juego.

Artículo 25. Elementos del juego.

Artículo 26. Personal.

Artículo 27. Jugadores.

Artículo 28. Reglas del juego.

SECCIÓN 6. DADOS O CRAPS

Artículo 29. Descripción del juego.

Artículo 30. Elementos del juego.

Artículo 31. Personal.

Artículo 32. Reglas del juego.

SECCIÓN 7. PUNTO Y BANCA

Artículo 33. Descripción del juego.

Artículo 34. Elementos del juego.

Artículo 35. Personal.

Artículo 36. Jugadores.

Artículo 37. Banca.

Artículo 38. Reglas del juego.

Artículo 39. Desarrollo del juego.

SECCIÓN 8. FERROCARRIL, BACARRÁ O CHEMIN DE FER

Artículo 40. Desarrollo del juego.

Artículo 41. Elementos del juego.

Artículo 42. Personal.

Artículo 43. Jugadores.

Artículo 44. Banca.

Artículo 45. Reglas del juego.

Artículo 46. Desarrollo del juego.

Artículo 47. Errores y prohibiciones en el juego.

SECCIÓN 9. BACARRÁ A DOS PAÑOS

Artículo 48. Descripción del juego.

Artículo 49. Elementos de juego.

Artículo 50. Personal.

Artículo 51. Jugadores.

Artículo 52. Banca.

Artículo 53. Reglas del juego.

Artículo 54. Desarrollo del juego.

Artículo 55. Errores y prohibiciones en el juego.

SECCIÓN 10. JUEGOS DE PÓQUER

SUBSECCIÓN 1. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER SIN DESCARTE.

Artículo 55. Descripción del juego.

Artículo 56. Elementos de juego.

Artículo 57. Personal.

Artículo 58. Jugadores.

Artículo 59. Reglas de juego.

Artículo 60. Desarrollo del juego.

Artículo 61. Carrusel:

Artículo 62. Opciones de juego adicionales:

SUBSECCIÓN 2. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER TRIJÓKER.

Artículo 63. Descripción del Juego.

Artículo 64. Elementos de juego.

Artículo 65. Personal.

Artículo 66. Jugadores.

Artículo 67. Reglas de juego.

Artículo 68. Máximos y mínimos de las apuestas.

Artículo 69. Desarrollo del juego.

Artículo 70. Reglas comunes.

SUBSECCIÓN 3. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA, EN LA VARIEDAD DE "PAI GOW PÓQUER" O PÓKER CHINO.

Artículo 71. Descripción del Juego.

Artículo 72. Elementos del Juego.

Artículo 73. Personal.

Artículo 74. Jugadores.

Artículo 75. Reglas de juego.

Artículo 76. Desarrollo del juego.

Artículo 77. Observaciones.

SUBSECCIÓN 3. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DE TRES CARTAS.

Artículo 78. Descripción del Juego.

Artículo 79. Elementos del juego:

Artículo 80. Personal.

Artículo 81. Jugadores.

Artículo 82. Reglas del Juego.

Artículo 83. Desarrollo del juego:

Artículo 84. Combinaciones "Bonus".

**SUBSECCIÓN 4. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER TEXAS HOLD
'EM DE CONTRAPARTIDA.**

Artículo 85. Descripción del Juego.

Artículo 86. Elementos de juego.

Artículo 87. Personal.

Artículo 88. Jugadores.

Artículo 89. Reglas del juego.

Artículo 90. Máximos y mínimos de las apuestas.

Artículo 91. Desarrollo del juego.

**SUBSECCIÓN 5. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA EN LA VARIEDAD DE TEXAS HOLD' EM BONUS
PÓQUER.**

Artículo 92. Descripción del Juego.

Artículo 93. Elementos de juego.

Artículo 94. Personal.

Artículo 95. Jugadores.

Artículo 96. Reglas del juego.

Artículo 97. Máximos y mínimos de las apuestas.

Artículo 98. Desarrollo del juego.

SUBSECCIÓN 6. PÓQUER DE CÍRCULO.

Artículo 99. Descripción del Juego.

Artículo 100. Beneficio.

Artículo 101. Elementos de juego.

Artículo 102. Personal.

Artículo 103. Jugadores.

Artículo 104. Reglas de juego.

Artículo 105. Desarrollo del juego.

Artículo 106. Errores e infracciones en el juego.

Artículo 107. Prohibiciones.

Artículo 108. Variedades del póquer de círculo.

**SUBSECCIÓN 7. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER CUBIERTO DE CINCO CAR-
TAS CON DESCARTE.**

Artículo 109. Descripción del Juego.

Artículo 110. Elementos de juego.

Artículo 111. Desarrollo del juego.

Artículo 112. Errores e infracciones en el juego.

**SUBSECCIÓN 8. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DESCUBIERTO, EN LA
VARIANTE "SEVEN STUD PÓKER".**

Artículo 113. Descripción del Juego.

Artículo 114. Reglas de juego.

Artículo 115. Desarrollo del juego:

Artículo 116. Errores e infracciones en el juego.

**SUBSECCIÓN 8. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DESCUBIERTO EN LA
VARIANTE "OMAHA"**

Artículo 117. Descripción del Juego.

Artículo 118. Reglas de juego.

**SUBSECCIÓN 9. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DESCUBIERTO
EN LA VARIANTE " HOLD " EM".**

Artículo 119. Descripción del Juego.

Artículo 120. Reglas del juego.

**SUBSECCIÓN 10. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DESCUBIERTO
EN LA VARIANTE "FIVE STUD POQUER".**

Artículo 119. Descripción del Juego.

Artículo 120. Elementos del juego.

Artículo 121. Desarrollo del juego.

Artículo 122. Reglas de juego. Máximos y mínimos.

Artículo 123. Errores e infracciones en el juego.

**SUBSECCIÓN 11. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DESCUBIERTO
EN LA VARIANTE PÓQUER SINTÉTICO.**

Artículo 124. Descripción del Juego.

Artículo 125. Elementos del juego.

Artículo 126. Reglas de juego. Máximos y mínimos de las apuestas.

Artículo 127. Desarrollo del juego.

Artículo 128. Errores e infracciones en el juego.

SECCIÓN 11. RULETA DE LA FORTUNA

Artículo 129. Descripción del juego.

Artículo 130. Elementos del juego.

Artículo 131. Personal.

Artículo 132. Jugadores.

Artículo 133. Reglas del juego.

Artículo 134. Desarrollo del juego.

SECCIÓN 12. MONTE O BANCA

Artículo 135. Descripción del juego.

Artículo 136. Elementos de juego.

Artículo 137. Personal.

Artículo 138. Jugadores.

Artículo 139. Banca.

Artículo 140. Reglas del juego.

Artículo 141. Mínimos y máximos de las apuestas.

Artículo 142. Desarrollo del juego.

Artículo 143. Reglas especiales.

Artículo 144. Distribución de la mesa de juego.

Artículo 145. El juego de las Cartas Dobles.

Artículo 146. El juego de las Cartas Triples.

CAPÍTULO III . JUEGOS DEL BINGO

SECCIÓN 1. BINGO TRADICIONAL

Artículo 147. Descripción del juego.

Artículo 148. Elementos del juego.

Artículo 149. Reglas y desarrollo del juego.

SECCIÓN 2. BINGO ELECTRÓNICO

Subsección 1. Modalidad de Bingo Electrónico

Artículo 150. Descripción del juego.

Artículo 151. Elementos del juego.

Artículo 152. Combinaciones ganadoras.

Subsección 2. Modalidad de Bingo Automático

Artículo 153. Descripción del juego.

Artículo 154. Elementos del juego.

Artículo 155. Combinaciones ganadoras.

SECCIÓN 3. OTRAS MODALIDADES DE BINGO

Artículo 156. Bingo Interconexionado.

Artículo 157. Bingo Simultáneo.

CAPÍTULO IV

OTROS JUEGOS Y APUESTAS

Artículo 158. Máquinas Recreativas y de Azar, tipos A, B y C.

Artículo 159. Las Loterías.

Artículo 160. Las Rifas.

Artículo 161. Las Tómbolas.

Artículo 162. Las Combinaciones Aleatorias.

Artículo 163. Los Boletos.

Artículo 164. Las Apuestas.

REGLAMENTO REGULADOR DEL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA CIUDAD AUTÓNOMA DE MELILLA

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

I.- El apartado 1 del artículo 21 en su número 21^a establece que: "La ciudad de Melilla ejercerá competencias sobre las materias que a continuación se relacionan, con el alcance previsto en el apartado 2 de este artículo: 21.^a Casinos, juegos y apuestas con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas", y en el apartado 2 del citado artículo señala: "En relación con las materias enumeradas en el apartado anterior, la competencia de la ciudad de Melilla comprenderá las facultades de administración, inspección y sanción, y en los términos que establezca la legislación general del Estado, el ejercicio de la potestad normativa reglamentaria".

II.- El Real Decreto 329/1996, de 23 de febrero, sobre traspaso de funciones y servicios de la Administración del Estado a la ciudad de Melilla en materia de casinos, juegos y apuestas, señala en el apartado B) del Anexo, que las funciones de la Administración del Estado que asume la ciudad de Melilla, son las siguientes:

a) Autorizaciones administrativas para la instalación, apertura, funcionamiento y modificación de todo tipo de actividades de juego y de los establecimientos donde éstas se desarrollen; renovación y caducidad de dichas autorizaciones.

b) Autorizaciones administrativas para la constitución, modificación y extinción de empresas relacionadas con las actividades a las que se refiere el párrafo anterior, que realicen las mismas en el ámbito territorial de la ciudad de Melilla.

c) Otorgamiento y revocación de los documentos profesionales precisos para el desempeño de funciones en establecimientos de juego instalados en el territorio de la ciudad de Melilla.

d) Aprobar el catálogo de juegos.

e) Homologación de materiales e instrumentos de juego, para garantizar las condiciones de seguridad y licitud del desarrollo de las actividades en materia de juego.

f) Control, inspección y, en su caso, sanción administrativa de las actividades de juego.

III.- Que mediante Acuerdo del Consejo de Gobierno de fecha 26 de agosto del 2011 relativo a aprobación del decreto de atribución de competencias a las Consejerías de la Ciudad (BOME Extraordinario número 20 de 26 de agosto de 2011), se establece en el apartado 4.1.5 como órgano competente en materia de autorizaciones de juegos y apuestas, la Consejería de Economía y Hacienda.

IV.- En uso de dicha competencia la Ciudad Autónoma de Melilla, con fecha 06 de julio de 1998, procede a la aprobación del Catálogo de Juego de la Ciudad Autónoma de Melilla, que ha sido sucesivamente modificado por parte de la Administración.

V.- El Catálogo de Juegos y Apuestas es un inventario de los juegos que tienen la consideración de legales y por lo tanto autorizables dentro del territorio de la Ciudad Autónoma de Melilla, donde se recoge el contenido y condiciones mínimas necesarias para su práctica, siendo posible su desarrollo en las respectivas normas específicas de cada juego.

VI.- Que en la letra e) del apartado A) del Anexo del Real Decreto 329/1996, de 26 de febrero acuerdo de traspaso de funciones y servicios de la administración del estado a la Ciudad Autónoma de Melilla en materia de casino, juegos y apuestas, traspassa a la Ciudad Autónoma de Melilla la atribución de "Aprobar el Catálogo de Juegos."

VII.- Este Catálogo de Juegos y Apuestas incluye los juegos exclusivos de casino, el bingo, las máquinas recreativas y de azar, las loterías, las rifas, las tómbolas, las combinaciones aleatorias y los boletos.

IX.- La justificación de la elaboración de un nuevo Catálogo de Juegos es la necesidad de la adaptación del sector del juego a las nuevas tecnologías y a la nueva realidad que se ofrecen con la inclusión de un gran número de juegos que no encontraban encaje jurídico en la normativa reguladora en la Ciudad Autónoma de Melilla, todo ello exige la aprobación de un nuevo Catálogo de Juegos que incluya todos los juegos que pueden ser practicados en los casinos, el juego del bingo tradicional y las nuevas modalidades de bingo surgidas de la evolución tecnológica y las apuestas, al tiempo que se mantienen los demás juegos tradicionales como los realizados mediante máquinas, las loterías, las rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias y los boletos.

X.- El Reglamento del Catálogo de Juegos de la Ciudad Autónoma de Melilla consta de 164 artículos, distribuidos en cuatro capítulos.

XI.- El Capítulo I, bajo el epígrafe de "Disposiciones Generales", regula tanto el objeto y ámbito de aplicación de la norma, como los distintos juegos y apuestas que se incluyen en el Catálogo de Juegos.

XII.- El Capítulo II regula los "Juegos de Casinos de Juego", que se divide en doce secciones, que versan sobre: Juegos de Casinos en general; Juegos de Ruleta; Black Jack o veintiuno; Bola o Boule; Treinta y Cuarenta; Dados o Craps; Punto y Banca; Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer; Bacarrá a dos paños; Juegos de Póquer; Ruleta de la Fortuna; y Monte o Banca.

XII.- El Capítulo III regula los "Juegos de Bingo", estructurándose en tres secciones: Bingo Tradicional; Bingo Electrónico; y otras modalidades de Bingo como el Bingo Interconectado o Bingo Simultáneo.

XIII.- El Capítulo IV regula "Otros Juegos y Apuestas", regulando: Maquinas recreativas y de azar; loterías; rifas; tómbolas; combinaciones aleatorias; boletos; y apuestas.

XIV.- Asimismo, incluye una Disposición Adicional, una Disposición Derogatoria y una Disposición Final. La Disposición Adicional autoriza al Consejo de Gobierno a la aprobación de la normativa reguladora del Juego en la Ciudad Autónoma de Melilla, así como para la modificación del propio Reglamento regulador del Catálogo de Juego.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto, y teniendo la Ciudad Autónoma de Melilla, en virtud de lo dispuesto en la letra e) del apartado A) del Anexo del Real Decreto 329/1996, de 26 de febrero acuerdo de traspaso de funciones y servicios de la administración del estado a la Ciudad Autónoma de Melilla en materia de casino, juegos y apuestas, la competencia de: "Aprobar el Catálogo de Juegos", y visto los informes correspondientes y previo dictamen de la Comisión de Economía y Hacienda, la Asamblea de la Ciudad Autónoma de Melilla ha procedido a la aprobación del REGLAMENTO REGULADOR DEL CATÁLOGO DE JUEGOS DE LA CIUDAD AUTÓNOMA DE MELILLA.

CAPÍTULO I

Disposiciones Generales

Artículo 1. Ámbito y objeto.

El presente Catálogo de Juegos tiene por objeto determinar los juegos y apuestas que pueden ser practicados en el ámbito de la Ciudad Autónoma de Melilla y en los términos establecidos en la legislación reguladora del juego y apuestas en la ciudad de Melilla.

Artículo 2. Juegos y apuestas catalogados.

El Catálogo de Juegos y Apuestas de la Ciudad Autónoma de Melilla comprende los siguientes juegos:

1. Los de Casinos de Juego.
2. El bingo.
3. Las máquinas recreativas y de azar, tipos A, B y C.
4. Las loterías.
5. Las rifas.
6. Las tómbolas.
7. Las combinaciones aleatorias.
8. Los boletos
9. Las apuestas

CAPÍTULO II

JUEGOS DE CASINOS DE JUEGO

SECCIÓN 1. JUEGOS DE CASINOS DE JUEGOS.

Artículo 3. Juegos de Casinos.

Los juegos de práctica en los Casinos de Juego serán los que a continuación se relacionan, así como las máquinas de azar definidas en la letra c) del apartado 2 del artículo 158 de este Catálogo:

1. Ruleta Francesa.
2. Ruleta Francesa Abreviada.

3. Ruleta Americana de un solo cero
4. Black-Jack o Veintiuno.
5. Bola o Boule.
6. Treinta y cuarenta.
7. Dados o Craps.
8. Punto y Banca.
9. Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer.
10. Bacarrá a dos paños.
11. Póquer de Contrapartida:
 - a. Póquer sin descarte.
 - b. Póquer "Trijoker".
 - c. Pai Gow Póquer o Póquer Chino.
 - d. Póquer de tres cartas.
 - e. Texas Hold "em de contrapartida".
 - f. Texas Hold "em Bonus Póquer.
12. Póquer de Círculo:
 - a. Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.
 - b. Póquer descubierto, que a su vez puede ser:
 - i. "Seven Stud Póquer".
 - ii. "Omaha".
 - iii. "Hold 'em".
 - iv. "Five Stud Póquer".
 - v. "Póquer sintético".
13. Ruleta de la Fortuna.
14. Monte o Banca.

**SECCIÓN 2. JUEGOS DE RULETA.
SUBSECCIÓN 1. RULETA FRANCESA**

Artículo 4. Descripción del juego.

La Ruleta Francesa es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuyas características esenciales consisten en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y en que la posibilidad de ganar depende del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

Artículo 5. Elementos del juego.

Los elementos de juego de la Ruleta Francesa son los que a continuación se citan:

a) Cilindro y disco giratorio.

La Ruleta está compuesta de un cilindro de madera, de aproximadamente 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior hay un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior tiene una superficie inclinada, está dividido en 37 casillas radiales separadas por pequeños tabiques metálicos. Estos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numeradas del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, nunca rojo ni negro.

Nunca son vecinos dos números consecutivos y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, salvo el 19, además del 10 y el 29. Un dispositivo que sobresale del eje permite dar a la ruleta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

b) Mesa, tablero y paño

El juego de la Ruleta se desarrolla en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro, si es a dos paños, o en un extremo, si es a un solo paño, está la mencionada rueda. A un lado de ésta, o a ambos si es doble, se encuentra el tablero con el paño, en el que están dibujados los mismos 36 números, rojos y negros, dispuestos en tres columnas de doce, un espacio reservado para el cero y otros para las distintas jugadas; en ellos están impresos los términos o abreviaturas que indican estas jugadas. Opcionalmente, pueden figurar algunas combinaciones de jugadas de uso frecuente por parte de los jugadores.

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

Artículo 6. Personal.

El personal destinado a cada ruleta está formado por un jefe de mesa, dos crupieres situados a la altura del cilindro y, un tercer crupier o extremo de mesa.

a) El jefe de mesa:

Dirige la partida y controla los cambios que se realizan durante su curso; le está prohibido manipular, de ninguna forma, el dinero, las placas o las fichas.

b) Los crupieres:

Se encargan, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación preestablecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola y 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 del juego. Asimismo, pueden colocar las apuestas sobre la mesa.

El crupier situado en el extremo de la mesa se encarga de colocar, a petición de los jugadores presentes en la mesa, las apuestas en la zona que controla y de ejercer una vigilancia particular sobre dichas apuestas a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

Opcionalmente y a criterio de la dirección de juego se podrá prescindir de uno de los tres crupieres situados en la mesa.

Artículo 7. Reglas de la Ruleta.

1. Jugadas o suertes múltiples

Los jugadores pueden realizar las siguientes jugadas:

a) Pleno o número entero. Consiste en hacer la apuesta en cualquiera de los 37 números del paño; el jugador que gana obtiene treinta y cinco veces el importe de su apuesta.

b) Pareja o caballo. La apuesta se coloca a caballo sobre la línea que separa dos números; el jugador que gana obtiene diecisiete veces su apuesta.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando la apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las jugadas sencillas; una variante de la apuesta a tres números consiste en jugar a los números 0, 1 y 2 ó a los números 0, 2 y 3, colocando la apuesta en la intersección que separa los números 0, 1 y 2, en el primer caso y los números 0, 2 y 3 en el segundo. Si sale uno de los tres números, el jugador que gana obtiene once veces el importe de su apuesta.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre los cuatro números contiguos en el tapete, que forman un cuadro; una variante de la jugada a cuatro números, denominada "Jugar a los cuatro primeros"; consiste en apostar a los números 1, 2 y 3, colocando la apuesta en el punto de intersección de las casillas del 0, el 1 y las suertes sencillas "Pasa" o "Falta"; en caso de ganar, el jugador obtiene ocho veces el importe de su apuesta.

e) Seisena o Doble fila transversal. La apuesta incluye seis números, situados en dos filas transversales consecutivas; en caso de ganar, el jugador obtiene cinco veces el importe de su apuesta.

f) Columna. Abarca la apuesta a los doce números que integran una columna y, en caso de ganar, el jugador obtiene dos veces el importe de su apuesta.

g) Docena. Abarca la apuesta a los números que van del 1 al 12 (primera docena), del 13 al 24 (segunda docena) o del 25 al 36 (tercera docena); en caso de ganar, el jugador obtiene dos veces el importe de su apuesta.

h) Doble Columna o Columna a caballo. Se apuesta a los 24 números que corresponden a dos columnas contiguas y la ganancia posible asciende a la mitad de la apuesta.

i) Doble Docena o Docena a caballo. Se apuesta a los 24 números que corresponden a dos docenas contiguas y la ganancia posible es la mitad de la apuesta.

