

I. COMUNIDAD AUTÓNOMA

1. DISPOSICIONES GENERALES

Consejo de Gobierno

14048 Decreto n.º 217/2010, de 30 de julio, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia.

El artículo 10.Uno.22 del Estatuto de Autonomía para la Región de Murcia, reformado por la Ley Orgánica 1/1998, de 15 de junio, atribuye a esta Comunidad la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, excepto las apuestas y loterías del Estado. Dicha competencia alcanzará a la potestad legislativa, la potestad reglamentaria y la función ejecutiva según establece el apartado dos del mismo artículo.

En uso de dicha competencia exclusiva, la Asamblea Regional aprobó la Ley 2/1995, de 15 de marzo, reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, modificada por las leyes 13/1997, de 23 de diciembre, 9/1999, de 27 de diciembre, 7/2000, de 29 de diciembre y 12/2006, de 27 de diciembre. Esta Ley, en su disposición adicional, instaba al Consejo de Gobierno a proceder a la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas.

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 Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, donde se recoge el contenido y condiciones mínimas necesarias para su práctica, siendo posteriormente objeto de desarrollo en las respectivas normas específicas de cada juego.

El Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia fue aprobado por el Decreto 28/1996, de 29 de mayo, y posteriormente modificado por los decretos 63/1997, de 31 de julio, 13/1999, de 18 de marzo, 139/2000, de 22 de diciembre, 61/2001, de 31 de agosto y 171/2003, de 7 de noviembre. 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.

En cuanto a los juegos exclusivos de casinos figuran en el Catálogo una relación de los mismos, pero se limita a regular la Ruleta de la Fortuna y el póquer en sus modalidades de "Sin descarte" y "Sintético", remitiendo respecto a los demás juegos de casino a la Orden del Ministerio del Interior de 9 de octubre de 1979, por la que se aprueba la versión definitiva del Catálogo de Juegos.

Las nuevas tecnologías que han evolucionado los juegos existentes al tiempo que han hecho surgir otros nuevos, la omisión en el actual Catálogo de numerosos juegos de casino y la necesidad de superar la regulación de determinados juegos por una norma emanada de un órgano que carece de competencias en la materia, exigen 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 rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias y los boletos.

En su virtud, a iniciativa de la Dirección General de Tributos, a propuesta de la Consejera de Economía y Hacienda, de acuerdo con el Consejo Jurídico de la Región de Murcia y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 30 de julio de 2010.

Dispongo

Artículo único. Aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región cuyo texto figura a continuación.

Disposición derogatoria única. Derogación normativa.

Queda derogado el Decreto 28/1996, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia, el artículo primero del Decreto 171/2003, de 7 de noviembre, por el que se modifica el Catálogo de Juegos y Apuestas y el Reglamento del Juego del Bingo, ambos de la Región de Murcia así como las disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo previsto en este decreto.

Disposición final única. Entrada en vigor.

Este Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el "Boletín Oficial de la Región de Murcia".

Dado en Murcia, 30 de julio de 2010.—El Presidente, Ramón Luis Valcárcel Siso.—La Consejera de Economía y Hacienda, Inmaculada García Martínez.

CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA REGIÓN DE MURCIA

Índice

CAPÍTULO I.- Disposiciones Generales

Artículo 1. Ámbito y objeto

Artículo 2. Juegos y apuestas catalogados

CAPÍTULO II.- Juegos de Casinos de Juego

Sección 1.ª Juegos de Casinos

Artículo 3. Juegos de Casinos

Sección 2.ª Juegos de Ruleta

Subsección 1.ª Ruleta Francesa

Artículo 4. Descripción del juego

Artículo 5. Elementos del juego

Artículo 6. Personal

Artículo 7. Reglas de la Ruleta

Subsección 2.ª Ruleta Francesa Abreviada

Artículo 8. Descripción del juego

Subsección 3.ª 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.^a 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.^a 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.^a 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.^a Dados o Craps
- Artículo 29. Descripción del juego
- Artículo 30. Elementos del juego
- Artículo 31. Personal
- Artículo 32. Reglas del juego
- Sección 7.^a Dados Murcianos
- Artículo 33. Descripción del juego
- Artículo 34. Elementos del juego
- Artículo 35. Reglas del juego
- Artículo 36. Dados Murcianos en su variante de Tríos
- Sección 8.^a Punto y Banca
- Artículo 37. Descripción del juego
- Artículo 38. Elementos del juego
- Artículo 39. Personal
- Artículo 40. Jugadores
- Artículo 41. Banca
- Artículo 42. Reglas del juego
- Artículo 43. Desarrollo del juego
- Sección 9.^a Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer
- Artículo 44. Desarrollo del juego
- Artículo 45. Elementos del juego
- Artículo 46. Personal
- Artículo 47. Jugadores
- Artículo 48. Banca