2. Jugadas o suertes sencillas.

a) Clases de jugadas.

Al jugar a suertes sencillas, los jugadores pueden apostar sobre "par" o "impar" (números pares o impares); sobre "rojo" o "negro" (números rojos o negros); o sobre "falta" (números que van del 1 al 18) o sobre "pasa" (números que van del 19 al 36). La ganancia posible es el valor de la cantidad apostada.

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

b) Salida del cero.

Cuando, habiendo apostado a suertes sencillas, sale el 0, todas las apuestas realizadas a estas suertes pierden la mitad de su valor; en este caso, el jugador que haya apostado a una suerte sencilla tiene dos opciones: una, retirar la mitad de su apuesta, perdiendo la otra mitad a favor de la banca; y dos, dejar la totalidad de su apuesta en "prisión" y continuar el juego. Si en la jugada siguiente no sale el cero, las apuestas ganadoras colocadas en "prisión" recuperan su libertad, perdiéndose definitivamente las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., se repite la misma opción, teniendo en cuenta el valor inicial de la apuesta y perdiéndose el 50 por 100 de su valor en cada salida del cero. Sí, como consecuencia de las salidas del cero, la apuesta está por debajo del mínimo de la mesa, quedará en "prisión" hasta que se libere, si procede.

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

3. Mínimo y máximo de las apuestas.

a) El valor mínimo de las apuestas en la Ruleta Francesa está determinado por la autorización concedida por el centro directivo competente en la materia.

b) El valor máximo de las apuestas se fija teniendo en cuenta las posibilidades jugadas que existen:

1º) En las jugadas múltiples, el máximo representa, en el pleno o número entero, 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, 120, 240 ó 360 veces y en la doble columna y doble docena, 240, 480 ó 720 veces.

2º) En las suertes o jugadas sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad jugada como mínimo de la apuesta. Los valores mínimos en este tipo de apuestas podrán ser fijados, a criterio del centro directivo competente en la materia, hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

En todo caso, sólo se podrán realizar apuestas por un valor que permita su pago con el mínimo de la mesa.

4. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del juego de Ruleta Francesa son las siguientes:

a) El crupier encargado de maniobrar la ruleta debe accionar el disco giratorio haciéndolo, obligatoriamente, cada vez en sentido opuesto a la vez anterior, lanzando la bola en el sentido inverso al giro del cilindro.

b) Antes de que el crupier realice esta maniobra, y también mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola girando por la parte superior de la galería, los jugadores pueden realizar sus apuestas, hasta el momento en que el crupier, cuando aprecia que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer en el disco, anuncie "no va más". A partir de ese momento no deben aceptarse más apuestas sobre el paño, y sólo se emplazarán las que hayan sido aceptadas por el crupier con anterioridad al aviso de "no va más".

En todo caso, el jugador es responsable de sus apuestas situadas sobre el tapete.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas de la ruleta, el crupier anuncia en voz alta el número y las jugadas sencillas ganadoras al tiempo que toca con su rastrillo el número ganador para mostrarlo ostensiblemente al público. A continuación, los crupieres, retiran las apuestas perdedoras y pagan las ganadoras, según el orden siguiente: dobles columnas, columnas, dobles docenas y docenas: jugadas sencillas (rojo o negro, pares o impares, pasa o falta); seisenas, filas transversales, cuadros y parejas o caballos; en último lugar, los plenos o números enteros. Los crupieres, indistintamente, tras retirar las apuestas perdedoras, pagan las apuestas ganadoras.

d) Si durante la rotación de la bola cae una ficha o cualquier otro objeto en el cilindro, si la bola salta fuera del cilindro o si se produce un lanzamiento defectuoso de la bola, el jefe de mesa ha de detener el juego y anunciar inmediatamente, en voz alta, "tirada nula", seguidamente debe recuperar la bola y entregarla al crupier para que este vuelva a lanzarla, después de haberla colocado en el número en el que había caído en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá cerrarse con una tapa provista de llave, precinto o sistema de seguridad equivalente.

SUBSECCIÓN 2. RULETA FRANCESA ABREVIADA

Artículo 8. Descripción del juego.

La modalidad de Ruleta Francesa abreviada se desarrolla con los mismos elementos de juego, personal y normas de funcionamiento que la Ruleta Francesa tradicional, con las siguientes diferencias:

a) El paño que cubre la mesa es igual al de la Ruleta Francesa tradicional, salvo que carece de espacios para las apuestas a suertes sencillas, docenas y columnas.

b) Las apuestas posibles en la Ruleta Francesa abreviada son la seisena o doble fila transversal, la fila transversal, el cuadro, el caballo o pareja y el pleno o número entero.

SUBSECCIÓN 3. RULETA AMERICANA DE UN SOLO CERO

Artículo 9. Descripción del juego.

El funcionamiento de la Ruleta Americana de un solo cero responde, básicamente, a los mismos principios que rigen para la Ruleta Francesa. Por ello, en este apartado se recogen únicamente las reglas que son propias de la

Ruleta Americana; en consecuencia, para lo no especificado en este apartado, son de aplicación las disposiciones establecidas para la Ruleta Francesa contenidas en la Subsección 1.a, Sección 2.a, Capítulo II, Ruleta Francesa, de este Catálogo.

Artículo 10. Instrumentos de la Ruleta Americana.

Las diferencias con respecto a la Ruleta Francesa son las siguientes:

a) La mesa de la Ruleta Americana debe ser de dimensiones que permitan participar a un número limitado de jugadores; puede autorizarse uso de mesas dobles.

b) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete de la mesa de juego, en los espacios reservados para el cero y para las otras jugadas, sobre los términos o abreviaturas correspondientes y, opcionalmente, sobre los espacios fijados para algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

c) En la Ruleta Americana de un solo cero se utilizan fichas de juego denominadas "fichas de color". En el borde de la mesa, o en un lugar próximo al mismo, y de forma bien visible, se coloca un número de compartimentos o marcadores transparentes que será igual a la cifra máxima de "fichas de color" existentes en la mesa. Estos compartimentos, claramente separados los unos de los otros, están destinados a recibir una "ficha de color", sin valor predeterminado, sobre la cual se coloca un marcador que indicará el valor dado por el jugador a las fichas de ese color que adquiere. Este valor puede oscilar entre el mínimo y el máximo de la apuesta de la mesa para el pleno o número entero y debe adaptarse al valor individual de las fichas existentes en el Casino.

El marcador transparente de fichas de color de la mesa puede ser sustituido por marcadores electrónicos, siempre que cumplan claramente los cometidos descritos.

d) Además del juego con "fichas de color", el jefe de mesa podrá autorizar en la mesa la realización de apuestas hechas con "fichas de valor" individual, de las existentes en el casino, siempre y cuando el número de apuestas no resulte excesivo para el adecuado desarrollo de la partida y el control del juego.

Artículo 11. Personal de la Ruleta Americana.

La dotación de personal de cada ruleta está formada por un jefe de mesa (para un máximo de cuatro ruletas contiguas), un crupier y, eventualmente, un auxiliar.

a) El jefe de mesa:

Es responsable de que el juego se desarrolle con claridad y regularidad, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores de fichas de color.

b) El crupier:

Además de las funciones citadas para la Ruleta Francesa, es responsable de, en caso de necesidad, reconstruir las pilas de fichas si la mesa no tiene máquina clasificadora o no le ayuda el auxiliar.

c) El auxiliar:

Entre otras funciones de asistencia al crupier, es responsable de ordenar las pilas de fichas, haya o no, máquina clasificadora.

Artículo 12. Funcionamiento del juego.

1. Pagos.

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

Excepcionalmente, el jefe de mesa podrá alterar el orden de pago descrito con el fin de agilizar la partida.

2. Salida del cero.

Cuando sale el cero, en las suertes sencillas el jugador pierde la mitad de su apuesta y recupera la otra mitad.

Artículo 13. Mínimo y máximo de las apuestas.

1. El valor mínimo de la apuesta está determinado por la autorización concedida por el centro directivo competente en la materia.

2. El jugador, cuando adquiere una serie y de fichas de color, fija el valor que desea otorgar a estas fichas, haciéndolo dentro de los límites del mínimo y máximo existentes en la mesa para el pleno o número entero; si el jugador no hace uso de esta facultad, cada una de sus fichas representa el mínimo de la apuesta de la mesa.

En todo caso, solamente se pueden realizar apuestas por un valor que permita su pago con el mínimo de la mesa.

3. El valor máximo de la apuesta se fija de la siguiente manera:

a) En las jugadas sencillas el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de apuesta sobre un pleno o número entero. Los mínimos en las suertes sencillas podrán ser fijados por el centro directivo competente en la materia, en un valor hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un pleno o número entero.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado, en el pleno o número entero, por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo por 20, 40, ó 60 veces; en la fila transversal por 30, 60, ó 90 veces; en el cuadro por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y en la docena por 120, 240 ó 360; y en la doble columna y en la doble docena por 240, 480 ó 720.

SECCIÓN 3. BLACK-JACK O VEINTIUNO

Artículo 14. Descripción del juego.

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

Artículo 15. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al Black-Jack se juega con cuatro ó seis barajas, de 52 cartas cada una, dos ó tres de un color y dos ó tres de otro distinto, dependiendo del número de barajas utilizadas, las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en buen estado.

2. Distribuidor o "sabot".

Es un recipiente donde se introducen las cartas para distribuir las, una vez barajadas convenientemente; las cartas se deslizan dentro del "sabot" y aparecen de una en una.

El distribuidor o "sabot" puede ser manual o automático y, en ambos casos, debe ser, obligatoriamente, de un modelo debidamente autorizado para este juego por el el centro directivo competente en la materia.

Todos los distribuidores deben estar guardados en el armario de las cartas si son manuales; si son distribuidores automáticos, lo serán de forma que cumplan condiciones equivalentes de seguridad.

Su distribución a las diferentes mesas es realizada por el director o empleado responsable al comienzo de cada sesión.

Artículo 16. Personal del Black-Jack.

La dotación de personal de Black-Jack está formada por un jefe de mesa y un crupier.

a) Jefe de mesa.

Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de tres en la modalidad de 9 jugadores y de 4 en su modalidad de siete jugadores. No obstante si la dirección de juegos, y para el conjunto del Casino, optase por compatibilizar las funciones de supervisión del jefe de mesa sobre juegos de naipes de contrapartidas no homogéneos (Black-Jack J. mini punto y banco y Póquer) el número de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

b) Crupier.

El crupier dirige la partida y se encarga de barajar las cartas, distribuir las a los jugadores, pagar las apuestas ganadoras y retirar las apuestas perdedoras.

Artículo 17. Jugadores.

El juego de Black-Jack puede practicarse sentado o de pie.

a) Jugadores sentados.

El número de jugadores que pueden participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en la mesa de juego, hasta una cifra máxima de siete ó nueve. Si algunas de las plazas no quedan cubiertas, los jugadores presentes pueden apostar sobre las plazas vacantes. Asimismo, los jugadores presentes pueden apostar sobre la casilla de cualquier otro jugador con su consentimiento o, en caso necesario, con el consentimiento del jefe de mesa, hasta un límite de tres apuestas totales por casilla, claramente separadas las apuestas y dentro de los límites de la apuesta máxima.

En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla es quien manda en la casilla.

Cuando dos jugadores apuestan en una casilla vacía, manda en ella el jugador con la apuesta más alta; si ambas apuestas son iguales, manda el jugador que se encuentra más próximo al distribuidor.

Cada mano de un jugador se considera individualmente y debe seguir el orden normal de distribución y petición de cartas.

b) Jugadores de pie.

Además de los jugadores sentados, pueden participar en este juego jugadores de pie, dentro del límite de tres apuestas totales autorizadas por casilla, conforme se explica en el número 1 de este apartado; los jugadores de pie podrán apostar sobre la "mano" de un jugador sentado, siempre que este no se oponga o, en caso necesario, con el consentimiento del jefe de mesa, y dentro de los límites de la apuesta máxima por cada casilla.

En ningún caso los jugadores de pie pueden dar al jugador sentado consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

Artículo 18. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Black-Jack.

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

Después, y siempre en el mismo orden, distribuye un segundo naipes a cada casilla.

Seguidamente, pregunta a los jugadores que tienen la "mano", si quieren naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo considere oportuno pero, en ningún caso, puede pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más.

Si una "mano" obtiene una puntuación superior a 21 esa "mano" pierde y el crupier recoge inmediatamente su apuesta y los naipes, antes de pasar a la "mano" siguiente.

Cuando los jugadores han hecho su juego, el crupier, siempre que queden competidores en esa "mano" se dará a sí mismo una o varias cartas.

Al llegar a 17 puntos, el crupier debe plantarse y no puede coger naipes suplementarios. En caso contrario; debe pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más.

Cuando el crupier tenga un as entre sus cartas, debe contarlos como once puntos si con este valor llega a 17 o más, y siempre que no cuente, con el as, más de 21 puntos; en este caso, el as tendrá el valor de un punto.

El crupier, después de anunciar su puntuación, recoge las apuestas perdedoras y paga las ganadoras, haciéndolo de derecha a izquierda. A continuación recoge las cartas y las coloca boca abajo en un recipiente destinado a este fin, retirando las suyas en último lugar; si el "sabot" de la mesa es electrónico, el crupier mete directamente las cartas en el "sabot".

Si la banca ha sobrepasado los 21 puntos, el crupier debe pagar todas las apuestas que permanezcan todavía encima de la mesa de juego.

Si la banca no llega a los 21 puntos, el crupier recoge las apuestas de las "manos" que tengan una puntuación inferior a la suya y paga las que la tienen superior.

Las "manos" que han obtenido una puntuación igual a la de la banca son consideradas nulas y sus titulares pueden retirar sus apuestas, una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se efectúan a la par, es decir, por el mismo importe de la apuesta, pero si un jugador hace un Black-Jack, que consiste en llegar a los 21 puntos sólo con los dos primeros naipes, se le paga a razón de tres por dos. El Black-Jack siempre gana a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro.

Cuando el primer naipes del crupier es un as, los jugadores pueden asegurarse contra el posible Black-Jack de la banca. Para ello, el crupier propone el seguro al conjunto de los jugadores, haciéndolo antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie puede asegurarse.

El jugador que se asegura, lo hace depositando encima de la línea de "seguro"; situada delante de su plaza, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta inicial. Si el crupier saca a continuación un diez, es decir, si consigue un Black-Jack, recoge las apuestas que pierden y paga los seguros, a razón de dos por uno. Si el crupier no consigue un Black-Jack, recoge los seguros y cobra o paga las otras apuestas como en el juego simple.

c) Pares o parejas.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, puede jugar a dos "manos". Si utiliza esta posibilidad, debe hacer en la segunda carta una apuesta igual a la realizada sobre 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. El jugador podrá, por tanto, formar tantas "manos" como número de cartas de igual valor reciba.

Cuando tiene parejas, el jugador se planta pide cartas y juega en las mismas condiciones que en el juego simple, comenzando por la "mano" situada más a su derecha, antes de pasar a la siguiente. Si forma una nueva pareja, puede separarla de nuevo y depositar otra apuesta igual.

Si un jugador separa una pareja de ases, podrá recibir un sólo naipe por cada as que haya formado una nueva "mano".

Si un jugador separa una pareja de ases o una pareja de cartas que valen 10 puntos cada una y, con la siguiente, totaliza 21 puntos, esta jugada no se considera Black-Jack y, si resulta ganadora, se paga a la par.

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtiene 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes, puede doblar su apuesta, si bien, en este caso, solo tiene derecho a un único naipe suplementario. La apuesta doble esta autorizada para todas las "manos", incluidas las parejas.

e) Menor o mayor de trece.

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 del as, es inferior o superior a trece, perdiéndose la postura en ambos casos para un total igual a trece. 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 Casino podrá poner en uso la modalidad de "el retiro" que consiste en que el jugador podrá desistir de su jugada perdiendo la mitad de su importe de su apuesta excepto que la carta descubierta de la banca sea un as y antes de dar la tercera carta del primer jugador que la solicite.

2. Apuestas acumuladas.

El centro directivo competente en la materia podrá autorizar las denominadas "apuestas y premios acumulados" con relación a combinaciones especiales de naipes obtenidas por los jugadores dentro de sus "manos"; en el curso de las partidas ordinarias y también entre varias mesas de Black -Jack.

Así mismo, se podrán autorizar apuestas adicionales e independientes para los jugadores, llamadas "progresivos", 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 estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas, y previa autorización un progresivo común entre establecimientos. 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 premios 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. Mínimo y máximo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, han de realizarse antes de distribuir las cartas, dentro de los límites del mínimo y del máximo establecidos para la mesa.

a) El mínimo de las apuestas viene fijado por el centro directivo competente en la materia.

b) El máximo de las apuestas se fija en la autorización en 20, 25, 50, 100 o 200 veces el mínimo de la apuesta. El máximo se entiende por casilla y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas sobre cada una, sean éstas realizadas por uno o varios jugadores.

c) El director del Casino fijará la unidad de incremento de apuesta sobre el mínimo de la mesa.

4. Funcionamiento del juego.

Previamente al inicio de cada partida se desarrollan varias operaciones:

a) Se procede a la extracción de naipes del depósito, y a su desempaqueado, revisión y mezcla, que se realizan conforme a las normas contenidas en el Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas estas operaciones previas, el crupier baraja las cartas y hace pilas o montones con ellas; a continuación, corta cada una de las pilas por separado, haciéndolo como mínimo tres veces. Acto seguido, reúne los seis juegos de cartas, los corta y, finalmente, los presenta a un jugador para un nuevo y último corte. Después de este último corte, el crupier coloca un separador de muestra o bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente, como mínimo, a un juego. Por último, introduce las cartas en el distribuidor o "sabo" y comienza el juego.

c) Si el distribuidor es automático, el crupier realiza las operaciones anteriores, salvo la colocación de la carta de bloqueo antes de su introducción en el distribuidor; esta carta de bloqueo será colocada por el crupier en un lugar bien visible sobre la mesa, cuando se vaya a proceder a la distribución de las cinco últimas manos, al final de la partida, cuando se cierra la mesa.

d) Antes de distribuir las cartas, el crupier saca del distribuidor las cinco primeras y las anula, empezando después la partida.

Las cartas se distribuyen siempre boca arriba. Si el distribuidor de naipes es manual, cuando aparece la carta de bloqueo, el crupier la mostrará a los jugadores, anunciando que la jugada que se está realizando es la última del corte. Únicamente se eliminará una carta si esta aparece en el distribuidor boca arriba.

En todos los casos, el jugador es responsable de sus apuestas situadas sobre el paño.

SECCIÓN 4. BOLA O BOULE

Artículo 19. Descripción del juego.

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

Artículo 20. Elementos del juego.

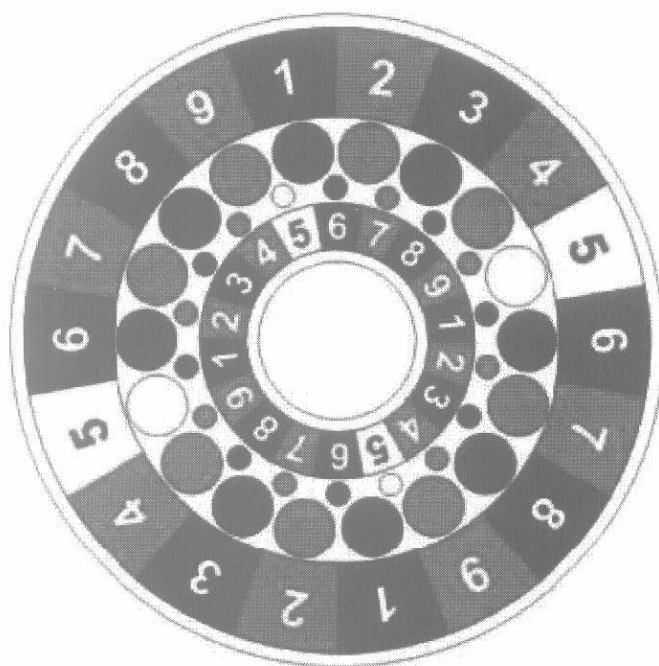
El juego de la Bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular, y a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

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 18 orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro el número 5.