- Artículo 49. Reglas del juego
- Artículo 50. Desarrollo del juego
- Artículo 51. Errores y prohibiciones en el juego
- Sección 10.^a Bacarrá a dos paños
- Artículo 52. Descripción del juego
- Artículo 53. Elementos de juego
- Artículo 54. Personal
- Artículo 55. Jugadores
- Artículo 56. Banca
- Artículo 57. Reglas del juego
- Artículo 58. Desarrollo del juego
- Artículo 59. Errores y prohibiciones en el juego
- Sección 11.^a Juegos de Póquer
- Subsección 1.^a Póquer de Contrapartida en la variedad de Póquer sin Descarte
- Artículo 60. Descripción del juego
- Artículo 61. Elementos del juego
- Artículo 62. Personal
- Artículo 63. Jugadores
- Artículo 64. Reglas del juego
- Artículo 65. Desarrollo del juego
- Artículo 66. Opciones de apuestas adicionales de juego
- Subsección 2.^a Póquer de Contrapartida en la variedad de póquer "Trijoker"
- Artículo 67. Descripción del juego
- Artículo 68. Elementos del juego
- Artículo 69. Personal
- Artículo 70. Jugadores
- Artículo 71. Reglas del juego
- Artículo 72. Máximos y mínimos de las apuestas
- Artículo 73. Desarrollo del juego
- Artículo 74. Reglas comunes
- Artículo 75. Descripción del juego
- Artículo 76. Elementos de juego
- Artículo 77. Personal
- Artículo 78. Jugadores
- Artículo 79. Prohibiciones
- Artículo 80. Mínimos y máximos de las apuestas
- Artículo 81. Desarrollo del juego
- Artículo 82. Errores y prohibiciones en el juego
- Artículo 83. Variantes de Póquer de Círculo
- Subsección 4.^a Póquer Cubierto de 5 Cartas con Descarte
- Artículo 84. Elementos del juego

- Artículo 85. Reglas del juego
- Artículo 86. Errores e infracciones en el juego
- Subsección 5.ª Variantes de Póquer Descubierto
- Artículo 87. Póquer descubierto en la variante Seven Stud Póquer
- Artículo 88. Póquer descubierto en la variante de Omaha
- Artículo 89. Póquer descubierto en la variante Hold´em
- Artículo 90. Póquer descubierto en la variante Five Stud Póquer
- Artículo 91. Póquer descubierto en la variante de Póquer Sintético
- Subsección 6.ª Pai Gow Póquer
- Artículo 92. Descripción del juego
- Artículo 93. Elementos del juego
- Artículo 94. Personal
- Artículo 95. Jugadores
- Artículo 96. Reglas del juego
- Artículo 97. Desarrollo del juego
- Sección 12.ª Ruleta de la Fortuna
- Artículo 99. Descripción del juego
- Artículo 100. Elementos del juego
- Artículo 101. Personal
- Artículo 102. Jugadores
- Artículo 103. Reglas del juego
- Artículo 104. Desarrollo del juego
- Sección 13.ª Monte o Banca
- Artículo 105. Descripción del juego
- Artículo 107. Personal
- Artículo 108. Jugadores
- Artículo 109. Banca
- Artículo 110. Reglas del juego
- Artículo 111. Mínimos y máximos de las apuestas
- Artículo 112. Desarrollo del juego
- Artículo 113. Reglas especiales
- Artículo 114. Distribución de la mesa de juego
- Artículo 115. El juego de las Cartas Dobles
- Artículo 116. El juego de las Cartas Triples
- Capítulo III.- Juegos del bingo
- Sección 1.ª Bingo Tradicional
- Artículo 117. Descripción del juego
- Artículo 118. Elementos del juego
- Artículo 119. Reglas y desarrollo del juego
- Sección 2.ª Bingo Electrónico
- Subsección 1.ª Modalidad de bingo electrónico
- Artículo 120. Descripción del juego

- Artículo 121. Elementos del juego
Artículo 122. Combinaciones ganadoras
Subsección 2.ª Modalidad de bingo automático
Artículo 123. Descripción del juego
Artículo 124. Elementos del juego
Artículo 125. Combinaciones ganadoras
CAPÍTULO IV.- Otros juegos y apuestas
Artículo 126. Maquinas Recreativas y de azar, tipos A, B y C
Artículo 127. Las Loterías
Artículo 128. Las Rifas
Artículo 129. Las Tómbolas
Artículo 130. Las Combinaciones Aleatorias
Artículo 131. Los Boletos
Artículo 132. Las Apuestas

CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA REGIÓN DE MURCIA

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 Región de Murcia y en los términos establecidos en el artículo 4 de la Ley 2/1995, de 15 de marzo, por la que se regula el juego y apuestas en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Artículo 2. Juegos y apuestas catalogados.

El Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia 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.ª Juegos de Casinos

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 126 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. Dados Murcianos
9. Punto y Banca.
10. Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer.
11. Bacarrá a dos paños.
12. Póquer de Contrapartida en la variedad de Póquer sin descarte.
13. Póquer de Contrapartida en la variedad de Póquer "Trijoker".
14. Póquer de Círculo.
15. Póquer Cubierto de 5 cartas con descarte
16. Póquer Descubierto
 - a) Variante "Seven Stud Póquer".
 - b) Variante "Omaha".
 - c) Variante "Hold'em"
 - d) Variante "Five Stud Póquer"
 - e) Variante de Póquer Sintético
17. Pai Gow Póquer.
18. Ruleta de la Fortuna.
19. Monte o Banca.

Sección 2.ª juegos de ruleta

Subsección 1.ª 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:

1.º 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.

2.º 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.ª 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.ª 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 o 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.ª 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 naipe a cada casilla ocupada, comenzando por su Izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después, y siempre en el mismo orden, distribuye un segundo naipe 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 naipe 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 desempaquetado, 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 "sabot" 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.ª 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.