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

Plataforma circular de la Bola o << Boule>>



Paño de la Bola o << Boule>>

Artículo 21. Personal.

El personal afecto es el siguiente:

- a) El jefe de mesa es el que dirige la misma.
- b) Habrá crupieros, 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.

Artículo 22. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

Artículo 23. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

- a) Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta.
- b) Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta).

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

2. Máximo y mínimo de apuestas.

El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por el centro directivo competente en la materia. 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 40 veces, ni superior a 100 veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a 200 veces ni superior a 500 veces dicho número.

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

3. 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". Éstas 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, 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.

SECCIÓN 5. TREINTA Y CUARENTA

Artículo 24. Descripción del juego.

El Treinta y Cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 25. Elementos del juego.

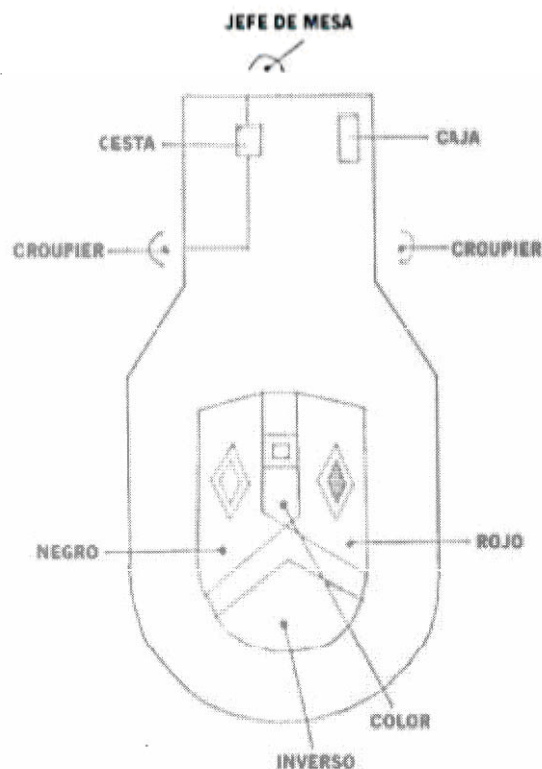
1. Cartas o naipes.

Al Treinta y Cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices.

Las figuras valen 10 puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.

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



En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos crupieres. Delante y a la izquierda el 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.

Artículo 26. Personal.

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

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

b) Crupier: 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.

Artículo 27. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

Artículo 28. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

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

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

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

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

En caso contrario hay inverso.

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

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por el centro directivo competente en la materia.

El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

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

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

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

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

SECCIÓN 6. DADOS O CRAPS

Artículo 29. Descripción del juego.

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

Artículo 30. Elementos del juego.

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

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

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

Artículo 31. Personal.

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

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

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

c) 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.

Artículo 32. 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:

1.o 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.

2.o Don ?t Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo con 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.

3.o 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.

4.o 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 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

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

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

6.o 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 de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

7.o 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.

8.o 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 cuando es igual o superior a 7.

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

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

1.o 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.

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

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

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

5.o Craps 2. Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2. Pierde con cualquier otro resultado.

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

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

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

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

1.o 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.

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

3.o La suerte asociada del Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Come y se paga como la suerte asociada del Win.

4.o 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.

1.o La Right Bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás del 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.

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

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del Casino.

a) En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 veces ni superior a 1000 veces del mínimo de la mesa.

b) 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.

c) 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.

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

e) 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.

f) 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 del este máximo para el 5 y el 9 y al 220 por 100 para el 4 y el 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 fuere 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.

SECCIÓN 7. PUNTO Y BANCA

Artículo 33. Descripción del juego.

El Punto y Banca es un juego de cartas, de los denominados de contrapartida, que enfrenta a diversos jugadores contra el establecimiento, y que pueden apostar a favor de "Banca" o a favor de "Punto". En todos los casos, corresponde al establecimiento el ejercicio de la banca.

Artículo 34. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizan seis barajas de 52 cartas, con índices, también y, a criterio del director de juego, podrá utilizarse barajas iguales a las utilizadas en Black-Jack. La mitad de un color y, la otra mitad, de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces siempre y cuando se encuentren en buen estado.

2. Distribuidor o "sabot".

Las características del "sabot" de Punto y Banca serán similares a las establecidas para el juego de Black-Jack, descritas en el apartado 2 del artículo 15.

3. Mesa de juego.

Es de forma ovalada, con dos entrantes situados uno frente al otro, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos crupieres, respectivamente. La mesa debe tener una serie de espacios separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración debe ser correlativa, aunque puede eliminarse el número 13. Cada espacio puede acoger a un jugador sentado.

Existe asimismo igual número de casillas, destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la "Banca" que las existentes para recibir las apuestas a favor de "Punto" y, finalmente, igual número de casillas para apostar a favor de la "igualdad" o "empate". La numeración de las casillas se corresponde con la de los espacios de los jugadores.

La superficie central de la mesa debe contener las aberturas siguientes: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada "Cesta", al igual que en el Mini punto, Midi punto y en Black-Jack esta cesta podrá sustituirse por un recipiente situado a la derecha del crupier que tiene la "pala"; una o dos, para depositar las propinas; y, otra más, para introducir los billetes que se cambien en la mesa por fichas o placas.

El juego de Punto y Banca puede practicarse también en una mesa reducida, con un máximo de 7 casillas, en su variante de Mini punto similar a la del juego del Black-Jack o veintiuno, y que puede permitir el uso alternativo y reversible de una misma mesa para ambos juegos. Esta mesa podrá acoger, sentados, a un número máximo de 7 jugadores (mesa de Mini punto y Banca). En estas mesas no pueden participar jugadores de pie y la "cesta" para recibir las cartas usadas será sustituida por un recipiente situado a la derecha del crupier y destinado al mismo fin. En su variante de Midi punto la mesa podrá acoger a un máximo de 9 jugadores sentados, y será de forma ovalada.

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

Artículo 35. Personal.

Cada mesa de juego tendrá un jefe de mesa y, según sus dimensiones, uno, dos o tres crupieres.

a) Jefe de mesa:

Le corresponde la dirección y control del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones concretas que se le atribuyen en este párrafo.

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

En las mesas de Mini punto y Midi punto, el jefe de mesa podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas si estas son contiguas.

b) Crupieres:

Son los responsables de barajar las cartas e introducirlas en el "sabot", deben anunciar el inicio de cada partida, repartir las cartas y anunciar la mano ganadora; deben recoger los naipes al final de cada jugada, comprobar su estado y guardarlos en la "cesta" una vez usados.

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de recoger las apuestas perdedoras y pagar las apuestas ganadoras. Asimismo, les corresponde recibir las propinas e introducirlas en la ranura destinada a recogerlas. También informan a los jugadores que lo precisen sobre las reglas que se deben seguir en cada caso. Además, deben pasar el "sabot" cuando corresponda.

Las mesas de Mini punto y Midi punto y Banca tendrán afecto un único crupier, a él le corresponde dirigir la partida en todas sus fases, teniendo como misión la mezcla de cartas, su introducción en el "sabot" y distribución, siendo la primera y la tercera para el punto y la segunda y la cuarta para la banca, procediendo a extraer una carta adicional para el punto o la banca siguiendo las reglas de la tercera carta. El crupier podrá disponer de una banqueta o silla adecuada a su actividad.

Artículo 36. Jugadores.

1. Pueden participar en el juego los jugadores sentados frente a los espacios numerados y, a opción de la dirección del Casino, los jugadores que permanezcan de pie.

2. La distribución de las cartas por parte de los jugadores cuando les corresponde es optativa. Se establece un turno rotativo a partir del jugador situado frente al espacio número 1; si algún jugador no quiere realizar la distribución, el "sabot" pasa al jugador que está sentado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la "mano de Banca" pero puede apostar a favor de la "mano de Punto". La "mano de Punto" corresponde al jugador que ha realizado la apuesta más alta. Si no hay apuestas a favor de "Punto" es el crupier quien descubre las cartas.

Se pierde el derecho a distribuir las cartas cuando la "Banca" pierde la jugada, pasando el "sabot" al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

3. La distribución de las cartas de Punto y Banca en las mesas de Mini punto y Banca es efectuada por el crupier, sin que se permita a los jugadores tocar las cartas.

Artículo 37. Banca.

1. El establecimiento se constituye en banca y le corresponde el cobro y pago de las apuestas. En el caso de que la "mano de Banca" salga ganadora, el pago será de 19 a 20; si sale ganadora la "mano de Punto", el pago será a la par.

En caso de "igualdad" o "empate", el pago será de 8 a 1; las apuestas sobre "igualdad" o "empate" no podrán ser superiores al diez por ciento del máximo de la mesa.

2. El mínimo de las apuestas puede ser diferente para cada mesa, pero en ningún caso puede ser inferior al valor mínimo autorizado por el centro directivo competente en la materia.

El valor máximo de las apuestas se fija para cada mesa entre 20 y 100 veces el valor mínimo; la dirección del Casino puede determinar que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

Artículo 38. Reglas del juego.

1. Reglas de las dos cartas iniciales.

El "Punto" y la "Banca" reciben inicialmente dos cartas cada uno. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta y que son los que lleva inscritos, excepto 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 desestiman las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de las unidades. Gana quien tiene una puntuación de nueve o la más cercana a esa cifra, sin sobrepasarla.

En caso de "igualdad" o "empate", las apuestas que juegan a "Punto" o a "Banca" pueden ser retiradas y se procede al pago de las apuestas realizadas sobre la "igualdad" o "empate".

Una vez recibidas las dos primeras cartas por la "mano de Punto" y la "mano de banca", si la puntuación de alguna de las dos manos, "Banca" o "Punto", es 8 ó 9, finaliza el juego y la otra mano no puede pedir una tercera carta.

Si en el distribuidor aparece una carta boca arriba, esta carta es válida y no se elimina; pero si aparecen dos o más cartas pegadas, la "mano" será considerada nula.

2. Reglas de la tercera carta.

a) Para la "mano de Punto": Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5, el "Punto" debe pedir carta; cuando su puntuación es de 6 ó 7, debe plantarse.

b) Para la "mano de Banca": Para esta mano, el juego se efectúa conforme a lo que disponen las reglas de tirada de la "Banca" en el juego de Punto y Banca, que figuran en el siguiente cuadro.

Artículo 39. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento; comprobación, barajado y corte de las cartas, el crupier coloca en el interior del mazo una carta de bloqueo o "carta de corte", de un color que permita diferenciarla claramente de las demás, teniendo en cuenta que por debajo de esta carta queden siete. La aparición de la "carta de corte" determina el final de la partida y no puede efectuarse ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

A continuación, el crupier extrae una primera carta y la descubre. Su valor determina el número de cartas que deben ser inutilizadas e introducidas en la "cesta" o recipiente. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces es de diez puntos.

El crupier dará las órdenes de "no va más" y, a continuación, "cartas" dirigiéndose al jugador que tiene el distribuidor, para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada "mano". La primera y tercera cartas, que corresponden a la "mano de Punto", son trasladadas al crupier y la segunda y cuarta cartas, que corresponden a "Banca", quedan bajo la esquina frontal derecha del distribuidor. Seguidamente, las cartas de la "mano de Punto" se entregan al jugador sentado que haya realizado la apuesta más alta a favor de la citada mano; el jugador las enseña y, a continuación, las devuelve al crupier quien anuncia su puntuación total y las coloca a su derecha.

Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al crupier. Este anuncia la puntuación total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando, de acuerdo con las reglas establecidas, el "Punto" haya de plantarse, el crupier anuncia: "el Punto se planta con..." (puntuación total). En caso contrario, el crupier dirá en voz alta "carta para el Punto". Las mismas reglas se aplican a la "mano de Banca".

Acabada la jugada, el crupier anuncia la "mano" con la puntuación más alta, que es la ganadora. Seguidamente, los crupieres retiran las apuestas perdedoras y pagan las apuestas ganadoras.

SECCIÓN 8. FERROCARRIL, BACARRÁ O CHEMIN DE FER

Artículo 40. Desarrollo del juego.

El "Chemín de Fer" conocido también como bacarrá o ferrocarril, es un juego de cartas, de los denominados "de círculo", que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie. El crupier anunciará, de acuerdo con la mesa, si se juega libre o ateniéndose a la tabla de reglas de tiraje.

Diagrama de la mesa de juego de Bacarrá o Chemín de Fer. Muestra una serie de espacios numerados del 0 al 14, cada uno con una fila de casillas para apuestas. Una línea superior indica "tercera carta de la mano del jugador". Una leyenda indica que "T" significa pedir tercera carta.

Artículo 41. Elementos del juego.

1. Cartas.

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

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

2. Distribuidor o "sabot".

Se estará a lo dispuesto para el "Black Jack o Veintiuno" en el apartado 2 del artículo 15, de este Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un entrante en uno de sus lados mayores, que indica la posición del crupier. La mesa ha de tener una serie de espacios separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada espacio puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: Una en el centro, también llamada "cesta", donde se introducirán las cartas usadas; otra, a la derecha del crupier, para las deducciones en

beneficio de la casa, llamada "pozo" o "cagnote" y una última, o dos si es necesario, para las 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, o sea, que no hayan sido puestas en juego por éste.

Artículo 42. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un jefe de mesa, un crupier y un cambista. Además, podrá haber opcionalmente servidores auxiliares.

a) Jefe de mesa.

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

b) Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente apartado del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: Recuento, mezcla e introducción de las cartas en el distribuidor o "sabot"; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas fases 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 cables en cada caso.

c) Cambista.

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

d) Servidores Auxiliares.

Además podrán existir servidores auxiliares que no podrán intervenir en nada que se relacione con el desarrollo del juego.

Artículo 43. Jugadores.

1. Frente a cada uno de los espacios de la mesa podrá sentarse un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, si es necesario, las cartas. Además de los sentados, también podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

2. Con carácter general se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores. Los jugadores sentados prevalecen sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos partiendo del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los jugadores 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 de banco hasta que no haya "saludado". Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un distribuidor.

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

3. La ocupación de plazas vacantes se hará de la siguiente manera: tienen prioridad, durante la talla, los jugadores inscritos en la lista de espera que tiene el jefe de mesa. Una vez acabada la talla, tienen prioridad los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

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

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

5. 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, según el caso.

6. 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.

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

Artículo 44. Banca.

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

2. 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 la misma cantidad que el banquero. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

3. El jugador puede retener la banca mientras gane, pero, en caso de que pierda debe cederla al jugador sentado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando según el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca debe hacerlo, como mínimo, con la misma cantidad que la del jugador que la abandonó voluntariamente.

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

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

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

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

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

9. 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 sucesivamente, siempre que lo sea por la misma cantidad por la que él la había pasado.

10. Si ningún jugador adquiere la banca, esta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que ha pasado la "mano", quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. En caso de no hacerlo, cederá su plaza.

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

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

13. El mínimo del punto o mínimo de las apuestas, 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 centro directivo competente en la materia, y deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

14. El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es la cantidad que equivale a la que tiene la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que "hace banca".

15. El máximo de la banca deberá ser equivalente a 100 veces el mínimo autorizado; para el punto y el mínimo de la banca no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse por el centro directivo competente en la materia el que la banca juegue sin máximo limitado.

16. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

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

a) "Garaje" voluntario.

Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero éste podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que su suma supere una cantidad equivalente a entre 25 y 50 veces (a criterio de la dirección de juego) el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del "garaje".

El banquero podrá excluir voluntariamente del juego la mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando la banca no está cubierta 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 "garaje". También podrá retirar la mitad de la banca resultante, si corresponde según el párrafo anterior.

Antes de iniciar la jugada siguiente, el crupier preguntará al banquero si desea o no formar "garaje".

b) "Garaje" obligatorio.

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

c) "Garaje" impropio.

Es la parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, 100 veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del "garaje".

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

Artículo 45. Reglas del juego.

1. 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.

Inicialmente y de forma alternativa, el banquero reparte dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él y se da a sí mismo dos cartas también tapadas.

Si, recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, las descubre y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar también 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 de tirada siguientes:

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

2. Respecto al banquero, y siempre que se juega con las reglas de tirada, se aplicarán las reglas para la banca, incluidas en el juego de Punto y Banca en el artículo 42. 2 de este Catalogo, con las dos excepciones siguientes:

a) Si la suma de sus dos primeras cartas es de 5 y la tercera carta servida al "punto" es un 4, podrá optar entre pedir carta o plantarse.

b) Si la suma de sus dos primeras cartas es de 3 y la tercera carta servida al "punto" es un 9, podrá optar entre pedir carta o plantarse.

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

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

5. El banquero podrá, si lo desea, solicitar del crupier el cuadro de jugadas de la banca.

6. 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, la cual dará al crupier cuando éste diga: "Abono la diferencia", pero únicamente en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados únicamente en la jugada en que se produzcan, sin obtener prioridad ni causar obligación hacia 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 de un máximo de tres. Los casos no previstos serán resueltos por el jefe de mesa.

Artículo 46. Desarrollo del juego.

1. Para que el juego pueda comenzar es imprescindible que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

2. Al comienzo 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, el crupier 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 de bloqueo o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de la carta de bloqueo 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, el crupier anunciará la suma, indicando a los jugadores cual es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión "hay... euros en la banca".

Si hay varios jugadores que quieren hacer banca, se seguirá el orden de prioridades establecido en el apartado 2, del artículo 47 de esta Sección.

La banca hecha por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre la banca hecha en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banca, puede anunciarse banca parcial, con la expresión "banca 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 "banca 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. La "banca 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 banca, ni "banco con la mesa", las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banca no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite banca, "banca seguida", 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 "banca seguida" el jugador que ha hecho banca y ha perdido.

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

Si la petición de "banca seguida" 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 "banca seguida" un jugador toma las cartas antes de que el crupier las dé al jugador que ha anunciado "banca seguida", las cartas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que correspondan.

Toda "banca seguida" abandonada puede ser recuperada en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banca y solo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho a la "banca seguida".

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

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se descubren los respectivos juegos, pagando el crupier al ganador. Si el ganador ha sido el banquero, el crupier hace la deducción correspondiente al pozo o "cagnote" e introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el artículo 48 de esta Sección, en cuyo caso el crupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se terminan las cartas de un "sabot", el crupier procederá a realizar las operaciones de mezcla, barajado, 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.

Si algún jugador lo pide, las cartas deben ser controladas al final de la talla.

Artículo 47. Errores y prohibiciones en el juego.

1. De carácter general.

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

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del "sabot" se considerará inservible y 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 es anulada.

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

2. Errores del crupier.

Si el crupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego del banquero y del "punto". En el caso de que las dos cartas del "punto" sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en las reglas de tirada de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales.

Cualquier otra falta cometida por el crupier durante el reparto de las cartas anula la jugada, siempre que la falta no pueda ser rectificadas sin perjuicio para el banquero y el jugador.

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

3. Errores del banquero.

La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado dos a sí mismo 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 ("bacarrá"), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

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

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

Si, durante el reparto, el banquero descubre la primera o la tercera carta, si ambas van dirigidas al "punto"; el banquero deberá descubrir su carta respectiva. Si el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego a las reglas de tirada de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del "punto". Si abate antes de que éste se haya 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 mirar lentamente las cartas recibidas y tenerlas en la mano demasiado tiempo. El jugador que tarde 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, el infractor deberá atenerse a lo dispuesto en el cuadro de reglas de tirada.

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 el "punto" tenga "bacarrá". En todo caso, el banquero habrá de pronunciar antes de sacar la carta.

Si el "punto" se olvida de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El "punto" que, teniendo 9, se olvida de 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 es necesario, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptúa de esta regla al jugador que hace "banco", quien, en este caso, habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, ("bacarrá"), con sus dos primeras cartas, en cuyo caso podrá solicitar siempre una tercera carta.

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

Las apuestas de los "puntos" deben estar situadas al descubierto encima de la mesa y tienen que ser vigiladas por ellos mismos. No se aceptará ninguna reclamación si esta regla ha sido incumplida.

Si hay apuestas colocadas sobre la raya, juegan la mitad y cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al crupier a realizar el cambio inmediatamente, sin que el jugador pueda oponerse.

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

SECCIÓN 9. BACARRÁ A DOS PAÑOS

Artículo 48. Descripción del juego.

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

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

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

Artículo 49. 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. "Sabot".