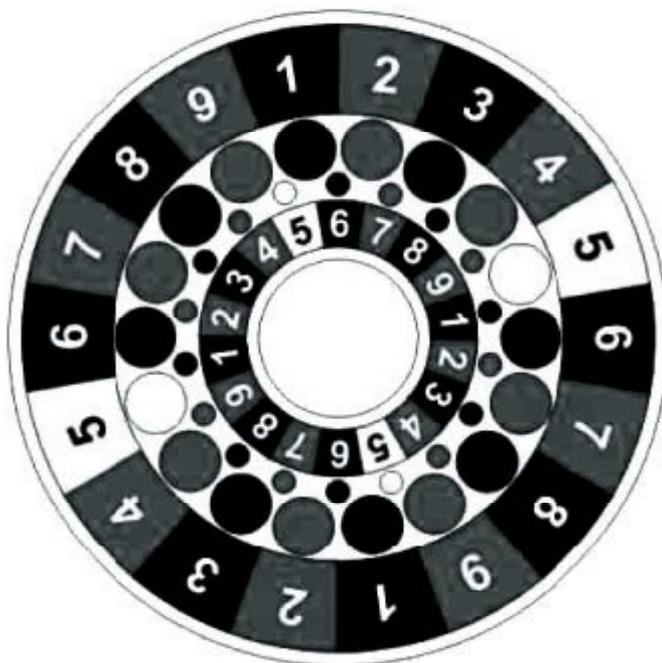
Artículo 20. Elementos del juego.

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

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.ª 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.

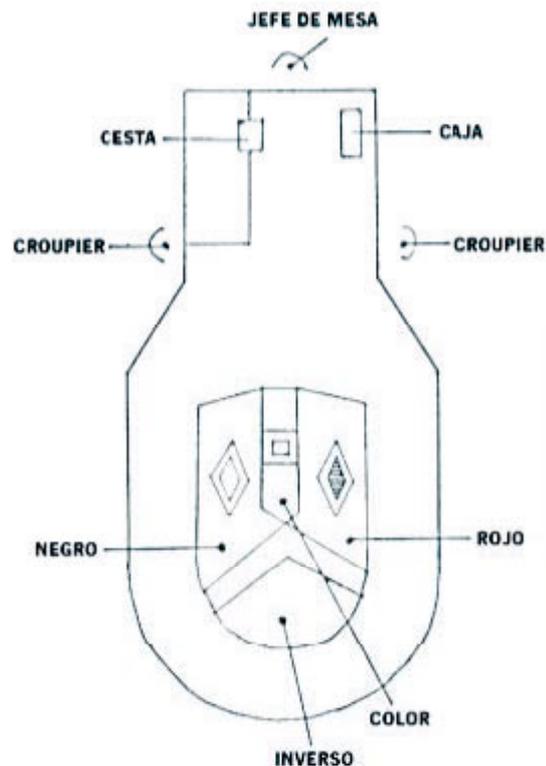
1. Cartas o naipes.

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.ª 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.ª Dados murcianos

Artículo 33. Descripción del juego.

El juego de Dados Murcianos es un juego de fortuna o azar, de los denominados de contrapartida, que puede ser practicado en mesas simples o dobles.

Artículo 34. Elementos del juego.

Son parte integrante de cada mesa:

a) Tres juegos de dados (ternas de dados) debidamente acondicionados en un estuche.

Los dados utilizados en este juego deben cumplir los siguientes requisitos:

- 1.º El mismo color y transparencia uniforme.
- 2.º Igual longitud de las aristas dentro de los límites de 12 a 15 mm.
- 3.º Suma de los valores de las caras opuestas igual a siete.
- 4.º Los puntos que determinan los valores de las caras tienen que ser del mismo diámetro y bien visibles.
- 5.º Deben estar perfectamente equilibrados.

El estuche con los tres juegos de dados ("ternas de dados") atribuido a la mesa, permanecerá en ésta hasta su cierre, debiendo cada "terna" ser sustituida rotativamente, de hora en hora, desde la apertura de la mesa hasta su cierre.

Siempre que la dirección de juego tenga fundadas sospechas de vicio o defecto de algún dado, es obligatorio el requisado de la "terna de dados", procediéndose de inmediato a un cambio de terna.

b) Vaso de cuero.

c) Tubo ligeramente curvo en forma de cuerno, también de cuero, de forma cónica y estriado interiormente, colocado en un soporte metálico sobre la mesa.

d) Cerramiento construido de material flexible, forrado con paño igual al de la mesa, para delimitar la zona de lanzamiento de los dados, también denominada "arena".

Artículo 35. Reglas del juego.

1. Los tres dados serán introducidos en el vaso de cuero y lanzados conjuntamente a través del cuerno hacia la "arena", de forma que rueden bien sobre sí y se inmovilicen en la zona de lanzamiento.

Sólo son considerados válidos los lanzamientos en que cada uno de los tres dados se asienten aisladamente en la "arena".

Los dados no pueden ser levantados de la "arena" sin que estén totalmente inmovilizados y sea posible ver con nitidez el valor de cada uno.

Si, después de estar inmovilizados en la "arena", el crupier levanta, altera o toca los dados sin anunciar la suerte ganadora, el lanzamiento será válido, ganando los jugadores que hayan apostado a la suerte correspondiente a la suma de los dados y no perdiendo ninguna de las otras apuestas.

2. Son considerados lanzamientos nulos:

a) Los lanzamientos en que alguno de los dados, al caer o rodar en la "arena", toquen en algún objeto extraño a la mesa.

b) Los lanzamientos en que algún dado caiga al suelo, salga de la mesa, sufra defecto o tenga alguna sustancia extraña a su textura, siendo obligatorio, en cualquiera de estos casos, la sustitución inmediata de la "terna" de dados.

c) Cuando no sean introducidos todos los dados dentro del vaso. Si alguno de los dados, al ser lanzados sobre la "arena" queda retenido en el vaso.

d) Si al efectuarse el lanzamiento, uno o más dados salen de la "arena".

e) Si alguno de los dados queda sobre la "arena" con una arista hacia arriba, de tal forma que no pueda determinarse claramente el resultado ganador.

f) Si los dados, al caer en la "arena", quedaran unos sobre otros.