Se estará a lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 15 de este Catálogo, para el "Black-Jack o Veintiuno".

3. Mesa de juego.

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

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

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

Artículo 50. Personal.

1. El personal mínimo necesario será: a) Un jefe de mesa. b) Un crupier. c) Un cambista.

d) Un auxiliar.

2. Será aplicable al jefe de mesa, crupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en las letras a), b) y c) del artículo 46, Sección 9.a, "Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer" de este Catálogo.

Artículo 51. Jugadores.

1. 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.

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

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

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

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

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

Artículo 52. 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 inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

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

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

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

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

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial.

Si no fuese aceptada por ninguno se subastará o, en su caso se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo "sabot". Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización del centro directivo competente en la materia. 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 del centro directivo competente en la materia 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 unidad 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 bacarrá con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada y en 1,25 por 100 para la banca libre.

Artículo 53. Reglas del juego.

Las reglas contenidas en el artículo 49 "Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer", del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

a) Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno rotatorio establecido en el apartado 4, del artículo 55 de este Catálogo.

b) 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, 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga "banco".

c) 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 la Sección 9.a del Capítulo II del presente Catálogo.

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

e) 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.

f) Esta prohibido a los puntos el juego en asociación.

Artículo 54. Desarrollo del juego.

1. 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.

2. 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 artículo 56, 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 3 del artículo 55 de este Catálogo 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 les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado 4, del artículo 55. 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 en 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 del algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

Artículo 55. Errores y prohibiciones en el juego.

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

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

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

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

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

2. Errores del banquero.

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

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

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo 3.º del apartado 3 de este artículo y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

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

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

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

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

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

4. Errores de los jugadores.

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

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 el apartado 3 de este artículo.

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

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

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

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

Excepto el crupier nadie podrá dar consejo a los jugadores.

Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

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

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

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.

SECCIÓN 10. JUEGOS DE PÓQUER

SUBSECCIÓN 1. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER SIN DESCARTE.

Artículo 55. Descripción del juego.

El Póker sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con cartas, en el que los participantes, mediante la utilización de cinco cartas, juegan contra el casino.

El objeto del juego es conseguir una combinación de cartas de valor mas alto que la de la "banca", existiendo las combinaciones ganadoras señaladas en el artículo 59 del presente reglamento.

Artículo 56. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

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

No obstante, en las "Escaleras" el As puede utilizarse como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del Rey.

2. Distribuidor, barajador o "sabo".

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas, en cuyo caso, el "sabot" deberá estar previamente homologado por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

Con el "sabot" se utilizarán dos barajas, que se pondrán en juego alternativamente en cada jugada. La distribución con "sabot" automático debe efectuarse de cinco en cinco cartas.

Las cartas también podrán ser distribuidas manualmente por el "croupier".

3. Mesa de juego.

La mesa sobre la que se practica el juego tendrá las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego del Veintiuno o "Black Jack", con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y, delante, otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, podrá tener otras siete casillas bien diferenciadas para jugar la apuesta del "seguro" prevista en el apartado 1 del artículo 62 y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuestas del "progresivo" prevista en el apartado 2 del citado artículo 62 del presente Reglamento, así como la abertura para introducir propinas.

Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida.

Artículo 57. Personal.

1. Jefe de mesa.

Es la persona encargada de supervisar el juego y de resolver los problemas y circunstancias que se presenten durante el desarrollo del mismo.

La dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. "Croupier".

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

Artículo 58. Jugadores.

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

Opcionalmente el director de juegos podrá autorizar la participación, por parte de los jugadores sentados, de hasta tres apuestas en cada casillero, siempre que no exceda entre todas, la apuesta máxima por casilla.

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

En todos los casos el jugador sentado delante de cada casilla no podrá dar a conocer sus cartas a los demás apostantes para pedir consejo.

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

Artículo 59. Reglas de juego.

1. Combinaciones posibles.

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

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

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

Caso de formarse esta combinación con As, éste deberá ir colocado necesariamente al principio o al final de la misma. Se paga 25 veces la apuesta.

c) "Póquer". Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes y un 7). Se paga 20 veces la apuesta.

d) "Full". Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos cartas distintas de igual valor entre sí (Ejemplo: tres 7 y dos 8). Se paga 7 veces la apuesta.

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

f) "Escalera". Es la formada por cinco cartas correlativas que no sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota, de trébol). Se paga 4 veces la apuesta.

g) "Trío". Es la combinación formada por cinco cartas que contienen dos cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja (ejemplo: 3 Damas, un 7 y un 2). Se paga tres veces la apuesta.

h) "Doble pareja". Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos pares de cartas del mismo valor entre sí, pero distinto entre cada par (ejemplo: 2 Reyes, 2 sietes y un As). Se paga 2 veces la apuesta.

i) "Pareja". Es la combinación formada por dos cartas de igual valor y tres cartas diferentes (ejemplo: 2 Damas, un 6, un 9 y un As). Se paga una vez la apuesta.

j) "Jugada mínima" (o As y Rey). Es la combinación formada por un As y un Rey y las otras tres cartas diferentes. En esta jugada habrá de determinarse cuál de las "manos" es superior, si la del jugador o la de la "banca", comparando para eso las tres cartas restantes y resultando ganadora la "mano" que tenga la carta mayor (ejemplo: 1 As, 1 Rey, un 6, un 2 y una Dama).

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

Las reglas de pago de todas las combinaciones ganadoras se expondrán en cada mesa de juego.

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

2. Empates.

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

Cuando ambos tengan "Póquer", ganará el formado por las cartas de valor más alto (ejemplo: 1 póquer de Reyes supere a uno de Damas).

Cuando ambos tengan "Full", ganará quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

Cuando ambos tengan "Escalera", de cualquier tipo, ganará quien tiene la carta de valor más alto.

Cuando ambos tengan "Color", ganará quien tiene la carta de valor más alto, según lo descrito para las "cartas mayores".

Cuando ambos tengan "Trío", ganará quien tenga la combinación formada por las cartas de valor más alto, igual que en la combinación de 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 aquél que la tenga de mayor valor y, si coincidiese, se atenderá a la carta de mayor valor, según el concepto de "Cartas mayores".

3. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos en cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino, por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

4. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20, 25 ó 30 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas, de conformidad con lo dispuesto en el número anterior.

Las bandas de fluctuación autorizadas deberán estar expuestas en las mesas en las que se desarrolle el juego.

Artículo 60. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

Las cartas se extraen del depósito, se desempaquetan y se barajan, según las reglas contenidas en la normativa aplicable para los casinos de juego de Melilla.

El resto de las operaciones será determinado por el jefe de mesa, según las instrucciones de la dirección de juego, sin que éstas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones, deberá necesariamente establecerse el sistema de control de seguridad de los naipes.

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

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, dentro de los límites máximos y mínimos de cada mesa de juego. Seguidamente el "croupier" cerrará las apuestas con el "no va más" y comenzará la distribución de naipes del reverso, de uno en uno y boca abajo, a cada jugador, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, hasta reunir cinco cartas dándose cartas para la "banca" que se da descubierta sólo esta primera, a cada jugador y a la "banca".

Cuando se utilice "sabot" automático, los naipes se distribuirán en lotes de cinco cartas para cada una de las "manos" que están en juego.

2. Proceso de las apuestas.

Tras la distribución de los naipes y quedando siempre a la vista del "croupier" los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego ("ir") diciendo "voy" o retirarse el mismo ("pasar"), diciendo "paso".

Los que opten por "ir" deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta.

Los que opten por "pasar" perderán la apuesta inicial, que el "croupier" retirará en aquel momento, dejando los jugadores sus cartas boca abajo sobre la mesa de juego para que el "croupier" compruebe el número de cartas y las recoja.

3. Desenlace de la partida.

Una vez los jugadores hayan decidido si "ir" o "pasar", el "croupier" descubre las cuatro cartas tapadas de la "banca", a partir de cuyo momento los jugadores no podrán volver a tocar sus cartas, ni descubrirlas caso de "paso".

La "banca" solamente juega si entre sus cartas existe como mínimo un As y un Rey (K) o una combinación superior. Si no es así, la "banca" abonará a cada jugador que permanezca en juego a la par, es decir un importe idéntico a la apuesta inicial.

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

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

En caso de empate, se estará a lo dispuesto en el apartado 2. "Empates", del artículo 59 del presente Reglamento.

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

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas por cualquier medio o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esta prohibición supondrá la pérdida total de la apuesta.

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

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

Artículo 61. Carrusel:

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y previa solicitud del casino y autorización del órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego, los jugadores pueden participar en un "carrousel" conformado por todas las mesas entre todas las mesas dedicadas al póquer sin descarte, consistente en que los jugadores que lo deseen podrán introducir fichas o monedas en una hendidura destinada al efecto y situada delante de su casilla de apuestas.

La totalidad de las cantidades acumuladas en las mesas conformarán el carrusel y será entregado al jugador de cualquiera de ellas que consiguiese una "escalera real", distribuyéndose por partes iguales, en el supuesto de que la obtuviese más de un jugador. En caso de "escalera de color" se abonará el 10% del acumulado.

Artículo 62. Opciones de juego adicionales:

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

1. "Seguro".

El jugador deberá depositar en la casilla destinada para tal fin y, antes de comenzar a distribuir las cartas, una cantidad única estipulada que no será superior a la mitad de mínimo de la mesa.

De acuerdo con las normas de funcionamiento del póquer sin descarte y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tendrá la opción a la siguiente tabla de pagos, independientemente que la "banca" obtenga o no jugada mínima o que la jugada de la "banca" sea superior.

"Full": 100 veces la cantidad única estipulada.

"Póquer": 300 veces la cantidad única estipulada.

"Escalera de color": 1.000 veces la cantidad única estipulada.

"Escalera real": 2.000 veces la cantidad única estipulada.

2. "Progresivo".

Hay una apuesta adicional independiente para los jugadores llamada "progresivo", cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador con sus cinco primeras cartas y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa 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 estará expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del "progresivo" son "Escalera real" que obtiene el acumulado de todas las mesas y "Escalera de color" que obtiene un 10 por ciento del acumulado.

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

3.-Comprar una carta adicional.

Es una modalidad de juego que consiste en que el jugador que quiera descartarse de un solo naipe podrá hacerlo comprando esa carta a la "banca" por el importe de la apuesta inicial. Para ello, en el momento en que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial que le dará derecho a recibir una carta adicional.

SUBSECCIÓN 2. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER TRIJÓKER.

Artículo 63. Descripción del Juego.

El "Trijóker" es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, pudiendo ganar en el caso de conseguir unas combinaciones ganadoras de cartas determinadas, ordenadas de mayor a menor valor en el artículo 67 del presente reglamento.

Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de Jota (J).

Artículo 64. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

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

2. Distribuidor o "sabot".

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas. En el caso de utilizarse barajadores automáticos, la distribución se realizará tal y como especifique el mecanismo utilizado y debidamente homologado por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego es 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, 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.

Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, previa autorización del órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego.

Artículo 65. Personal.

1. Jefe de mesa.

Es la persona encargada de supervisar el juego y resolver los problemas que se susciten durante el transcurso del mismo. Podrá haber un jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas contiguas y homogéneas.

2. "Croupier".

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

Artículo 66. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores, y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla. Está prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada, mientras dure la "mano".

No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

Artículo 67. Reglas de juego.

Las combinaciones de juego ganadoras, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

- a) "Escalera real de color". Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, K, Q, J y 10.
- b) "Escalera de color". Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.
- c) "Póquer". Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.
- d) "Full". Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.
- e) "Color". Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.
- f) "Escalera simple". Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.
- g) "Trío". Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.
- h) "Doble pareja". Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.
- i) "Pareja". Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, Jota (J).

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

- a) "Pareja de J o mayor": 1 a 1.
- b) "Doble pareja": 2 a 1.
- c) "Trío": 3 a 1.
- d) "Escalera simple": 5 a 1.
- e) "Color": 8 a 1.
- f) "Full": 11 a 1.
- g) "Póquer": 50 a 1.
- h) "Escalera de color": 200 a 1.
- i) "Escalera real de color": 500 a 1.

Se pagará únicamente la máxima jugada.

Artículo 68. 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 máximos y mínimos establecidos para cada mesa.

Se entiende que el máximo y el mínimo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites máximos y mínimos de las apuestas, según la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

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.

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

3. Anticipos.

El importe del anticipo que recibirá cada mesa de Trijóker de la caja central del casino al comienzo de cada partida, será como mínimo el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa. El mencionado anticipo estará constituido exclusivamente por fichas y placas.

4. Documentación contable del juego.

Será de aplicación lo previsto en la normativa aplicable para los casinos de juego en Melilla.

Artículo 69. 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. Intervalos o turnos de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el "croupier" propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento.

Cuando las apuestas estén efectuadas y el "croupier" haya anunciado el "no va más", éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda.

Seguidamente, el "croupier" colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda.

A continuación, repartirá un segundo naipes por el reverso a cada jugador, y colocará otro naipes cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipes 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 en frente del "croupier", se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una Jota 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 "croupier" descubrirá 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 "croupier" 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 y pagos de las combinaciones ganadoras.

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el "croupier" procederá 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 o "mano", 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 "croupier" retirará las cartas, comprobando las mismas.

Al finalizar la jornada, el jefe de mesa anunciará "las tres últimas jugadas".

Artículo 70. Reglas comunes.

1. Errores.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien 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 2. "Intervalos y turnos de apuestas", del artículo 69 del presente Reglamento.

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.

Subsección 3. Póquer de contrapartida, en la variedad de "Pai Gow Póquer" o Póker Chino.

Artículo 71. Descripción del Juego.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que las personas participantes se enfrentan al establecimiento.

A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas que deberá dividir en dos "manos": una "mano" de dos cartas ("mano" pequeña o baja) y otra mano de cinco cartas ("mano" grande o alta), su "mano" alta deberá tener mayor valor que la "mano" baja.

El objeto del juego consiste en que las dos "manos" del jugador superen a 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 pagaran a la par menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirara el dinero apostado.

Artículo 72. Elementos del Juego.

1. Cartas o naipes.

Al "Pai Gow Poquer" se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un comodín ("Joker"), éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una "escalera", un "color" o una "escalera de color".

2. Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o "Black Jack", pero con el tapete propio del juego en el cuál 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 a "mano" pequeña.

La mesa de juego además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o "Black Jack" para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados.

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

4. Distribuidor o "sabot".

Será de las mismas características y cumplirá los mismos requisitos que los utilizados en el Black Jack.

Artículo 73. Personal.

1. Jefe de Mesa.

Es la persona encargada de la supervisión y dirección 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.

Estas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien la dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. "Croupier".

Es la persona responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, así como 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.

Cada mesa de juego tendrá a su cargo a un "croupier".

Artículo 74. 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.

Artículo 75. Reglas de juego.

1. Combinaciones ganadoras.

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

- a) "Cinco Ases". Es la formada por cinco Ases (ejemplo: cuatro Ases más el "Joker").
- b) "Escalera de color Real". Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.
- c) "Escalera de Color". Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 8, 9, 10, Jota y Dama).
- d) "Póquer". Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro 2).
- e) "Full". Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del anterior.
- f) "Color". Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: 8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).
- g) "Escalera". Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.
- h) "Trío". Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.
- i) "Doble Pareja". Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor.

j) "Pareja". Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor.

k) "Carta más alta". Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. 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 el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

El establecimiento, a discreción, anunciará antes del inicio de la partida a los jugadores el porcentaje de comisión, que como máximo podrá ser de hasta el 5 por 100 de las apuestas ganadoras.

3. Significados:

a) Ganancia: la apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el casino.

b) Pérdida: se pierde la apuesta.

c) Partida nula: el cliente recupera íntegramente la apuesta.

Artículo 76. Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de casinos de juego.

El "croupier" pasará la baraja a un cliente para que la "corte". A continuación y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán las apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites máximos y mínimos de cada mesa de juego. Seguidamente, el "croupier" cerrará las apuestas con el "no va más", cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa, y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera "mano".

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

El "croupier" mezclará las cartas y confeccionará tantas "manos" de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo, a continuación, comprobará las cartas que sobran y las colocará en el contenedor de los naipes usados.

Podrán constituirse en "banca" tanto el "croupier" como cualquier jugador. Para ello, se ofrecerá la "banca" a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá al siguiente jugador. El "croupier" deberá aceptar la "banca" cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la "banca" será identificado con 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 "croupier" no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la "banca", hayan establecido sus "manos" en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo.

A continuación, el "croupier" dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos "manos" enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba.

Las "manos" de quien ostente la "banca" se compararán en primer lugar con las del "croupier".

Caso 1: si las dos "manos" del cliente ganan a las dos "manos" del "croupier", se produce ganancia.

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

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

Caso 4 y 4 bis: si el cliente pierde una "mano" y tiene igualdad en la otra, pierde.

Caso 5: si el cliente tiene igualdad en ambas "manos", pierde.

Caso 6: si el cliente pierde en las dos "manos", pierde.

Cuando el "croupier" haya resuelto el caso del cliente número 1 pasará al número 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 "croupier" les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

Artículo 77. Observaciones.

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

Cualquier "mano" incorrectamente confeccionada se considerará siempre perdedora.

SUBSECCIÓN 3. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DE TRES CARTAS.

Artículo 78. Descripción del Juego.

El Póquer de Tres Cartas es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento.

Artículo 79. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2. Mesa de juego.

La mesa es de las mismas dimensiones de la mesa de "Black Jack", con las casillas divididas en tres espacios, uno para la apuesta denominada "ante", otro para la segunda apuesta y un tercero para la apuesta "pareja plus".

Artículo 80. Personal.

1. Jefe de mesa.

Es la persona a la que le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten.

La dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. "Croupier".

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

Artículo 81. Jugadores.

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

Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada.

Opcionalmente, los casinos de juego que expresamente lo indiquen, podrán permitir que participen hasta tres jugadores apostando sobre la "mano" de un jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

Artículo 82. Reglas del Juego.

1. Combinaciones ganadoras.

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

- a) "Escalera real". Es la combinación formada por las tres cartas superiores de un mismo palo.
- b) "Escalera de color". Es la combinación formada por tres cartas correlativas de un mismo palo.
- c) "Trío". Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.
- d) "Escalera". Es la combinación formada por tres cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo.
- e) "Color". Es la combinación formada por tres cartas no correlativas del mismo palo.
- f) "Pareja". Es la combinación formada por dos cartas de igual valor.
- g) "Cartas mayores". Por debajo de una pareja, es la combinación de cartas de mayor rango.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos para cada mesa.

El director de juegos del casino podrá establecer los mínimos y los máximos de las mesas, de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizado el Casino.

El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 10, 20, 25 ó 50 veces el mínimo.

3. Pareja Plus.

Existe una variante de juego de "póquer de Tres Cartas" denominada "Pareja Plus" cuyo objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

Para jugar a "Pareja Plus", antes de comenzar a distribuir las cartas, se deberá depositar una apuesta en la casilla destinada a tal fin.

En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, obtendrá el premio especial correspondiente.

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

La relación de los premios especiales y pagos para la "Pareja Plus" deberá regirse por una de las tres siguientes tablas que, una vez la dirección del casino de juego opte por cualquiera de ellas, deberá anunciarse previamente y de manera visible en la mesa de juego.

A)

ESCALERA REAL 50 a 1

ESCALERA DE COLOR 40 a 1

TRIO 30 a 1

ESCALERA 6 a 1

COLOR 3 a 1

PAREJA 1 a 1

B)

ESCALERA DE COLOR 40 a 1

TRIO 30 a 1

ESCALERA 6 a 1

COLOR 4 a 1

PAREJA 1 a 1

C)

ESCALERA DE COLOR 35 a 1

TRIO 33 a 1

ESCALERA 6 a 1

COLOR 4 a 1

PAREJA 1 a 1

Se entiende que en los tres supuestos, únicamente se pagará el premio mayor.

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

Artículo 83. Desarrollo del juego:

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego.

Seguidamente, el "croupier" comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada "mano", comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la "banca", hasta completar la distribución de las tres cartas para cada "mano" y para la "banca".

Después de ver sus cartas, los jugadores tienen dos opciones: "ir" o "retirarse".

Los jugadores que no deseen continuar la jugada, se lo indicarán al "croupier" y dejarán sus cartas boca abajo. A continuación, el "croupier" retirará las apuestas de estos jugadores y recogerá sus cartas.

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

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

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

La apuesta de "ante" y la segunda apuesta a la "par" (1 por 1).