3. En los Dados Murcianos, los jugadores pueden apostar a:

a) Los "ases": en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 3.

b) "Pequeño", en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 5, 6, o 7.

c) "Grande", en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 14, 15 o 16.

Son válidas también las siguientes apuestas:

a) A "pequeño", cuando la apuesta es hecha sobre el límite exterior del paño.

b) A "grande", cuando la apuesta es hecha sobre el límite interior del paño.

Cada una de las apuestas hechas según este apartado, representa la mitad del valor de las fichas colocadas, el cuál no puede ser inferior al doble del mínimo ni superior al doble del máximo permitidos en la mesa.

La retirada de las fichas de las apuestas perdedoras se hará en sentido inverso a las agujas del reloj, comenzando siempre por la apuesta de los "ases".

4. Las apuestas ganadoras se pagan de la siguiente forma:

a) Los "ases", 61 veces el valor de la apuesta.

b) El "pequeño", 1 vez el valor de la apuesta.

c) El "grande", 1 vez el valor de la apuesta.

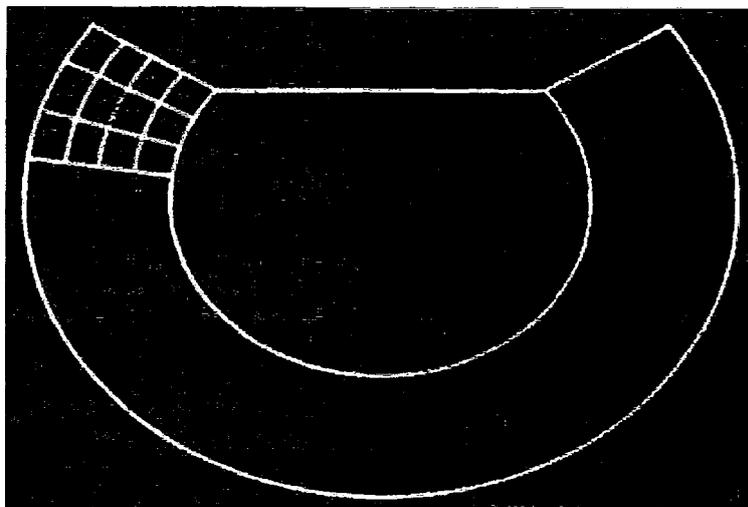
En cualquiera de las suertes referidas en este apartado, la apuesta ganadora continúa perteneciendo al jugador.

El pago de los premios sólo puede iniciarse después de recoger todas las apuestas perdedoras.

El pago de los premios a la apuesta de los "ases" será efectuado por el procedimiento de extender las fichas, igual que en la Ruleta Francesa.

El máximo de la mesa para la apuesta a "pequeño" o "grande" es igual a 100 o 200 veces el mínimo y el máximo para la apuesta a los "ases" es igual a 6 veces el mínimo.

MESA DE DADOS MURCIANOS



Artículo 36. Dados Murcianos en su variante de Tríos.

1. Esta variedad de los Dados Murcianos es en la que se puede apostar a "tríos".
2. La apuesta a "tríos" se efectúa en el recuadro que a tal efecto existe en la mesa. La apuesta sólo podrá ser emplazada por el crupier.
3. El pago del "trío" será de 11 a 1 no sufriendo variación los demás pagos del juego original. Sí el Trío es de 2 o 5, también se pagaran las apuestas de "grande" o "pequeño".
4. Los máximos serán de 100 o 200 veces el mínimo en la apuesta de "grande" o "pequeño", y de 6 veces el mínimo en la apuesta de "ases", siendo el máximo para esta apuesta de "trío" de 10 veces el mínimo de la mesa.
5. A criterio de la dirección de juego podrán lanzar los dados los jugadores, empezando por el que esté sentado a la izquierda del crupier, y siguiendo un orden rotatorio en sentido de las agujas del reloj, conservando la tirada el jugador mientras resulte ganadora su apuesta.

*Sección 8.ª Punto y banca***Artículo 37. 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 38. 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 39. 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 40. 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 41. 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 42. 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.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: significa pedir tercera carta
P: significa plantarse

Artículo 43. 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 9.ª Ferrocarril, bacarrá o chemin de fer

Artículo 44. 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.

Artículo 45. 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 Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

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 46. 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 epígrafe 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 47. 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 a 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 48. 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 49. 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 atenderá 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 50. 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 51. 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 si, 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.

Sí 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 10.ª Bacarrá a dos paños

Artículo 52. 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 53. 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 54. 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 55. 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 56. 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 57. 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 58. 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 59. 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 rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

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

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el 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 11.ª Juegos de póquer

Subsección 1.ª Póquer de Contrapartida en la variedad de Póquer sin Descarte

Artículo 60. Descripción del juego.

El póquer sin descarte en un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con cartas y en el que los participantes juegan contra el establecimiento. Se juega con cinco naipes y el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que la de la banca.

Artículo 61. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas, de características similares a las utilizadas en el juego de Black-Jack o Veintiuno. Su valor, ordenadas de mayor

a menor es As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

2. Distribuidor o "sabot".

La distribución de las cartas podrá hacerse manualmente por el crupier o mediante un distribuidor o "sabot." que puede ser manual o automático. Si el distribuidor es automático, la distribución de los naipes debe hacerse de 5 en 5 cartas para cada jugador, o según las posibles variaciones de reparto que tenga el distribuidor debidamente homologadas.

Con el distribuidor automático se utilizarán dos barajas, que se pondrán en juego alternativamente en cada jugada.

3. Mesa de juego.

Debe ser de características similares a la mesa de Black-Jack, con seis o siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial ("Ante") y, delante, otro espacio para la segunda apuesta; opcionalmente, con seis o siete espacios para jugar la apuesta del "seguro", prevista en la letra a) del artículo 66 y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuesta del "progresivo", prevista en la letra b) de ese mismo artículo, así como una abertura para introducir las propinas.

Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas prevista en el Catálogo de los Juegos.

Artículo 62. Personal.

1. Jefe de mesa:

Es la persona encargada de controlar el juego y de resolver los problemas que, durante su transcurso, se presenten. Puede haber un jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

2. Crupier

Es depositario de la banca y dirige la partida. Su cometido es barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras; también anuncia las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

Artículo 63. Jugadores.

1. El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego debe coincidir con el número de casillas para las apuestas con un máximo de seis o siete.

Opcionalmente el director de juego podrá autorizar la participación de otros jugadores, con el límite de hasta tres apuestas en cada casilla.

2. En todos los casos, el jugador sentado frente a la casilla manda en ella, debiendo los demás jugadores aceptar sus decisiones y someterse a ellas.

3. En ningún caso el jugador sentado ante su casilla puede mostrar sus cartas a los demás jugadores ni pedir consejo; tampoco podrán hacerse comentarios sobre el desarrollo de la partida.

4. Si habiendo casillas libres en la mesa, un jugador sentado decide jugar sobre ellas, lo hará apostando a ciegas, es decir sólo podrá ver y tocar las cartas de la casilla que tiene delante y será el crupier quien descubra las cartas de las otras casillas en que apuesta el jugador.

Artículo 64. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

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

1.º Escalera Real de color.

Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: As, K, Q, J y 10 de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

2.º 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). Se paga 25 veces la apuesta.

3.º Póquer.

Es la combinación formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro K y un 7). Se paga 20 veces la apuesta.

4.º Full.

Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas, también del mismo valor (ejemplo: tres 7 y dos 8). Se paga 7 veces la apuesta.

5.º Color.

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

6.º Escalera.

Es la combinación formada por cinco cartas correlativas que no son de un mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y J). Se paga 4 veces la apuesta.

7.º Trío.

Es la combinación formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las restantes no forman pareja (ejemplo: Tres Q, un 7 y un 2). Se paga 3 veces la apuesta.

8.º Doble pareja.

Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos cartas, también del mismo valor pero distinto al anterior (ejemplo: dos K, dos 7 y un As). Se paga 2 veces la apuesta.

9.º Pareja.

Es la combinación formada por dos cartas de un mismo valor y tres cartas diferentes (ejemplo: Dos Q, un 6, un 9 y un As). Se paga 1 vez la apuesta.

10.º Cartas mayores.

Es la combinación que se forma cuando no se produce ninguna de las situaciones anteriores y el jugador y el crupier tienen un As y una K; entonces se comparan sucesivamente las cartas restantes según su valor de mayor a menor y ganará la carta de valor más alto. Se paga 1 vez la apuesta.

b) En cualquier caso, el jugador sólo gana las apuestas cuando su combinación es superior a la del crupier y la pierde si es inferior.

Cuando el crupier y el jugador tienen la misma jugada, gana la apuesta quien tiene la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

1.º Cuando ambos tienen póquer, gana el formado por cartas de valor más alto (ejemplo: un póquer de K gana a un póquer de Q)

2.º Cuando ambos tienen full, gana quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

3.º Cuando ambos tienen escalera de cualquier tipo, gana quien tiene la carta de valor más alto.

4.º Cuando ambos tienen color, gana quien tiene la carta de valor más alto (según lo descrito para "cartas mayores").

5.º Cuando ambos tienen trío, gana el que está formado por las cartas de valor más alto (igual que en el "póquer").

6.º Cuando ambos tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por cartas de valor más alto. Si el valor coincide, se pasa a la segunda pareja y, en último lugar, a la carta que queda de valor más alto.

7.º Cuando ambos tienen pareja, gana quien la tiene de valor más alto y, si coincide, se pasa a la carta de valor más alto de las cartas restantes (según lo descrito para "cartas mayores").

8.º En caso de empate, por tratarse de jugadas de igual valor, el jugador conserva su apuesta pero no gana ningún premio.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben efectuarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el Casino.

La apuesta máxima se entiende por casilla; es decir, cuando varios jugadores apuestan en una misma casilla, la suma total de sus apuestas no podrá superar la apuesta máxima autorizada.

3. Banda de fluctuación para la apuesta inicial.

Debe tener como límite máximo el de 10, 20 ó 25 veces el límite mínimo de fluctuación establecido por el centro directivo competente en la materia.

4. Anticipos.

El importe del anticipo que recibirá de la Caja Central del Casino cada mesa de juego al comienzo de la partida será como mínimo, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de esa mesa.

Artículo 65. Desarrollo del juego.

Las cartas se extraen del depósito de naipes, se desempaquetan y se barajan según lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Una vez barajadas las cartas, el crupier las ofrecerá a los jugadores para su corte, haciéndolo sucesivamente y empezando por el de su izquierda, el jugador que lo haga, deberá cortar un mínimo de cinco cartas, sin que se vean, y depositándolas a continuación sobre la carta de corte, que se encontrará junto a la baraja.

Si ningún jugador quisiera cortar lo hará el propio crupier.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deben efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de la mesa de juego. Seguidamente, el crupier cierra las apuestas anunciando "no va más" e inicia la distribución de las cartas. Si el "sabot" es manual, lo hace repartiéndolas de una en una y boca abajo a cada jugador, empezando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Da también carta a la banca y completa la

distribución de las cinco cartas a cada jugador y a la banca, con la excepción de la última carta para la banca, que se da descubierta.