Artículo 84. Combinaciones "Bonus".

Si el jugador consigue una combinación de "escalera" o superior, recibirá un "Bonus" Adicional proporcional a su apuesta de "ante".

ESCALERA 1 a 1

TRÍO 4 a 1

ESCALERA DE COLOR 5 a 1

Este "Bonus" será pagado aunque el "croupier" no haya conseguido la combinación Dama o superior.

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

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

- a) Cuando ambos tienen "Trío", ganará aquel que lo tenga superior.
- b) Cuando ambos tienen "Escala", de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- c) Cuando ambos tienen "Color", ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- d) Cuando ambos tienen "Pareja", ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la carta restante de mayor valor.
- e) Si un jugador tiene todas las cartas iguales a las del "croupier", se considerará empate.

3. Errores o infracciones en el juego.

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

SUBSECCIÓN 4. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER TEXAS HOLD 'EM DE CONTRAPARTIDA.

Artículo 85. Descripción del Juego.

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

El objetivo del juego es conseguir la mejor combinación posible de cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

Artículo 86. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

Al Póquer Texas Hold'em de contrapartida se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

2. Distribuidor o "sabot".

Las cartas podrán distribuirse manualmente, o mediante barajadores automáticos, previamente homologados por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

3. Mesa de juego.

Será de las mismas medidas y características que las de Black Jack, con siete zonas separadas para los jugadores. Cada espacio deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas ("ante", "flop", "turn" y "river").

La mesa de juego 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".

El órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego podrá autorizar, previa solicitud del casino de juego, la instalación de mesas de juego con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse durante la misma jornada en una ocasión y siempre que se haya efectuando el cierre del juego anterior y la posterior apertura del nuevo juego, con su nuevo anticipo, según lo dispuesto reglamentariamente. En todo caso, cada paño tendrá su número y libro de contabilidad específicos.

Artículo 87. Personal.

1. Jefe de mesa.

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

2. "Croupier".

Es la persona que dirige la partida, mezcla las cartas, las distribuye entre los jugadores, retira las apuestas perdedoras y paga a los que resulten ganadores.

Artículo 88. Jugadores.

En esta modalidad de póquer podrán participar un máximo de siete jugadores.

Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla y tiene 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.

Artículo 89. Reglas del juego.

Las combinaciones ganadoras del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

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

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

c) "Póquer". Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

d) "Full". Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto de los anteriores.

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

f) "Escalera". Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) "Trío". Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

h) "Doble Pareja". Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) "Pareja". Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.

j) "Carta mayor". Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la mano que tenga la carta mayor.

Artículo 90. 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 máximos y mínimos establecidos para cada mesa de juego, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino.

Son aplicables a este juego, las normas de la Ruleta, referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites máximos y mínimos de apuestas, con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

2. Bandas de fluctuación.

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

Artículo 91. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se regirán por lo dispuesto en las reglas contenidas en la normativa aplicable para los casinos de juego.

2. Proceso de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el "croupier" propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada "ante", en la casilla marcada como "ante". Cuando las apuestas están efectuadas y el "croupier" haya anunciado el "no va más", éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda.

Seguidamente, el "croupier" colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador, y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida de que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta "flop" que será de dos veces el valor de la apuesta "ante", o 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 bocabajo, reparte las tres cartas comunes y las pone boca arriba en el área marcada para el "flop".

A continuación el "croupier" preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta "flop" si quiere "pasar" o "apostar" antes de descubrir la cuarta carta "turn". Si el jugador elige apostar, entonces tiene que hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "ante" en el área designada para tal efecto y marcada como "turn".

Si el jugador decide "pasar", seguirá en el juego sin realizar la apuesta "turn". Una vez que todos los jugadores hayan decidido si "pasar" o apostar, el "croupier" quemará la siguiente carta del mazo

bocabajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada "turn".

Acto seguido, el "croupier" preguntará a cada participante con una apuesta "flop" si quieren "pasar" o apostar antes de descubrir la quinta carta ("river"). Si el jugador decide apostar, debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "ante" en el área marcada como "river". Si el jugador decide "pasar", seguirá en el juego pero sin hacer una apuesta "river". Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el "croupier" quemará la siguiente carta del mazo bocabajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada "river".

Una vez repartidas todas las cartas, el "croupier" mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor "mano" de cinco cartas del póquer, usando las dos cartas del "croupier" y las cinco comunes, de acuerdo con las posibles combinaciones ganadoras.

Por turnos, el "croupier" mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor "mano" de cinco cartas del póquer, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 89 "Reglas de juego" del presente Reglamento.

3. Desenlace de la jugada y pagos de las combinaciones ganadoras.

El "croupier" dirá la clasificación de mayor a menor de las "manos" de los jugadores.

Si la "mano" de póquer del "croupier" es más alta que la del jugador, éste perderá todas sus apuestas.

Si la "mano" de póquer del jugador es igual a la del "croupier", la "mano" empatará y las apuestas le serán devueltas al jugador.

Si la "mano" del jugador es superior a la del "croupier", las apuestas del jugador se pagan 1 a 1, con la excepción de la apuesta "ante", que sólo se pagará 1 a 1 si la combinación del jugador es escalera o superior. Si su combinación es menor de "escalera" su "ante" no se paga y le será devuelto al jugador.

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

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

4. Irregularidades.

a) Si alguna de las cartas repartidas se mostrara antes de que todos los jugadores hayan tirado sus cartas o hecho una apuesta "flop", "turn" o "river" se anulará la "mano".

b) Si una carta 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 bocarriba en la baraja durante el reparto, se anulará la "mano" y se volverán a barajar todas las cartas.

c) Si una carta se extrae 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.

e) Si se reparte un número de cartas incorrectas se anulará la "mano", excepto si el "croupier" puede repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando esas cartas no se hayan girado ya bocarriba.

SUBSECCIÓN 5. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA EN LA VARIEDAD DE TEXAS HOLD'EM BONUS PÓQUER.

Artículo 92. Descripción del Juego.

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

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

Artículo 93. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

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

2. Distribuidor o "sabot".

Las cartas podrán distribuirse manualmente o mediante barajadores automáticos, previamente homologados por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego será de las mismas medidas y características que las de "Black Jack", con siete espacios separados para los jugadores.

Cada espacio deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas ("ante", "flop", "turn" y "river") y otra para una apuesta adicional llamada "Bonus".

La mesa de juego 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".

El órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego podrá autorizar, previa solicitud del casino de juego, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse durante la misma jornada en una ocasión y siempre que se haya efectuando el cierre del juego anterior y la posterior apertura del nuevo juego, con su nuevo anticipo, según lo dispuesto reglamentariamente. En todo caso, cada paño tendrá su número y libro de contabilidad específicos.

Artículo 94. Personal.

1. Jefe de mesa.

Es la persona a la que le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten sobre la mesa de juego.

La dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. "Croupier".

Es la persona que dirige la partida, mezcla las cartas, las distribuye a los jugadores, retira las apuestas perdedoras y paga a los jugadores que cuenten con las apuestas que resulten ganadoras.

Artículo 95. Jugadores.

En esta modalidad de póquer podrán participar un máximo de siete jugadores.

Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla y tiene 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.

Artículo 96. Reglas del juego.

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

"Escalera real de color". Es la combinación formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo (ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10).

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

"Póquer". Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

"Full". Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto de los anteriores.

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

"Escalera". Es la combinación formada por cinco cartas en orden correlativo y de distinto palo.

"Trío". Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

"Doble Pareja". Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

"Pareja". Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.

"Carta Mayor". Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la mano que tenga la carta mayor.

Artículo 97. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Normas generales de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores estarán representadas exclusivamente por fichas del casino de juego y deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino.

Son aplicables a este juego, las normas de la Ruleta, referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

2. Bandas de fluctuación.

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

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

Artículo 98. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

El desempaqueamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se regirán por lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

2. Proceso de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el "croupier" propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada "ante", en la casilla marcada como "ante", también podrá hacer una apuesta "Bonus" colocándola en la casilla designada en el tapete.

La resolución de la apuesta "Bonus" no está condicionada a ninguna de las otras apuestas hechas por el jugador y sus cartas permanecerán en la mesa a la espera de la resolución de la apuesta "Bonus" al finalizar la mano.

Cuando las apuestas estén efectuadas y el "croupier" haya anunciado el "no va más", éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda.

Seguidamente, el "croupier" colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él de su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida de que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta "flop" que será de dos veces el valor de la apuesta "ante", o 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, reparte las tres cartas comunes y las pone boca arriba en el área marcada para el "flop".

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

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

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

Una vez que todos los jugadores hayan decidido si "pasar" o apostar, el "croupier" quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada "turn".

El "croupier" preguntará a cada participante con una apuesta "flop" si quieren pasar o apostar antes de descubrir la quinta carta ("river"). Si el jugador decide apostar, debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "ante" en el área marcada como "river". Si el jugador decide pasar, seguirá en el juego pero sin hacer una apuesta "river".

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

Una vez que todas las cartas se hayan repartido, el "croupier" mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor "mano" de cinco cartas del póquer, usando las dos cartas del "croupier" y las cinco comunes, de acuerdo con la regla de las combinaciones ganadoras del juego.

Por turnos, el "croupier" mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor mano de cinco cartas del póquer, de acuerdo con las reglas de las combinaciones ganadoras del juego.

El "croupier" dirá la clasificación de mayor a menor de las "manos" de los jugadores, si la "mano" de póquer del "croupier" es más alta que la del jugador, el jugador perderá lo que apostó en el "ante", "flop", y en caso de haber apostado, la "turn" y "river".

Si la "mano" del jugador es igual a la del "croupier", la "mano" empata y la apuesta "ante" y "flop", y en caso de haber apostado, la "turn" y "river" se le devolverán al jugador.

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

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

3. Apuesta adicional.

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

- a) As-As al mismo tiempo que un As-As del croupier
Croupier.....1000-1.
- b)As-As.....30-1.
- c) As-Rey (del mismo palo).....25-1.
- d) As-Dama o As-Jota(del mismo palo).....20-1.
- e) As-Rey (de distinto palo)..... 15-1.
- f) Pareja de Jotas, Damas o Reyes10-1.
- g) As-Dama o As Jota (de distinto
Palo.....5-1.
- h) Parejas de 2,3,4,5,6,7,8,9 o 10...3-1.

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

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

4. Irregularidades.

Si alguna de las cartas repartidas se mostrara antes de que todos los jugadores hayan tirado sus cartas o hecho una apuesta "flop", "turn" o "river", se anulará la mano.

Si una carta aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en esa "mano", 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 volverá a barajar todas las cartas.

Si una carta que se extrae por error sin ser vista se usará como si fuera la siguiente carta de la baraja.

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 se anulará la "mano", excepto si el "croupier" puede repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando esas cartas no se hayan girado ya bocarriba.

SUBSECCIÓN 6. PÓQUER DE CÍRCULO.

Artículo 99. Descripción del Juego.

El póquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre sí.

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras que ordenadas de mayor a menor son las recogidas en el artículo 104 del presente Reglamento.

Artículo 100. Beneficio.

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

Un porcentaje de hasta el 5 por 100 sobre el dinero existente en cada "mano" y se introducirá en el "pozo" o "cagnotte", deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada "mano". Dicho beneficio se fijará, a criterio del establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

Un porcentaje que oscilará por sesión entre el 10 y 20 por 100 del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póquer que se juegue. Se entiende por sesión una hora de juego más las dos últimas "manos".

La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino no utilizase esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicie la partida pueda tener la "mano" en dos ocasiones.

Artículo 101. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de las denominadas "francesas, de 52 cartas.

El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás del Rey (K).

2. Mesa de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en uno de sus lados mayores destinado a acoger al "croupier".

La mesa tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la izquierda del "croupier" que lleva el número 1, con excepción del póquer sintético y del póquer cubierto de cinco cartas con descarte en los que el número 1 quedará a la derecha del "croupier". Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

Asimismo, las mesas deberán disponer de las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del "croupier" para las deducciones en beneficio del casino de juego, llamada "pozo" o "cagnotte", otra a la izquierda, para introducir las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores y una tercera para introducir el efectivo procedente de la venta de fichas a los clientes.

Artículo 102. Personal.

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

1. Jefe de mesa.

Es la persona responsable del correcto desarrollo del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino de juego, 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 en la mesa.

2. "Croupier".

Es la persona que efectúa el recuento de las operaciones de cambio; mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncia en voz alta las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcula e ingresa el beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introduce las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; controla el juego y vigila para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia, controla y abona el bote; resuelve 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 comunica al jefe de mesa.

3. Cambista.

La dirección del juego, cuando lo considere necesario, podrá acordar que una persona atienda a las distintas mesas con la función principal de cambiar dinero por fichas.

Artículo 103. Jugadores.

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

Al comienzo de cada partida se sortearán los puestos.

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

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

Artículo 104. Reglas de juego.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones, ordenadas de mayor a menor, que se describen a continuación:

"Escalera real de color". Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10 de trébol).

"Escalera de color". Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9 y 10 de trébol).

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

"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).

"Color". Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 5, 7, 10, dama (Q) y as de tréboles). En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el "color" es más importante que el "full".

"Escalera". Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota (J)).

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

"Figuras". Es la combinación formada por cinco cartas que debe ser As, Rey (K), Dama (Q) o Jota (J). Esta combinación sólo se utiliza en la variedad de póquer cubierto con cinco cartas.

"Doble pareja". Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 6, dos Jotas (J) y un as).

"Pareja". Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un as).

"Carta mayor". Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Empates.

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

a) Cuando dos o más jugadores tienen "Póquer", gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: Un póquer de Reyes (K) supera a uno de Damas (Q)).

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

Cuando dos o más jugadores tienen "Escalera", de cualquier tipo, gana aquél que la complete con la carta de mayor valor.

Cuando dos o más jugadores tiene "Color", gana el que tiene la carta de valor más alto.

Cuando dos o más jugadores tiene "Trío", gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

Cuando dos o más jugadores tienen "Figuras", gana el que tiene la pareja más alta y, si coincide, se considera la carta de valor más alto.

Cuando dos o más jugadores tienen "Doble Pareja", gana el jugador 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 dos o más jugadores tienen "Pareja", gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos de la banda de fluctuación autorizada al casino de juego.

a) Normas generales sobre estos límites.

El máximo y el mínimo de la mesa dependen de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40 por 100 del máximo y el "ante" (apuesta inicial) será como máximo un 50 por 100 del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

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

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

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

b) Normas especiales.

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

Artículo 105. Desarrollo del juego.

Para que la partida pueda empezar es condición indispensable que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

En el caso de que el número de jugadores descienda por debajo de la citada cifra, deberá suspenderse el desarrollo de las partidas hasta que halla cuatro jugadores.

1. Reparto de cartas y asignación de la "mano"

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

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

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

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

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes prescripciones:

1º. Se cortará el mazo de cartas barajadas con una sola mano.

2º La dirección del corte debe ser recta, alejándose del cuerpo.

3º La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se reúnan otra vez.

4º La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Una vez que se haya realizado el corte, todos o alguno de los jugadores, dependiendo de la modalidad de póquer de que se trate, que participan en la jugada deben realizar previamente una serie de apuestas determinadas por el casino (apuesta inicial) que pueden ser distintas dependiendo del lugar que ocupan respecto a la "mano". Acto seguido el "croupier" reparte las cartas.

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

2. Proceso o turnos de apuestas.

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

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

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

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

b) "Pasar". El jugador al que le llegue su turno de apostar, podrá no hacerlo diciendo "paso", siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas.

c) "Reservarse". 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.

d) "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.

e) "Subir la apuesta", introduciendo en el bote el número de fichas que estime oportuno 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 modalidad de póquer de círculo y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado, pero en el caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

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

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

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

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

Los jugadores deberán disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la "mano". En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

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. En caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita, le será llamada la atención por el "croupier" y, si reincide, el jefe de mesa decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

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

El "croupier" debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, 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. Desenlace de la jugada y pagos de las combinaciones ganadoras.

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

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

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 mesa pidieran verlas.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni se tendrá en cuenta lo que diga, siendo el "croupier" el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica qué jugador es el que tiene la combinación más alta, corrigiendo, si fuese necesario, las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que el "croupier" 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 retirará las cartas de la mesa.

Cuando haya combinaciones del mismo valor, previas las deducciones reglamentarias, el "croupier" 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 el otro.

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

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

La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de la partida, siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino de juego 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.

Artículo 106. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Se considerará que ha habido error en el reparto, debiendo ser recogidas todas las cartas por el "croupier" para iniciar la "mano" de nuevo, si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los siguientes supuestos:

- a) Cuando los jugadores no reciben sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego.
- b) Cuando un jugador reciba más o menos cartas de las debidas y no se pueda corregir el error antes de realizar las apuestas.
- c) Cuando al comenzar la "mano" un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

d) Cuando hay más de una carta boca arriba en la baraja.

e) Cuando se descubre que faltan una ó más cartas en la baraja o que ésta es defectuosa.

2. Errores del "croupier"

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

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

c) Si el "croupier", en el reparto de las cartas, le da cartas a un jugador que no vaya a jugar la "mano" o a un sitio que se encuentre vacío, no se considerará error en el reparto sino que el "croupier" dará las cartas normalmente incluido dicho espacio vacío, recogiendo las de éste cuando termine de repartirlas.

3. Errores del jugador.

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

b) Si un jugador al apostar mezcla las cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta pierde el "bote", salvo que el "croupier" pueda 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 sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta, sin que tenga derecho a retirarlas.

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

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

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

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no hubieran realizado el "ante" al repartir las cartas, se considerará que la mano es válida y deberán poner el "ante" si quieren participar en la "mano". Si no fuera posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se jugará la "mano" con un "bote" reducido.

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

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

j) Para mantener el derecho a apostar, un jugador deberá avisar al "croupier" antes de que hayan actuado dos jugadores después de él.

k) 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.

l) 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.

m) Los jugadores son los 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 "croupier" que ha informado de una cantidad incorrecta, el jugador podrá modificar su apuesta.

Artículo 107. Prohibiciones.

No se permiten las actuaciones siguientes:

a) Jugar 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 "croupier" y de los demás jugadores.

i) Hacer comentarios entre clientes acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no estén jugando esa "mano".

j) Intercambiar un jugador su puesto con otra persona o abandonar la mesa de juego dejando encargado a otro jugador para que éste pueda realizar o igualar las demás apuestas o encargárselo a otro jugador de la mesa.

k) Influir o criticar un jugador el juego que realice otro.

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

Artículo 108. Variedades del póquer de círculo.

1. Son variantes de póquer de círculo, las siguientes:

- a) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.
- b) Póquer descubierto, en sus cinco variantes:
 - a. Seven Stud Póker.
 - b. Omaha.
 - c. Hold 'em.
 - d. Five Stud Póker.
 - e. Póquer sintético.

2. Cada una de las variantes de póquer citadas en el apartado anterior se rigen por las normas generales recogidas en la presente Subsección 6 "Póquer de círculo", sin perjuicio de las normas específicas que rigen para cada modalidad de póquer de círculo, previstas en la Subsección 7 "Póquer cubierto de cinco cartas" y Subsección 8 "Póquer descubierto, en sus cinco modalidades".

SUBSECCIÓN 7. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER CUBIERTO DE CINCO CARTAS CONDESCARTE.

Artículo 109. Descripción del Juego.

El póquer cubierto de cinco cartas con descarte es una variante de póquer de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, en el que, una vez igualadas todas las apuestas, los jugadores que sigan en la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse, comenzando por el primero que abrió el "bote".

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con cinco cartas, una vez realizado un solo descarte de un máximo de cuatro cartas. El jugador, también tendrá la opción de no realizar descarte alguno.

Artículo 110. Elementos de juego.

Se juega con una baraja de 52 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 ó 32 cartas.

Artículo 111. Desarrollo del juego.

Los jugadores que participan en la jugada realizarán el "ante" o apuesta inicial, tras lo cual recibirán cinco cartas, todas cubiertas, y comenzarán el primer intervalo de apuestas. La "mano" y los demás jugadores podrán actuar de las siguientes formas:

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

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

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

Si todos los jugadores que participan en la jugada "pasan", se produce lo que se llama una "mano en blanco". En ese caso, el juego continúa, pero habrá de realizarse otro "ante" y en este caso se necesitará, al menos, una pareja de Damas (Q) para abrir el "bote".