Si el "sabot" es automático, la distribución se hace de 5 en 5 cartas a cada jugador, entregando en último lugar cinco a la banca, a última de las cuales es descubierta por el crupier, o según las posibles variaciones de reparto que tenga el distribuidor debidamente homologado.

Sin quitar los brazos de la mesa y quedando siempre las cartas a la vista del crupier, los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego si dicen "voy" y de retirarse si dicen "paso". Los que optan por "ir" deben depositar las cartas sobre la mesa y doblar la apuesta inicial. Los que optan por "pasar" pierden la apuesta inicial, que el crupier retira en aquel momento y deben dejar sus cartas boca abajo sobre la mesa de juego para que el crupier compruebe el número de cartas y las recoja.

Una vez los jugadores han decidido si "ir" o "pasar", el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca. La banca sólo juega si entre sus cartas hay como mínimo un As y una K, o una combinación superior. Si no es así, la banca ha de pagar a cada jugador que permanezca en juego a la par, es decir, un importe idéntico a la apuesta inicial.

Si la banca juega, el crupier compara sus cartas con las de los jugadores y paga las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1, combinaciones posibles, del artículo 64, de esta Subsección, "Póquer de contrapartida en la variedad de Póquer sin Descarte", para la segunda apuesta, y abona a la par (1 por 1) la apuesta inicial.

Los jugadores cuyas combinaciones sean inferiores a la del crupier pierden sus apuestas, que son retiradas por el crupier.

En caso de empate se procede según lo dispuesto en el apartado 1 del artículo 64, anteriormente citado.

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

Está prohibido que los jugadores intercambien información sobre sus cartas o que las descubran antes de tiempo. Cualquier violación de esta prohibición comporta la pérdida de la totalidad de la apuesta.

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

Al finalizar la jornada, el crupier deberá anunciar las tres últimas jugadas.

Artículo 66. Opciones de apuestas adicionales de juego.

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

a) Seguro.

Antes de iniciarse la jugada, el jugador podrá realizar un "seguro"; para ello deberá depositar, en la casilla destinada a tal fin, una apuesta no superior a la mitad de mínimo de la mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del Póquer sin descarte, en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, al jugador se le pagará de acuerdo con la siguiente Tabla de Pagos:

1.º Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

- 2.º Póquer: 300 veces la cantidad única estipulada.
- 3.º Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.
- 4.º Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

b) 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 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 del centro directivo competente en la materia 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 premio que podrán ser en dinero, según cuadro de ganancias para el acumulado que a continuación se detalla, o en especie.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del "progresivo" son: la Escalera Real de Color, que obtiene el acumulado de todas las mesas, y la Escalera de Color, que obtiene un 10 por ciento del acumulado. El importe de la apuesta del "progresivo" no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

c) Compra de una carta adicional.

En esta opción de juego, 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 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.ª Póquer de Contrapartida en la variedad de póquer "Trijoker"

Artículo 67. Descripción del juego.

El "Trijoker" es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, exclusivo de los casinos de juego, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador; la posibilidad de ganar depende de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. La jugada mínima para ganar es pareja de J.

Artículo 68. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas, de similares características a las utilizadas en el juego del Black-Jack o Veintiuno. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

2. Distribuidor o "sabot".

El distribuidor o "sabot" debe estar debidamente autorizado para este juego por el centro directivo competente en la materia.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuáles al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además, tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores y una abertura para introducir las propinas.

Será permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas previstas.

Artículo 69. Personal.

1. Jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo. Podrá haber un jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

2. Crupier.

Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de 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 70. 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 71. Reglas del juego.

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

a) Escalera Real de color.

Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, K, Q, J y 10.

b) Escalera de color.

Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.

c) Póquer.

Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full.

Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor, 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, J.

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

a) Pareja de J ó 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.

Artículo 72. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El director de juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por el del centro directivo competente en la materia.

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 del centro directivo competente en la materia.

Artículo 73. 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 de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

2. Intervalo de apuestas.

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

Cuando las apuestas estén efectuadas y el crupier haya anunciado el "no va más" este comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada enfrente de él, a su izquierda. A

continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador.

Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente sí se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del crupier, se continuará la jugada normalmente, salvo que sea una J o mayor, en cuyo caso se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el crupier descubre la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el crupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha. Esta carta es también común para todos los jugadores y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

3. Desenlace de la jugada.

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el crupier procede a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el crupier retirará las cartas, comprobando las mismas.

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

Artículo 74. Reglas comunes.

1. Errores.

Cualquier error que se produzca durante la distribución de las cartas, en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado 2 del artículo 73 de este Catálogo.

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.^a Póqueres de círculo: normas generales y comunes a las diferentes variedades del póquer de círculo

Artículo 75. Descripción del juego.

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

Artículo 76. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

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

2. Mesa de juego.

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

La mesa debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o "cagnotte" y otra a la izquierda, para introducir las propinas.

La "Marca" es el "Disco" que indica la posición del postre y que va avanzando con cada nuevo reparto en el sentido de las agujas del reloj a excepto en el póquer sintético donde indica la mano y avanza en la dirección contraria.

3. Beneficio.

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

a) Será hasta del 5 por 100 sobre el dinero aportado 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.

b) Será un porcentaje que oscilará por jugador y sesión entre el 10 y 20 por 100 del máximo de la mesa o del resto según decida la dirección de juego del Casino. Se entiende por sesión, el tiempo marcado previamente al inicio de la partida por la dirección para la duración de la partida más las últimas manos, este nunca podrá ser inferior al necesario para que cada jugador sea al menos dos veces postre.

Artículo 77. Personal.

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

a) Jefe de sector o equivalente.

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

b) Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento,

introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el "bote" y el pago del mismo. Igualmente, resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida; en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo debe comunicar al jefe de sector o equivalente.

c) Cambista.

Sí la dirección lo considera necesario, podrá haber una persona que atenderá a las distintas mesas y cuya función principal será cambiar dinero por fichas.

Artículo 78. Jugadores.

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

2. Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

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

4. A lo largo de una sesión y a petición propia el jugador que ocupe un departamento en la mesa puede descansar durante dos jugadas o manos, sin perder el puesto en la mesa, transcurrido dichas manos, si el jugador no reinicia su participación en la partida, se considerará que el asiento queda libre pudiendo el jefe de sector disponer de él.

Artículo 79. Prohibiciones.

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

a) 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 del propio resto.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demás jugadores.

i) Hacer comentarios entre jugadores 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) Está totalmente prohibido que un jugador intercambie su puesto con otra persona o abandone 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) Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro. No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del Casino de Juego debidamente autorizado.

l) Que un jugador enseñe alguna de sus cartas quedándole resto y estando activo en la jugada o una vez restado enseñe su jugada a otro jugador aunque este no intervenga en la mano.

m) Tapar u ocultar fichas, los restos deben permanecer en todo momento a la vista tanto del crupier como de los jugadores.

n) Las apuestas en cascada.

2. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor son las siguientes, pudiéndose utilizar el As de cada palo, bien como la de máximo valor, delante de la menor con que se juegue o bien como la de máximo valor detrás de la K.

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

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

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

c) Póquer: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro K y un 5).

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

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

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

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

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

i) Doble pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 5, dos J y un As).

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

k) Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el full.

3. Empates.

a) Cuando diversos jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: un póquer de K supera a uno de Q). Si dos o más jugadores tienen un póquer del mismo rango, gana aquel que tenga la quinta carta de mayor valor. (ejemplo: Póquer de Jotas "J" con 10 gana al póquer de Jotas "J" con 4)

b) Cuando diversos jugadores tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto. En caso de igualdad en el trío gana el que tenga la pareja más alta.

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

d) Cuando diversos jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto. Dentro de su combinación la carta de mayor rango.

e) Cuando diversos jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto. En caso de igualdad en el rango de dicho trío ganará aquel que tenga la carta más alta de las otras dos que completan la combinación.

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

g) Cuando diversos jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

h) Cuando diversos jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las tres restantes.

Artículo 80. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos que tenga autorizados el casino.

a) Normas generales sobre estos límites.

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

La cuantía del resto inicial y de las reposiciones será fijado por la dirección de juego del Casino, la reposición mínima no podrá ser nunca de mayor cuantía que el resto inicial.

Apuestas obligatorias son aquellas apuestas previas al reparto de las cartas, la dirección de juego podrá optar entre las siguientes formulas:

1.º Ante. Apuesta obligada que harán todos los jugadores que deseen recibir cartas. Su cuantía no podrá ser jamás superior a la mitad del mínimo de la mesa. Un jugador no podrá estar más de dos manos a lo largo de una sesión sin realizar esta apuesta.

2.º Ciegas. Apuestas obligadas que se realizan antes de recibir cartas. Los encargados de hacerlas efectivas son el mano, que pone la mitad de la apuesta mínima y el jugador a su izquierda que pondrá una cuantía equivalente a la apuesta mínima, una vez llegado su turno de actuación tendrán derecho a reabrir los envites aunque el resto de jugadores tan solo hubieran igualado tales apuestas.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1.º Limitado o "Fixed". El número de incrementos está limitado en cada ronda, no pudiéndose subir la apuesta en más de tres ocasiones, a excepción de cuando quedan dos jugadores, en ese caso el número de incrementos será ilimitado. La cuantía de dichos incrementos viene marcada por la apuesta mínima de la mesa durante las dos primeras rondas de envites y por el doble de esta en las restantes. Por tanto la cantidad máxima que se podrá llegar a apostar en una ronda será la resultante de multiplicar por cuatro la apuesta mínima con el límite bajo y el doble de ésta con el límite alto.

2.º Bote con límite o "Pot Limit": El número de incrementos es ilimitado, la apuesta máxima que un jugador puede realizar depende del instante en que se produzca, si es al iniciar una ronda de apuestas será el total de dinero que haya en el bote y si lo hace una vez abierta, la cantidad resultante de multiplicar por dos la apuesta precedente y añadirle la cuantía total del bote. Si se jugara con apuestas ciegas el primer jugador en hablar puede abrir por un máximo de cuatro veces la cuantía de la gran ciega.

3.º Bote sin límite: No existe límite para la apuesta máxima, ni para el número de incrementos; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible.

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 con previo anuncio a los jugadores.

Tanto en el "Sin límite" como en el "Bote limitado" todas las incrementos de apuestas tendrán que ser como mínimo por el doble de la postura anterior, a excepción de aquellas que sean realizadas por jugadores que fueran restados, en este caso se admitirán, pero no generarán incremento, no dando por tanto, posibilidad a otro jugador que hubiera apostado de reabrir el envite.

Artículo 81. Desarrollo del juego.

1. Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida. 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 se subsane dicha situación. Transcurridos quince minutos desde el momento en que se produjo la suspensión, el director de juegos podrá acordar el cierre de la mesa por no encontrarse en ella, al menos, cuatro jugadores.

2. El crupier realiza un sorteo para otorgar la "marca", que indica la posición del postre, a uno de los jugadores al inicio de la partida, colocará delante del jugador una pieza redonda ("marca"). La "marca" irá rotando en el sentido de las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas. Una vez comenzada la partida ningún jugador podrá entrar ocupando la posición de postre, excepto en Póquer Sintético donde la posición que no podrá ocupar es la de mano.