Si esa jugada fuera nuevamente una "mano en blanco" se necesitará al menos una pareja de Reyes (K) en la siguiente, si esa partida fuera nuevamente "mano en blanco" se necesitará una pareja de As para la siguiente "mano". En el caso de que la "mano" fuese nuevamente "mano en blanco", el "croupier" seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de As, como mínimo.

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

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

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

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

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

Los descartes del jugador que abrió el "bote" y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

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

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

Artículo 112. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido error en el reparto y se procederá de la siguiente manera:

a) En el caso de que algún jugador reciba demasiadas cartas o menos de las debidas y antes de mirarlas lo hiciera saber al "croupier", éste deberá recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja o completar su número respectivamente.

b) Si en el supuesto anterior, el jugador ha visto alguna de las cartas, se considera error en el reparto, se recogen todas las cartas por el "croupier" y se inicia la "mano" de nuevo.

c) Si la primera carta que recibe un jugador se da boca arriba, se considera error en el reparto y se deberá iniciar de nuevo la jugada.

2. Errores del "croupier".

El "croupier" que retire la baraja antes de finalizar la jugada, cuando aún tienen que repartirse más cartas a los jugadores, debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La "mano" debe proceder de nuevo al corte y el "croupier" debe eliminar la primera carta antes de empezara repartir.

3. Errores del jugador.

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

Si una jugada es falsa, el jugador que la haya cometido no puede ganar el "bote". En el caso de que se haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta, se quedan en el "bote" las fichas apostadas para la siguiente partida.

En caso de que hubiese alguna duda es el jefe de mesa quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

SUBSECCIÓN 8. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DESCUBIERTO, EN LA VARIANTE "SEVEN STUD PÓKER".

Artículo 113. Descripción del Juego.

El "Seven Stud Póker" es una variante de póquer de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí y que se juega con una baraja de 52 cartas.

El objeto es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible con las siete cartas entregadas por el "croupier", teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador.

Artículo 114. Reglas de juego.

1. Máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas, en función del bote pueden ser:

"Split limit": en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. En el caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

"Bote limitado": en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

- igual a la mitad del "bote" que existe al dar la sexta carta.
- igual al "bote" que existe al dar la séptima carta.

2. Intervalo de apuestas.

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.

Artículo 115. Desarrollo del juego:

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

A continuación se inicia el primer intervalo de apuestas, anunciado por el "croupier" a los jugadores mediante la frase "hagan sus apuestas".

Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja de entre las destapadas, no podrá "pasar" ni retirarse, debiendo efectuar, como mínimo, la apuesta mínima de la mesa. En caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la "mano".

Al terminar de repartirse la cuarta carta tiene lugar el segundo intervalo de apuestas y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. Este segundo intervalo de apuestas se abre por el jugador que tenga la combinación de cartas más alta o, en su defecto, con la carta más alta, pudiendo pasar pero permaneciendo en juego ("check") o apostar ("bet"). En ningún caso puede retirarse del juego.

Cuando al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo haya un jugador que haya realizado una apuesta y todos los demás hayan pasado, ganará automáticamente la "mano" y se llevará el "bote". Los jugadores que no hayan pasado recibirán una carta descubierta al finalizar el segundo intervalo de apuestas.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y lo anunciará el "croupier" con las palabras "última carta" y dará a cada jugador que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la "mano".

Después de que el "croupier" reparta las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos, se separará una carta, hasta un total de cuatro ("cartas muertas"), que deben quedar apartadas de las de descarte.

Estas cartas sólo se pueden utilizar en los siguientes casos:

Cuando el "croupier" al repartir la séptima carta, advierte que no tiene suficientes cartas para terminar este intervalo, mezclará las "cartas muertas" con las que todavía no se habían repartido, con el fin de completar la jugada.

Cuando el "croupier" al dar la séptima carta, se salta el turno de un jugador, se le da la primera "carta muerta", siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El jugador la recibe cuando el "croupier" haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, 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.

Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las "cartas muertas", el "croupier" sacará una de las que quedan por repartir, la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores ("carta común").

Artículo 116. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Cuando quede al descubierto alguna de las dos primeras cartas ("hole cards") se pueden dar dos casos:

1º. Que quede una de ellas al descubierto. En este caso, esa carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

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

Cuando al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente el "croupier" preguntará al jugador y, de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

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

2º. Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un "bote" aparte ("side pot"), en que el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del "croupier".

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

Si el "croupier" empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, deberá mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen aquéllas y luego retirarla, así como tantas cartas como jugadores se mantengan en juego ("burnt cards"), poniendo tales cartas cubiertas 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, dado que el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

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

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

SUBSECCIÓN 8. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE "OMAHA"

Artículo 117. Descripción del Juego.

Es una variante del póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí y se juega con 52 cartas.

El objeto del juego es conseguir la mayor combinación posible mediante la utilización de dos de las cuatro cartas de las que dispone cada jugador en su "mano" y de tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

Artículo 118. Reglas de juego.

Una vez que todas las personas jugadoras que quieren participar en la jugada han puesto el "ante", el "croupier" da cuatro cartas cubiertas a las personas jugadoras de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas separa una carta ("carta quemada"), la cual no se mezcla con los descartes y no es vista por las demás personas jugadoras y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

SUBSECCIÓN 9. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE " HOLD " EM".

Artículo 119. Descripción del Juego.

Este juego es una variante del póquer de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí y que se juega con 52 cartas.

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible, mediante la utilización de cinco cartas, cualesquiera de entre las siete cartas que forman las dos cartas repartidas por el "croupier" a cada jugador y las cinco cartas comunes.

Artículo 120. Reglas del juego.

La única diferencia que existe con la variante de póquer Omaha es que en lugar de dar el "croupier" las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a las personas jugadoras dos cartas.

SUBSECCIÓN 10. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE "FIVE STUD POQUER".

Artículo 119. Descripción del Juego.

El Five Stud Poquer es una variante del póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí.

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

Artículo 120. Elementos del juego.

Se juega con una baraja de 32 cartas, en lugar de 52, de similares características de las utilizadas en las otras modalidades de póquer. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8 y 7.

Artículo 121. 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 su apuesta de "ante".

Después de barajar, el "croupier" procederá al reparto de dos naipes, de uno en uno a cada uno de los jugadores, uno cubierto y el otro descubierta, en el sentido de las agujas del reloj y empezando siempre por el jugador más próximo a la izquierda del "croupier", 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 "croupier" da a cada jugador una tercera carta, en este caso descubierta, con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar cada intervalo de apuestas el "croupier" da una cuarta, igualmente descubierta, a cada jugador, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas el "croupier" 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 "croupier" haya constatado que todos los jugadores han podido ver las caras de al "mano" ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva "mano".

Artículo 122. Reglas de juego. Máximos y mínimos.

Los límites de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán 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".

El Limitado o "limit" sucederá en el 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.

Artículo 123. 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 "croupier".

Si el "croupier" se equivoca al designar el jugador que debe hacer la apuesta obligada en la primera ronda y éste actúa antes de que se advierta el error, la apuesta se dará por buena y la acción continúa.

Si el "croupier" "quema" dos cartas en una ronda o deja de "quemar" alguna, las cartas serán rectificadas siempre que sea posible, pero no anulan la "mano".

3. Errores del jugador.

Si un jugador por error descubre su carta cubierta, debe cubrirla de nuevo porque el juego sigue siendo válido.

Si un jugador descubre su carta tapada sin haber igualado una apuesta pretérita, renuncia a la jugada y se le anula la "mano".

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

SUBSECCIÓN 11. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE PÓQUER SINTÉTICO.

Artículo 124. Descripción del Juego.

El póquer sintético es una variante de póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí.

El objeto del juego es alcanzar la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el "croupier" a cada jugador y tres de las cinco cartas alineadas sobre la mesa de juego que son comunes a todos los jugadores.

Artículo 125. Elementos del juego.

El póquer sintético se juega con 28 cartas, en lugar de las 52 cartas que tiene una baraja inglesa completa y sólo se utiliza el As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia.

El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la del Rey (K).

Artículo 126. Reglas de juego. Máximos y mínimos de las apuestas.

El casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas, de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

Los máximos y mínimos fijados deberán estar a la vista del público.

Artículo 127. Desarrollo 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 "croupier" 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.

Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el bote al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.

Como especialidad de las combinaciones posibles de las normas generales del póquer en esta variedad de juego prevalece el "Color" al "Full".

Artículo 128. 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 "croupier" los siguientes:

1. Errores en el reparto.

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

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden establecido.
- b) Si un jugador recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.
- c) Si aparece alguna carta descubierta.

d) Si durante el transcurso del reparto, el "croupier" lanza una carta dirigida a un jugador fuera de los límites de la mesa se dará "mano" nula.

2. Errores del "croupier".

a) Si el "croupier" descubre más de una carta de las comunes, en un intervalo de apuestas, se considera válida la primera y la otra se aparta, el "croupier" colocará el resto de las cartas resto de las cartas comunes que faltaran por salir boca abajo junto a las ya descubiertas y a continuación realizará una mezcla tipo "Chemin de Fer" de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo las agrupará sin levantarlas del paño cortará y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

b) Si alguna de las cartas comunes fuera girada prematuramente por le "croupier", no estando cerrada la ronda de apuestas la carta no tendrá validez, el "croupier" la apartará y colocará el resto de las cartas comunes que faltarán por salir boca abajo junto a las ya descubiertas, y a continuación realizará una mezcla tipo "Chemin de Fer" de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo, las agrupará sin levantarlas del paño cortará y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

SECCIÓN 11. RULETA DE LA FORTUNA

Artículo 129. Descripción del juego.

La Ruleta de la Fortuna es un juego de azar de los llamados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y la posibilidad de ganar depende del movimiento de una rueda giratoria.

Artículo 130. Elementos del juego.

1. Mesa de juego.

Es de forma similar a la mesa del Black-Jack, aunque de dimensiones más reducidas, en la que están marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponden a los nombres de las diferentes jugadas que el jugador puede escoger para apostar: 24, 15, 7, 4, 2 y figura (existen dos), y sus premios correspondientes.

La mesa debe tener una caja para el anticipo, el pago de las apuestas ganadoras y la recogida de las apuestas perdedoras y otra caja para dar cambio a los jugadores.

2. Rueda giratoria.

Con un diámetro no inferior a 150 centímetros, está 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.

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

Artículo 131. Personal.

Es el crupier que, bajo la supervisión general del personal de control de la sala, se encarga de anunciar la partida y el periodo de apuestas de los jugadores, hace girar la rueda, efectúa los pagos a las apuestas ganadoras y retira las apuestas perdedoras.

Artículo 132. Jugadores.

En cada partida puede participar un número indeterminado de jugadores.

Artículo 133. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles y tabla de premios.

Se puede apostar a 24 posiciones y se paga a los ganadores 1 por 1; a 15 posiciones, y se paga a los ganadores 2 por 1; a 7 posiciones, y se paga a los ganadores 5 por 1; a 4 posiciones, y se paga a los ganadores 10 por 1; a 2 posiciones, y se paga a los ganadores 20 por 1. Cada una de las dos figuras se paga a 45 por 1.

2. Mínimo y máximo de las apuestas.

El mínimo y máximo de las apuestas, está fijado dentro de la banda de fluctuación autorizada por el órgano competente en materia de juego.

Artículo 134. Desarrollo del juego.

1. 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 le da un nuevo impulso al tiempo que anuncia de forma bien audible a los jugadores "no va más". A partir de ese momento no se admiten ni nuevas apuestas, ni que estas se toquen ni se retiren.

Como consecuencia del segundo impulso del crupier, la rueda da como mínimo cuatro revoluciones completas de las 54 casillas.

2. Una vez la rueda se ha detenido entre dos pivotes, la pieza que la retiene señala una determinada casilla y, por tanto, la combinación ganadora.

3. Si la pieza que retiene se para sobre el pivote entre dos casillas, si alguna persona u objeto obstaculiza el libre movimiento giratorio de la rueda o si la rueda no ha dado las cuatro revoluciones completas, la jugada se considera nula, se detiene el juego y se retoma el ciclo completo de una nueva jugada.

4. Las apuestas ganadoras se pagan de menor a mayor, los ganadores recuperan su apuesta inicial y el crupier retira las apuestas perdedoras.

5. 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.

SECCIÓN 12. MONTE O BANCA

Artículo 135. Descripción del juego.

El Monte o Banca es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 136. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

Al Monte se juega con dos barajas, una roja y otra azul, de las denominadas españolas, de 40 cartas cada una, con cuatro palos; Oros, Copas, Espadas y Bastos, de 10 cartas cada una; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Sota, Caballo y Rey.

2. Distribuidor o "Sabot".

Los mismos que los utilizados en el Black-Jack

3. Mesa de juego.

De medidas mínimas similares a las de una mesa de Punto y Banca.

Artículo 137. Personal.

1. Jefe de mesa.

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. 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 mezclador.

3. Crupier pagador.

Es el que retira las apuestas perdedoras y efectúa el pago de las ganadoras.

4. Ayudante mezclador.

Es el que baraja o mezcla los mazos de cartas.

Artículo 138. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores que permanezcan sentados frente a la mesas, así como los que permanezcan de pie.

Artículo 139. Banca.

1. El establecimiento se constituye en banca y le corresponde el cobro y el pago de las apuestas.

2. En el supuesto de que una vez efectuadas las apuestas el primer naipe descubierto correspondiese a alguna de las cartas emplazadas se deducirá a todas las apuestas ganadoras un diez por ciento en beneficio del establecimiento, excepto en la "Vista Hermosa".

Artículo 140. Reglas del juego.

Combinaciones posibles: a) Suertes múltiples: 1.º Vista Hermosa.

Consiste en apostar a que la primera carta que se descubre es del mismo valor y del palo siguiente que aquella sobre la que se apuesta, siguiendo un orden circular de los palos: Oros, Copas, Espadas y Bastos. Casilla de apuesta en el paño denominada VIS.

Se paga 32 veces la postura siempre que no haya cartas dobladas o quemadas, descontándose un punto por cada una de ellas.

2.º 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.

3.º El Salto.

Se apuesta a la 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 cartas emplazadas. 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).

Artículo 141. Mínimos y máximos de las apuestas.

1. El mínimo de las apuestas en el Monte se determina por el centro directivo competente en la materia.

2. El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existente.

a) En las suertes sencillas (Carta) el máximo será de 300 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples el máximo será:

1.º En la Vista Hermosa; 10 veces el mínimo de la apuesta.

2.º 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.

3.º En el Salto; 100 veces la apuesta mínima.

Artículo 142. Desarrollo del juego.

El juego tiene las 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 realizará 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" que emplazará en la casilla inferior derecha.

En ese momento comienzan las apuestas anunciando "hagan juego", dejando el tiempo suficiente para realizarlas y seguidamente cerrará el turno de las apuestas anunciando "no va más". Comenzando la fase de juegos de Primeras.

Cuando salga alguna carta ganadora en juego con las emplazadas anteriormente, la carta perdedora se colocará boca abajo, retirando las apuestas perdedoras y pagando las ganadoras.

Una vez efectuadas estas operaciones la fase del juego de Primeras habrá finalizado, iniciándose el de Segundas con las cartas horizontales que sigan emplazadas.

Se anunciará de nuevo "hagan juego" y una vez efectuadas las apuestas se cerrará con el "no va más" para el juego de Segundas.

Artículo 143. Reglas especiales.

1. Para cartas dobladas:

- a) Si al descubrir las dos primeras cartas fueran del mismo valor se quemarán.
- b) Si al descubrir la tercera y cuarta carta, por la 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 naipes y si fuera nuevamente del mismo valor se considerará doblada o triplicada, según proceda.
- c) Finalmente si antes de completar la extracción de las cuatro primeras cartas, de alguna de las dos primeras se descubrieran las cuatro del mismo valor, se anulará la jugada.
- d) 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 ganará con el Anti y el Viudo.
- b) Dos cartas dobladas anularán las Camos de las cartas tercera y cuarta. Cobrarán con el Anti y el Viudo. En el juego de las diagonales no producirán ningún efecto sobre el juego.
- c) Una carta triplicada anula la Camo y el Viudo de la de enfrente (horizontalmente) y las Camos de la tercera y cuarta carta emplazada. Ganará la carta de enfrente solamente con el Anti y las de abajo (3.o y 4.o) con el Anti y 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.

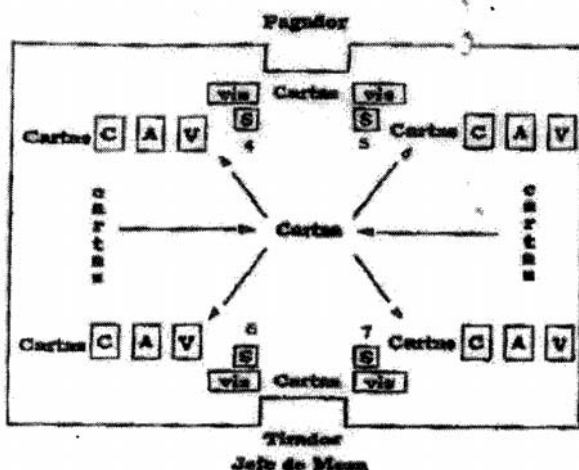
Si se triplica la primera y la segunda anulan la Camo y el Viudo de la tercera y la cuarta y solamente se ganará con el Anti.

3. Para la apuesta salto:

- a) Una carta doblada anula la Camo de las cartas contrarias, sólo ganará con el Anti y el Viudo.
- b) Una carta triplicada anula la Camo y el Viudo de las cartas contrarias, sólo ganará con el Anti.

Artículo 144. Distribución de la mesa de juego.

La distribución de la mesa de juego será la siguiente:



Artículo 145. El juego de las Cartas Dobles.

1. Las cartas para ser dobladas siempre tendría que ser con las cartas sacadas por arriba, o sea con la carta tercera o cuarta.

2. 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.

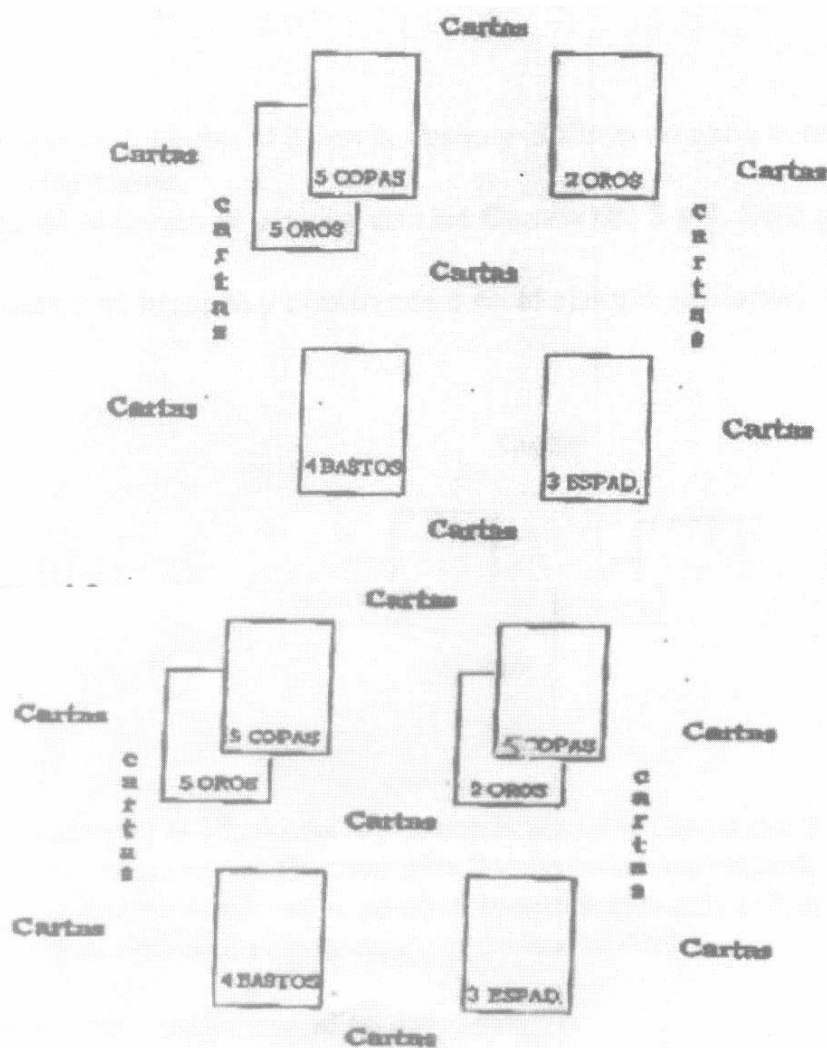
a) Ejemplo de las Cartas Dobles:

1º) 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.

2º) Cuando juegue el 3 y el 4 contra el 2 y el 5 no ganarán las cartas con la Camo del 4, ganarán las demás.

3º) Del mismo modo la carta 5 no pierde con la Camo del 2 y del 4. 4.º Si sale el 5 las cartas que jueguen contra él pierden todas.

b) Cuando las cartas se doblan como en el ejemplo siguiente:



1. Cuando juegue el 5 y el 2 contra el 4 y el 3 las cartas no pagan ni pierden con las Camos del 4 y el 3. Sólo ganan y pierden con el Anti y el Viudo de ambos.

2. Con el 5 y el 2 todo gana y pierde.

Artículo 146. El juego de las Cartas Triples.

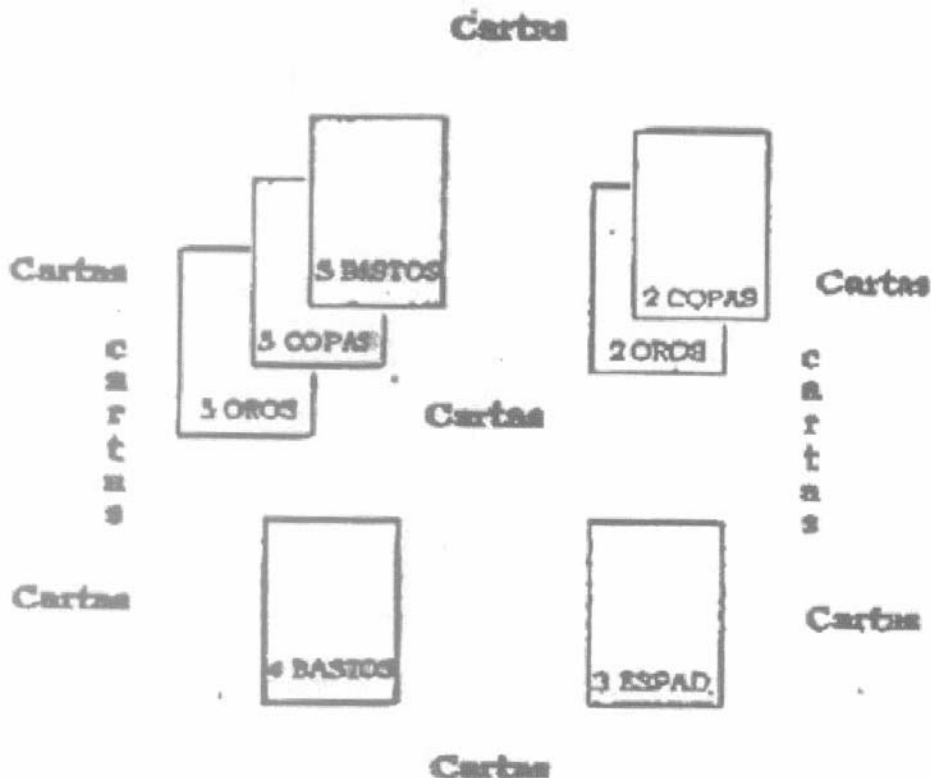
Las cartas para ser triplicadas siempre ha de ser por arriba, con la tercera o cuarta.

a) Ejemplo de la carta triple:

1.º 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.º Las "barrigas" ni ganan ni pierden con las Camos del 3 y 4. Sólo ganan y pierden con el Anti y Viudo del 3 y 4.

b) Cuando las cartas se triplican y doblan como en el ejemplo siguiente:



1. La triple anula la Camo y el Viudo del 4 y la doble anula la Camo del 3. Esto quiere decir que con la Camo y Viudo del 4 las cartas ni ganan ni pierden, sólo hacen juego con el Anti.

Con la Camo del 3 las cartas ni ganan ni pierden, hacen juego con el Anti y Viudo.

2. Cuando juegue el 5 contra el 2 sólo gana y pierde con el Anti. c) Cuando las dos cartas se triplican como en este ejemplo:

1. Las triples anulan a la Camo y el Viudo del 4 y 3. Es decir, las cartas 4 y 3 sólo ganan con el Anti.

2. Saliendo el 5 o el 2 todas las cartas ganan y pierden.

CAPÍTULO III. JUEGOS DEL BINGO
SECCIÓN 1. BINGO TRADICIONAL

Artículo 147. Descripción del juego.

1. El juego del Bingo es una lotería jugada sobre 90 números del 1 al 90 ambos inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas integradas por quince números distintos entre sí, distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

2. Será preciso para cantar las jugadas de Línea o Bingo durante la celebración de una partida, que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hayan sido extraídos y cantados en esa determinada partida, independientemente del momento en que se haya completado tal combinación. Además, para el premio de Línea será necesario que la jugada no haya sido cantada por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores.

Si hubiera más de una combinación ganadora, esto dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hayan cantado. En ningún caso se podrán aceptar reclamaciones una vez la partida haya sido cerrada.

3. Se formarán las siguientes combinaciones con derecho a premio:

a) Línea: Se entenderá formada la Línea cuando hayan sido extraídos y cantados todos los números que la integran siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas con anterioridad. Podrá ser indistintamente cualquiera de las tres que forman un cartón: superior, central o inferior.

b) Bingo: Se entenderá formado el Bingo cuando se hayan extraído y cantado todos los números que integran un cartón o tarjeta.

La aparición, tanto en Línea como en Bingo, de más de una combinación ganadora determinará la distribución de los premios a partes iguales.

c) Bolsa acumulada: Se establecen los siguientes tipos de premios adicionales:

1º) Prima:

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten Bingo ordinario en la primera partida posterior a aquella en que se haya alcanzado la cuantía anunciada.

La Prima de Bingo es una modalidad del Juego del Bingo consistente en la obtención de un premio adicional al que se perciba por el premio de bingo ordinario, en la primera partida posterior a aquella en la que se haya alcanzado su cuantía máxima, que podrá fijarse en 30 euros, 50 euros, 100 euros, 200 euros y/o 300 euros, siempre y cuando el número de bolas extraídas en la partida, hasta la consecución del premio, no supere 48.

La cuantía para la Prima de Bingo deberá ser autorizada por la Administración de la Ciudad Autónoma de Melilla, previa solicitud del interesado.

La cuantía máxima antedicha podrá ser modificada por el órgano competente en materia de juego.

2º) Bingo Extra:

Consiste en la existencia de un premio que conseguirá el jugador o jugadores que cante o canten Bingo ordinario en la primera partida posterior a aquella en la que se haya alcanzado la cuantía que se establezca reglamentariamente y además en ésta el Bingo ordinario se obtenga en la bola cuyo orden de extracción coincida o sea anterior al orden de extracción fijado, igualmente para dicha partida, por el responsable de sala o técnicos de juego. De no cumplirse esta doble condición el número de extracciones se irá incrementando a razón de una extracción por cada partida que se celebre a continuación hasta su adjudicación o hasta que se celebren la última partida de la sesión de juego. En ningún caso el orden de extracción fijado a efectos de otorgamiento de este premio estará por debajo del orden de extracción 50.

3º) Bingo Acumulado:

Consiste en la existencia de un premio adicional, que conseguirá el jugador o jugadores que alcancen el premio de bingo ordinario en una bola cuya extracción sea igual o inferior a las cantidades que se contemplan en la escala siguiente:

Cartones Vendidos	Extracción de números
De 1 a 50 Cartones	44 o menos
De 51 a 100 Cartones	43 o menos
De 101 a 150 cartones	42 o menos
De 151 a 200 Cartones	41o menos
mas de 200 cartones	40 o menos

El premio del Bingo Acumulado se dotará con las cantidades resultantes de detracer en cada jugada el porcentaje establecido normativamente del importe total de cartones vendidos. La cantidad que sirve de base para el pago del premio acumulado estará formada por la suma de las cantidades acumuladas hasta el final de la partida en curso, de la que se detracerá el 20 por ciento, cantidad que pasará a ser la primera dotación del próximo premio acumulado.

3º) Bingo Extra 6/2 Escalonado:

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten Bingo ordinario en la partida más próxima a las veinte horas y en la partida más próxima a la cero horas, una vez traspasadas dichas horas y cuando se haya alcanzado la cuantía de 6.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			EXTRACCIÓN SEGÚN CATEGORÍA DE SALA		
PARTIDA	DÍA	HORA	1ª	2ª	3ª
1ª	n	20.00	50	52	54
2ª	n	00.00	51	53	55
3ª	n+1	20.00	52	54	56
4ª	n+1	00.00	53	55	57
...

Se jugarán dos partidas en cada sesión, en los horarios más cercanos, una vez traspasadas las veinte y las cero horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detracer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

5.º Bingo Extra 6/2 Fijo:

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten bingo ordinario en la partida más próxima a las veinte horas y en la partida más próxima a la cero horas, una vez traspasadas dichas horas y cuando se haya alcanzado la cuantía de 6.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			EXTRACCIÓN SEGÚN CATEGORÍA DE SALA		
PARTIDA	DÍA	HORA	1ª	2ª	3ª
1ª	n	20.00	50	52	54
2ª	n	00.00	50	52	54
3ª	n+1	20.00	51	54	56
4ª	n+1	00.00	51	54	56
...

Se jugarán dos partidas en cada sesión, en los horarios más cercanos, una vez traspasadas las veinte y las cero horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detracer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

6.º Bingo Extra 6/4 Escalado:

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten Bingo ordinario en la partida más próxima a las horas dieciséis, veinte, cero y tres, una vez traspasadas dichas horas y cuando se haya alcanzado la cuantía de 6.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			EXTRACCIÓN SEGÚN CATEGORÍA DE SALA		
PARTIDA	DÍA	HORA	1ª	2ª	3ª
1ª	n	20.00	50	52	54
2ª	n	00.00	51	53	55
3ª	n+1	20.00	52	54	56
4ª	n+1	00.00	53	55	57
...

Se jugarán cuatro partidas en cada sesión, en los horarios más cercanos, una vez traspasadas las dieciséis, veinte, cero y tres horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detracer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

7.º Bingo Extra 6/4 Fijo:

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten bingo ordinario en la partida más próxima a las horas dieciséis, veinte, cero y tres, una vez traspasadas dichas horas y cuando se haya alcanzado la cuantía de 6.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			EXTRACCIÓN SEGÚN CATEGORÍA DE SALA		
PARTIDA	DÍA	HORA	1ª	2ª	3ª
1ª	n	16.00	50	52	54
2ª	n	20.00	50	52	54
3ª	n	00.00	50	52	54
4ª	n	03.00	50	52	54
5ª	n+1	16.00	51	53	55
6ª	n+1	20.00	51	53	55
7ª	n+1	00.00	51	53	55
8ª	n+1	03.00	51	53	55
...

Se jugarán cuatro partidas en cada sesión, en los horarios más cercanos, una vez traspasadas las dieciséis, veinte, cero y tres horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detracer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

8.º Bingo Extra 12/2 Escalado:

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten bingo ordinario en la partida más próxima a las horas veinte y cero, una vez traspasadas dichas horas y cuando se haya alcanzado la cuantía de 12.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			EXTRACCIÓN SEGÚN CATEGORÍA DE SALA		
PARTIDA	DÍA	HORA	1ª	2ª	3ª
1ª	n	20.00	50	52	54
2ª	n	00.00	51	53	55
3ª	n+1	20.00	52	54	56
4ª	n+1	00.00	53	55	57
...

Se jugarán dos partidas en cada sesión, en los horarios más cercanos, una vez traspasadas las veinte y las cero horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detracer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

9.º Bingo Extra 12/2 Fijo:

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten bingo ordinario en la partida más próxima a las horas veinte y cero, una vez traspasadas dichas horas y cuando se haya alcanzado la cuantía de 12.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			EXTRACCIÓN SEGÚN CATEGORÍA DE SALA		
PARTIDA	DÍA	HORA	1ª	2ª	3ª
1ª	n	20.00	50	52	54
2ª	n	00.00	50	52	54
3ª	n+1	20.00	51	53	55
4ª	n+1	00.00	51	53	55
...

Se jugarán dos partidas en cada sesión, en los horarios más cercanos, una vez traspasadas las veinte y las cero horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detracer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

10.º Bingo Extra 12/4 Escalado:

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten bingo ordinario en la partida más próxima a las horas dieciséis, veinte, cero y tres, una vez traspasadas dichas horas y cuando se haya alcanzado la cuantía de 12.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			EXTRACCIÓN SEGÚN CATEGORÍA DE SALA		
PARTIDA	DÍA	HORA	1ª	2ª	3ª
1ª	n	16.00	50	52	54
2ª	n	20.00	51	53	55
3ª	n	00.00	52	54	56
4ª	n	03.00	53	55	57
...

Se jugarán cuatro partidas en cada sesión, en los horarios más cercanos, una vez traspasadas las dieciséis, veinte, cero y tres horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

11.º Bingo Extra 12/4 Fijo:

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten Bingo ordinario en la partida más próxima a las horas dieciséis, veinte, cero y tres, una vez traspasadas dichas horas y cuando se haya alcanzado la cuantía de 12.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			EXTRACCIÓN SEGÚN CATEGORÍA DE SALA		
PARTIDA	DÍA	HORA	1ª	2ª	3ª
1ª	n	16.00	50	52	54
2ª	n	20.00	50	52	54
3ª	n	00.00	50	52	54
4ª	n	03.00	50	52	54
5ª	n+1	16.00	51	53	55
6ª	n+1	20.00	51	53	55
7ª	n+1	00.00	51	53	55
8ª	n+1	03.00	51	53	55
...

Se jugarán cuatro partidas en cada sesión, en los horarios más cercanos, una vez traspasadas las dieciséis, veinte, cero y tres horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

12.º Bingo Extra 30/1:

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten Bingo ordinario en la partida más próxima a las veinte horas, una vez traspasada dicha hora, y cuando se haya alcanzado la cuantía de 30.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			EXTRACCIÓN SEGÚN CATEGORÍA DE SALA		
PARTIDA	DÍA	HORA	1ª	2ª	3ª
1ª	n	20.00	48	49	50
2ª	n+1	20.00	49	50	51
3ª	n+2	20.00	50	51	52
4ª	n+3	20.00	51	52	53
...

Se jugará una partida en cada sesión, en el horario más cercano, una vez traspasadas las veinte horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

13.º Bingo Extra 60/1:

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten Bingo ordinario en la partida más próxima a las veinte horas, una vez traspasada dicha hora, y cuando se haya alcanzado la cuantía de 60.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			EXTRACCIÓN SEGÚN CATEGORÍA DE SALA		
PARTIDA	DÍA	HORA	1ª	2ª	3ª
1ª	n	20.00	48	49	50
2ª	n+1	20.00	49	50	51
3ª	n+2	20.00	50	51	52
4ª	n+3	20.00	51	52	53
...

Se jugará una partida en cada sesión, en el horario más cercano, una vez traspasadas las veinte horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

14.º Prima Especial:

Consiste en la existencia de un premio adicional, que conseguirá el jugador o jugadores que alcancen el premio de bingo ordinario, en la siguiente partida a la que se haya alcanzado la cuantía que reglamentariamente se determine.

15.º Prima Bronce:

Consiste en la existencia de un premio adicional, que conseguirá el jugador o jugadores que obtengan el premio de Bingo ordinario, en la siguiente partida a la que se haya alcanzado la cuantía que reglamentariamente se determine.

16.º Prima Plata:

Consiste en la existencia de un premio adicional, que conseguirá el jugador o jugadores que obtengan el premio de Bingo ordinario, en la siguiente partida a la que se haya alcanzado la cuantía que reglamentariamente se determine.

17.º Prima Oro:

Consiste en la existencia de un premio adicional, que conseguirá el jugador o jugadores que obtengan el premio de Bingo ordinario, en la siguiente partida a la que se haya alcanzado la cuantía que reglamentariamente se determine.

18.º Gran Prima:

Consiste en la existencia de un premio adicional, que conseguirá el jugador o jugadores que obtengan el premio de Bingo ordinario, en la siguiente partida a la que se haya alcanzando la cuantía que reglamentariamente se determine.

19º) Super Prima:

Consiste en la existencia de un premio pagado de la Bolsa Acumulada y que, en la partida en la que se ponga en juego, se pagará a un jugador o entre varios jugadores que canten Bingo ordinario y que además se cumpla que dicho Bingo ordinario se obtenga en la bola cuyo orden de extracción coincida o sea anterior al orden de extracción fijado. El responsable de sala deberá determinar en qué partida se pone en juego este premio, la cuantía del mismo y el orden de extracción fijado, debiendo anunciarlo antes del comienzo de la misma. De no otorgarse el premio en esa partida, el número de extracción fijado se irá incrementando a razón de una extracción por cada partida que se celebre a continuación hasta su adjudicación.

20º) Premio Color Prima:

Consiste en la existencia de un premio de importe máximo 500€ pagado de la Bolsa Acumulada y que, en la partida en la que se ponga en juego, se pagará a un jugador o entre varios jugadores que canten Bingo ordinario y además se cumpla la condición de que el color de la bola que otorga el premio de Bingo coincida con el "Color Prima" anunciado para esa partida. El responsable de sala deberá determinar en qué partida se pone en juego éste premio, la cuantía del mismo y el "Color Prima", debiendo anunciar todo ello antes del comienzo de la misma. De no otorgarse el premio en esa partida, continuará en juego en las siguientes partidas que se celebren a continuación hasta su adjudicación.

Los importes y límites de las distintas modalidades de premios establecidos en el presente artículo podrán modificarse por acuerdo del Consejo de Gobierno.

Artículo 148. Elementos del juego.

1. Cartones.

El juego del Bingo solo podrá practicarse con cartones según modelo homologado y estarán fabricados en un material que permita que sean marcados por los jugadores y podrán tener los siguientes formatos: soporte material de papel o representaciones electrónicas.

a) Cartones en formato de papel.

1.º Formato de papel (sistema tradicional). Tendrán un soporte material de papel que permita que sean marcados por los jugadores y serán expedidos por el centro directivo competente en la materia.

2.º Formato de papel, impreso en sala. Esta modalidad de cartón consiste en la impresión de cartones para el juego del Bingo en la propia sala de juego mediante un equipo informático con servicio de impresión. Los equipos para la impresión en la sala están conectados a un sistema informático central, donde se controla todo el proceso y se registran los cartones impresos.

3.º Formato papel, impreso en mesa de juego. Esta modalidad de cartón, al igual que la anterior, se imprime en la sala, en concreto, en las mesas de juego. Los jugadores a través de un dispositivo de compra con un teclado, o tarjeta prepago de venta automática, pueden accionar el pedido de cartones en cada partida que deseen participar. La impresión en mesa de juego, dispondrá de un sistema de impresión instantáneo, conectado a un sistema informático desde donde se controle todo el proceso y se registren los cartones impresos en cada jugada.

Los cartones en formato papel, sólo serán válidos para una partida y todos deberán estar seriados y numerados, indicando también, en los formatos de papel, en un lugar visible, el valor facial y el número de cartones de una serie.

b) Representaciones electrónicas.

Esta modalidad de cartones tendrá un soporte informático específico. En todo caso, serán registros dentro de ficheros en disco o cd-room, en sustitución del soporte material en papel. En la práctica, tendrá presentación electrónica en las pantallas de los terminales de juego o en las pantallas de monitores de las mesas de juego.

2. Aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios.

En todas las salas deberá existir un aparato de extracción de bolas neumático o con turbina de aire que deberá estar previamente homologado. Se considerarán incluidos en el aparato todos los accesorios que sean necesarios para el movimiento, extracción aleatoria y colocación de las bolas extraídas.

Además, el aparato con el que habitualmente se realice el sorteo, deberá contar con otro de reserva, del mismo o distinto tipo, o una segunda turbina o motor de reserva compatibles con los aparatos existentes en la sala, de forma que permita la finalización de las partidas en caso de avería de los aparatos de extracción de bolas y mecanismos accesorios. Igualmente, para evitar errores de marcado, deberá existir un lector automático de bolas homologado compatible con bolas de color.

3. Bolas.

El juego de bolas estará compuesto por 90 unidades numeradas del 1 al 90 ambos inclusive, que deberá estar homologado. En todo caso, el número impreso en cada bola será de color y fácilmente visible en cada extracción a cuyos efectos las bolas llevarán impreso de forma indeleble el número que corresponda, siendo las impresiones de cada bola de un único color pero, pudiendo existir, al menos 4 colores diferentes de bolas.

El juego de bolas será sustituido cuando alcance el número de partidas que certifique el fabricante de acuerdo con las condiciones de homologación o en el momento en el que se observe que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones.

Artículo 149. Reglas y desarrollo del juego.

1. Antes de iniciarse cada sesión se deberá comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego que hayan de utilizarse, acto seguido se procederá a la extracción de las 90 bolas pudiendo los jugadores que así lo deseen inspeccionar las operaciones. Antes de proceder a la venta de cartones en la primera partida, se anunciará la serie o series a vender y el valor facial de estos; a continuación se iniciará la venta.

2. Tras la operación de venta el personal de la mesa procederá a la recogida de los cartones sobrantes y a efectuar los cálculos pertinentes, anunciándose:

a) El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes,

utilizando la siguiente fórmula: "Cartones vendidos..., del número... al... y del número... al..., de las series en juego".

b) El importe de los premios de Línea, Bingo y, cuando corresponda, los premios de Bolsa Acumulada. Asimismo, en los premios que por su naturaleza requieran un determinado orden de extracción, éste será igualmente anunciado.

c) Procediendo a continuación a exponer, en los paneles y/o monitores, el número de cartones vendidos, premio de la Línea, premio del Bingo y premios de Bolsa Acumulada si corresponde, y número de la bola máxima de extracción cuando la naturaleza del premio lo requiera. Efectuada esta operación, se procederá a anunciar el comienzo de la partida.

3. Ultimadas las operaciones de venta y los anuncios pertinentes se irán extrayendo sucesivamente las bolas, cuyo número se anunciará a través de los altavoces, mostrándose en los monitores y posteriormente en las pantallas de la sala.

4. El juego se interrumpirá cuando algún jugador cante la jugada de Línea o Bingo en voz alta. El cartón será entregado por el jugador al personal de la sala. Acto seguido se comunicará el número de cartón premiado al personal de la mesa, procediendo éste a su comprobación. Esta operación se repetirá con todas aquellas jugadas cantadas.

5. La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través de circuito de televisión, mediante la verificación del cartón matriz por el jefe de mesa y la exposición del cartón matriz en el circuito monitor, o cualquier otro medio electrónico o mecánico homologado o autorizado.

a) Si de la comprobación efectuada resultasen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador; cuando la Línea cantada sea correcta, el juego continuará hasta que sea cantado el Bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios.

b) Una vez comprobada la existencia del cartón premiado, se preguntará por el personal de la mesa si existe alguna otra combinación ganadora con las voces "¿Alguna línea más? ... ¿Algún bingo más?", dejando un tiempo prudencial hasta dar la orden de reanudar la partida o darla por finalizada, según el caso. Una vez dada la correspondiente orden de "la partida queda cerrada o finalizada" por el personal de la mesa de control, se perderá todo derecho a reclamación sobre dicha jugada.

SECCIÓN 2. BINGO ELECTRÓNICO

SUBSECCIÓN 1. MODALIDAD DE BINGO ELECTRÓNICO

Artículo 150. Descripción del juego.

La modalidad de Bingo Electrónico consiste en una generación de secuencias numéricas aleatorias, mediante un sorteo común para todos los terminales y cada especialidad de este juego. El número de extracciones utilizadas, la configuración del cartón y la tabla de premios, estarán preestablecidas. La existencia de diversas configuraciones de cartón, de diferentes posibilidades de combinaciones ganadoras, o la utilización de diferentes intervalos numéricos, podrá dar lugar a diferentes especialidades de Bingo Electrónico.

Artículo 151. Elementos del juego.

1. Cartones

Los cartones son, exclusivamente, representaciones electrónicas de los cartones de bingo, que se mostrarán en la pantalla de los terminales de juego. El terminal de juego controlará la progresión de cada uno de los cartones jugados, avisando, cuando proceda, al jugador, de la obtención del premio.

2. Soportes informáticos y electrónicos

Los soportes informáticos y electrónicos para el desarrollo de las distintas especialidades de esta modalidad de juego, deberá contar al menos con los siguientes elementos:

a) Un servidor de grupo por cada especialidad de Bingo Electrónico que se desarrolle en la Sala de Bingo. Serán los encargados de gestionar los posibles premios acumulados, entre los terminales de la misma especialidad. Los servidores de grupo establecerán una comunicación constante con sus terminales, de tal manera que éstos les envían los datos correspondientes a las apuestas realizadas, para que cada servidor calcule adecuadamente el incremento del acumulado, que a su vez será devuelto a los terminales, de forma que su cifra se encuentre permanentemente actualizada y a la vista del jugador.

b) Un servidor de comunicaciones, que se encargará de canalizar el intercambio de información entre servidores.

c) Un servidor central que archivará todos los datos relativos a las apuestas realizadas y premios obtenidos. Asimismo, deberá elaborar las estadísticas e informes, referidos al número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas. Por último, en dicho servidor central residirá el generador de extracciones aleatorias, que deberá ser común para todos los terminales de juego sitios en una misma sala.

d) Un sistema de caja, que se encargará del control de las transacciones económicas, asignando el importe, previamente pagado por el jugador, al saldo de la tarjeta y abonando el valor de los premios, a dicha tarjeta. Como medio de pago se podrán utilizar diversos elementos como lector de billetes, tickets, tarjetas prepago y cualquier otro medio en soporte informático o electrónico.

e) Un sistema de verificación, que comprobará el correcto funcionamiento del sistema de juego y terminales, previo al inicio de cada sesión de juego.

f) Soportes dotados de pantallas de video u otra tecnología con la debida aplicación informática denominados terminales de juego, que servirán como instrumento a los jugadores para poder participar en el juego. Estarán dotados de un sistema de inserción de las apuestas realizadas, a través de tarjetas electrónicas, tarjetas monedero, impresión de tickets canjeables en caja, lector de billetes u otros medios autorizados.

Artículo 152. Combinaciones ganadoras.

Se establecen las siguientes especialidades y combinaciones ganadoras:

1. Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que integran alguna de las líneas horizontales de las que se compone el cartón.

2. Bingo: Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído todos los números que integran un cartón, o los que se indiquen en la tabla de premios para esta combinación.

3. Figuras: El juego del Bingo Electrónico podrá tener más combinaciones ganadoras que las anteriormente descritas y se entenderá que se han conseguido cualquiera de estos premios cuando hayan sido extraídos todos los números que conforman, dentro del cartón, alguna de estas figuras o patrones, de los cuales se informará al jugador a través de su terminal de juego.

4. Otros eventos relacionados con la extracción aleatoria de bolas, como puede ser: premios sorpresa, bolas extras y otros, cuya obtención pueda suponer la consecución de un premio de los ya descritos o el aumento de los créditos disponibles.

5. Acumulado: En el juego del Bingo Electrónico podrá detraerse, de cada partida, un determinado porcentaje, para la confección de uno o varios premios acumulados, que obtendrá el jugador que cante bingo o el premio más cuantioso, por debajo de una bola máxima previamente establecida. Podrá establecerse la necesidad de cumplimiento de algún otro requisito para la obtención de este premio. La información relativa a la posibilidad y requisitos de obtención del mismo deberá estar al alcance de los jugadores.

SUBSECCIÓN 2. MODALIDAD DE BINGO AUTOMÁTICO

Artículo 153. Descripción del juego.

El Bingo Automático es una de las modalidades electrónicas de juego de Bingo consistente en una lotería jugada sobre noventa números como máximo del 1 al 90, ambos inclusive, teniendo como unidad de juego cartones que estarán integrados por números distintos entre sí y resultarán agraciados los jugadores cuyos cartones en juego formen las combinaciones ganadoras.

Artículo 154. Elementos del juego.

1. Los cartones son, exclusivamente, representaciones electrónicas de los cartones de bingo, que se mostrarán en la pantalla de los terminales de juego. El terminal de juego controlará la progresión de cada uno de los cartones jugados, avisando, cuando proceda, al jugador, de la obtención del premio.

2. Soportes informáticos y electrónicos

Los soportes informáticos y electrónicos para el desarrollo de las distintas especialidades de esta modalidad de juego, deberá contar al menos con los siguientes elementos:

a) Un servidor de comunicaciones, que se encargará de canalizar el intercambio de información entre servidores.

b) Un servidor central, que tendrá las siguientes misiones:

1.ª Generación aleatoria de extracciones de números de bolas.

2.ª Archivará todos los datos relativos a las participaciones realizadas y premios obtenidos.

3.ª Elaborará las estadísticas e informes, referidos al número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas.

c) Un sistema de caja, que se encargará del control de las transacciones económicas de las participaciones en el juego y abono de premios. Este sistema asignará cantidades a los jugadores previo pago del valor de las apuestas y las convertirá en cuantía económica cuando el jugador decida dejar de jugar.

d) Sistema de verificación, que comprobará el correcto funcionamiento del sistema de juego y terminales, previo al inicio de cada sesión de juego.

e) Soportes dotados de mueble o carcasa denominados terminales de juego, que incorporan: pantalla de video, testigo de premios, componentes electrónicos internos y sistema de inserción de las cantidades apostadas en el juego, a través de tarjetas electrónicas, tarjetas monedero, impresión de tickets canjeables en caja, lector de billetes u otros medios autorizados que sirven como instrumento a los jugadores para poder participar en el juego.

Artículo 155. Combinaciones ganadoras.

Se establecen las siguientes combinaciones ganadoras:

1. Línea: Es el premio que se otorga al primer cartón o cartones en el que se completen los 5 números de alguna de las 3 filas que conforman el cartón.

2. Gran Línea: Es el premio que se otorga al primer cartón o cartones en el que se completen los 5 números de alguna de las 3 filas que conforman el cartón por vez primera en la partida y en toda la red, cuando exista premio interconectado.

3. Super Línea: Es el premio que se otorga al primer cartón que consiga el premio de Línea antes de la correspondiente extracción máxima que se determinará por el gestor del sistema y que estará en función de la totalidad de las apuestas realizadas y/o de haber alcanzado alguno de los límites establecidos para este premio. Este premio podrá ser local y/o interconectado.

4. Bingo: Es el premio que se otorga al primer cartón que complete la totalidad de los números que lo componen.

5. Gran Bingo: Corresponderá este premio al primer cartón o cartones que complete todos sus números por vez primera en la partida y en toda la red, cuando exista premio interconectado.

6. Super Bingo: Es el premio que se otorga al primer cartón que consiga el premio del Bingo, antes de la correspondiente extracción máxima que se determinará por el gestor del sistema y que estará en función de la totalidad de las apuestas realizadas y/o de haber alcanzado alguno de los límites establecidos para este premio. Este premio podrá ser local y/o interconectado.

7. Bingo Extra: Es el premio que se otorga al primer cartón que consiga el premio del Bingo antes de una extracción máxima, que será menor que la del premio de Super Bingo.

8. Reservas: De ellas se nutrirán los acumulados en el momento de la obtención de los mismos por parte de los jugadores.

SECCIÓN 3. OTRAS MODALIDADES DE BINGO

Artículo 156. Bingo Interconexionado.

1. Consiste en la obtención de un premio adicional por el jugador o jugadores que resulten premiados con el bingo, siempre que el número de bola con que se obtenga, según su orden de extracción, no supere a la máxima fijada para todas las salas adheridas al sistema.

2. Asimismo, se prevé la interconexión de salas de bingo electrónico de diferentes salas pertenecientes a diversas Comunidades o Ciudades Autónomas que tengan autorizado el juego del bingo electrónico, y en su caso esta modalidad de interconexión, al objeto de ofrecer premios comunes que doten de atractivo a esta modalidad de juego entre las personas usuarias, todo ello supeditado al cumplimiento de los requisitos mínimos de seguridad y fiabilidad técnica del sistema de juego, establecidas por todas las Administraciones Públicas implicadas.

3. En este sentido, las empresas autorizadas podrán formalizar los acuerdos necesarios con las empresas autorizadas en otras Comunidades o Ciudades Autónomas, en los siguientes términos:

a) Las empresas autorizadas en la Ciudad Autónoma de Melilla podrán celebrar acuerdos con otras empresas de la misma naturaleza autorizadas en otras Comunidades o Ciudades Autónomas, a efectos de ofrecer premios interconexionados totalizando los premios y formando bolsas comunes, destinados a las personas usuarias de todas las salas de bingo de las Comunidades o Ciudades Autónomas interconexionadas.

b) La Administración competente de la Ciudad Autónoma de Melilla deberá formalizar con carácter previo los preceptivos protocolos de colaboración con las Comunidades o Ciudades Autónomas que correspondan.

Artículo 157. Bingo Simultáneo.

Consiste en la celebración de una partida de bingo de forma simultánea por todos los jugadores presentes en las diferentes salas que estén adheridas al sistema y en conexión entre sí y la unidad central de proceso de datos.

CAPÍTULO IV

OTROS JUEGOS Y APUESTAS

Artículo 158. Máquinas Recreativas y de Azar, tipos A, B y C.

1. El juego de las máquinas se desarrolla mediante aparatos manuales o automáticos accionados por monedas, dependiendo la consecución de un premio de la habilidad del jugador o del azar.

2. A tal fin, las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

a) Recreativas o de tipo "A": Son aquellas que, para el mero entretenimiento del jugador, se limitan a conceder un tiempo de utilización a cambio del precio de la partida, sin que pueda existir beneficio económico para el jugador. Pueden existir diferentes modalidades de máquinas de tipo "A", así como recreativas con premio en especie.

b) Recreativas con premio o de tipo "B": Son aquellas que a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de utilización de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico. Pueden existir diferentes modalidades de máquinas de tipo "B", que podrán ser individuales, de dos jugadores, interconectadas, multipuesto o virtuales desarrolladas por medios telemáticos.

c) De azar o de tipo "C": Son aquellas que conceden al usuario, a cambio de su apuesta, un tiempo de juego y eventualmente un premio que dependerá siempre del azar. A los efectos de esta definición, se entiende por azar el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de la serie de combinaciones o resultados anteriores o posteriores. Pueden existir diferentes modalidades de máquinas de tipo "C", que podrán ser individuales, de dos jugadores, interconectadas, multipuesto o virtuales desarrolladas por medios telemáticos.

Artículo 159. Las Loterías.

Las Loterías son juegos de azar, que admiten las siguientes modalidades:

a) Sorteos en los cuales se adjudican a los números que resulten agraciados los premios ofrecidos, de tal forma que el adquirente de cada billete sabe exactamente el número que juega, que esta impreso en el billete, así como las posibilidades de obtener un premio, consistente en una cantidad fija.

b) Sorteos organizados por una institución de carácter benéfico, dicho sorteo debe estar celebrándose durante más de veinte años de antigüedad de forma continuada. Estos sorteos se desarrollarán de acuerdo con lo establecido en el apartado anterior.

Las entidades que estén desarrollando esa forma de sorteo, sólo deberán acreditar ante la Ciudad Autónoma de Melilla que llevan dicho tiempo realizando la actividad, prorrogándose la autorización por un periodo de 5 años, trascurrido el cual, deberán proceder a la renovación de las correspondientes autorizaciones necesarias para el desarrollo de la actividad, de acuerdo con lo dispuesto en la normativa de aplicación.

c) Sorteos sujetos a dos variables: el número de participantes y los números que cada jugador determina en su billete. En consecuencia, cada jugador desconoce previamente el importe del premio que pueda corresponderle, estando en proporción a las aportaciones de los jugadores.

d) Lotería Presorteadada: Consiste en que el número con el que se participa no es visible para el jugador, dado que el billete se encuentra cerrado. Una vez abierto, el jugador comprueba si le corresponde algún premio fijado con anterioridad mediante un procedimiento rigurosamente secreto.

Artículo 160. Las Rifas.

Las Rifas son juegos de azar que consisten en el sorteo de un objeto entre varios jugadores que satisfacen, mediante billetes de importe único, al menos, el precio de aquél.

Artículo 161. Las Tómbolas.

Las Tómbolas son juegos de azar que consisten en el sorteo simultáneo de varios objetos, de tal forma que con un solo billete existe la posibilidad de conseguir cualquiera de los objetos sorteados. El total de los billetes que deben ser de precio único, debe satisfacer, al menos, el precio de todos los objetos sorteados.

Artículo 162. Las Combinaciones Aleatorias.

Las Combinaciones Aleatorias son aquellas rifas o tómbolas que, con fines publicitarios de un producto o servicio y teniendo como contraprestación el consumo del bien o servicio objeto de publicidad, ofrecen determinados premios en metálico, especies o servicios.

Artículo 163. Los Boletos.

1. El juego de Boletos es una variante de la Lotería Presorteadada en el que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos públicos o privados, autorizados igualmente, a cambio de un precio cierto, puede obtenerse en su caso, el premio en metálico indicado en el propio boleto.

2. El juego de Boletos se regirá por las siguientes normas básicas:

a) El juego de Boletos sólo podrá practicarse mediante los boletos autorizados expresamente por el centro directivo competente en la materia.

b) Los premios serán establecidos previamente por procedimiento absolutamente secreto e incorporados a los boletos de modo que no puedan ser comprobados sin inutilizarlos al rasgar, arrancar o raspar el propio boleto o el sobre que lo contenga.

3. Salvo reserva de gestión directa del juego de Boletos por la Ciudad Autónoma de Melilla, la autorización de explotación del mismo se llevará a cabo mediante concurso público.

Artículo 164. Las Apuestas.

1. Se entenderán comprendidas entre las Apuestas los juegos por los que se arriesga una cantidad de dinero determinada sobre los resultados de un acontecimiento determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes, en los términos previstos en la normativa reguladora de las apuestas.

2. Las Apuestas podrán ser de los siguientes tipos:

a) Apuestas Simples. Son aquellas en las que sólo se puede seleccionar un evento, realizándose sobre el resultado de dicho evento. En este tipo de apuestas se podrán seleccionar varios pronósticos para el mismo evento deportivo.

b) Apuestas Combinadas o Múltiples. Son aquellas en las que se seleccionan por lo menos dos eventos posibles. La apuesta se gana si todos los resultados de los eventos seleccionados son correctos.

c) Doble Apuestas. Son aquellas en las que se realizan dos apuestas sobre un mismo evento, correspondientes al pronóstico de la mitad del evento y al resultado final del mismo. La apuesta se gana si se aciertan los dos resultados apostados.

3. Las Apuestas, cualquiera que sea su tipología, se clasifican en:

a) Como "internas", cuando se formalicen en establecimiento, recinto o lugar donde se desarrolle o celebre el acontecimiento en zonas habilitadas a tal fin.

b) Como "externas", cuando se formalicen en establecimiento diferentes al recinto en el que se está desarrollando el acontecimiento deportivo, específicamente autorizados a tal fin, y

c) Como "traviesas", cuando los apostantes son ajenos a los que intervienen en el acontecimiento condicionante del premio.

4. Las Apuestas según la organización y distribución de las sumas apostadas, se clasifican en:

a) Apuesta mutua. Son aquellas en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas sobre un acontecimiento determinado se distribuye entre aquellos apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.

b) Apuesta de contrapartida. Son aquellas en las que el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener el resultado de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos.

c) Apuesta cruzada. Son aquellas en la que una empresa autorizada actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que correspondan.

5. El Consejo de Gobierno de la Ciudad Autónoma de Melilla podrá aprobar en el reglamento regulador de esta modalidad de juego, otras modalidades de apuestas diferentes a las establecidas en el presente artículo.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Al amparo de lo establecido en el apartado 2 del artículo 17 de la Ley Orgánica 2/1995 de 13 de marzo, que aprueba el Estatuto de Autonomía, se autoriza al Consejo de Gobierno para la aprobación de los reglamento de desarrollo de las distintas modalidades de juego incluidos en el presente Catálogo de Juegos, para la aprobación de la normativa reguladora del juego en la Ciudad Autónoma de Melilla, así como para la aprobación de las modificaciones del presente Reglamento.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas a la entrada en vigor de este Reglamento las normas que regulan el Catálogo de Juego en la Ciudad Autónoma de Melilla, aprobadas anteriormente a la fecha de aprobación del presente texto normativo.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Reglamento, aprobado definitivamente por la Asamblea de la Ciudad de Melilla en sesión celebrada el día 02 de septiembre de 2014, entrará en vigor el día siguiente a su publicación en el Boletín Oficial de la Ciudad de Melilla, permaneciendo en vigor hasta su modificación o derogación expresa.