El crupier, tras comprobar que están la totalidad de los naipes de la baraja, procederá a barajarlos, al menos tres veces, de forma que no sean vistos por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo "Chemin de fer"), agrupar, barajar, para finalizar procederá al corte o talla.

Al realizar el corte se deben observar las siguientes prescripciones:

- a) Se cortará el mazo de cartas barajadas con una sola mano.
- b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.
- c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.
- d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

En el caso de que al cortar quedase al descubierto alguna carta del mazo deberá barajarse de nuevo.

A continuación, y después de haberse realizado el corte, los participantes deben hacer su apuesta obligatoria fijada por el Casino de Juego. Cuando los jugadores hayan realizado sus apuestas el crupier repartirá las cartas en el sentido de las agujas del reloj, evitando que las cartas sean vistas por los demás jugadores. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa. Ningún jugador puede ver sus cartas hasta que el último jugador hubiera recibido todos los naipes que le correspondiesen.

3. Acto seguido se inician las apuestas y el crupier 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:

1.º "Retirarse" y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, manifestándolo de palabra o poniendo las cartas encima de la mesa y traspasando con ellas la línea que delimita su puesto con la zona de bote. En este caso el crupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie y anunciará claramente "el señor no va".

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.

2.º "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.

3.º "Cubrir" o "ver" la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la apuesta mayor realizada por otro jugador pero no superior.

4.º "Subir" la apuesta metiendo en el bote el número de fichas suficientes, para como mínimo doblar la postura más alta que se hubiera hecho hasta el momento, lo que dará lugar a que los jugadores situados a su izquierda realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad 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 "activos" o que permanezcan en la "mano" 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.

En el caso de que al finalizar el turno de las apuestas sólo un jugador hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente la mano y obtendrá 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 esta acción tendrá que hacerse con un solo movimiento.

Las declaraciones verbales son consideradas como apuestas efectivas "la boca hace juego". Si hubiera una discrepancia entre una apuesta verbal y la cuantía introducida en la "zona de bote" por el jugador, la cantidad que se da por buena es la dicha de palabra.

El jugador debe proteger sus cartas todo el tiempo, lo podrá hacer con una ficha puesta sobre ellas. Si no lo hiciera así no tendrá compensación en el caso de que sus cartas se mezclasen con otras o el crupier se las retirase accidentalmente.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. 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, no pudiendo realizar manifestaciones con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. Caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita se le advertirá por el crupier de que, si reincide, el jefe de sector decidirá sobre su participación o continuación en la partida.

El crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Una vez finalizada la mano los naipes que quedan en el mazo no deben ser mostrados.

Las demás cartas que tiene el crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El crupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe protegerla poniendo una ficha del bote encima. Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado y que desee ganar el bote o una parte del mismo, tendrá que 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 a los restantes jugadores. Si al jugador que correspondiéndole enseñar las cartas renunciase al bote y tirase sus cartas boca abajo no se le obligara a enseñarlas a no ser que los jugadores que intervengan en la mano o el jefe de sector pidieran verlas.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho, pues es el crupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores. Cualquiera de los jugadores podrá ayudar a corregir una mano mal leída, siempre y cuando las cartas estén boca arriba y sobre la mesa.

Se considerará que un jugador renuncia a la jugada y por tanto al bote cuando deja sus cartas boca abajo y fuera de la línea que delimita su puesto, en ese momento aunque el crupier no hubiera llegado aun a mezclarlas con el resto de descartes la mano se considerará "muerta".

Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y retirará estas de la mesa. Una vez comenzado el nuevo reparto no se admitirán reclamaciones sobre la mano anterior.

Cuando haya combinaciones del mismo valor, previas las deducciones reglamentarias, el crupier repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos. Si producto de la partición hubiera una ficha sobrante esta correspondería al jugador que hubiera realizado el último envite, un mismo jugador no podrá recibir más de una ficha sobrante producto de esta operación.

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

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

4. 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 ser postre en dos ocasiones.

Artículo 82. Errores y prohibiciones 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 todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo:

a) Cuando los jugadores no reciban 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 reciba una carta que no le corresponde y se tenga constancia de que la ha visto.

d) Cuando más de una carta, se gira total o parcialmente, aparecen boca arriba en el mazo durante el reparto o caen fuera de la mesa.

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

f) Cuando la "marca" se coloca en un puesto equivocado.

g) Cuando no se dan cartas a un jugador que ha puesto su "ante" o apuesta obligada.

h) Cuando en la baraja de cartas aparece algún naipe con el reverso de distinto color al resto.

i) Cuando dos cartas del mismo rango y palo se descubren sobre la mesa.

Advertidas estas incidencias después de que se produzcan dos acciones la mano se dará por buena, a excepción de los casos de las letras h) e i) en los cuales se anulará la jugada y se devolverá el dinero a todos los jugadores que hubieran participado en dicha mano.

2. Errores del crupier:

a) En el caso de que el crupier anuncie una mano equivocadamente, las cartas hablan por sí mismas y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) No se considerará error en el reparto de los naipes cuando el crupier dé una carta a un jugador ausente. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retira su mano y perderá sus opciones de jugar el bote.

c) Tampoco se considerará error, en el reparto de las cartas, cuando el crupier dé una carta a un jugador que no va a jugar la mano o a un sitio que se encuentra vacío, sino que el crupier da normalmente incluido dicho espacio vacío y cuando finalice el reparto recogerá dichas cartas y continuará con el desarrollo normal de la mano.

d) En el caso de que el crupier accidentalmente se llevara todas o alguna de las cartas de un jugador, estando éstas protegidas y las mezclara con los descartes, la mano le será anulada y al jugador se le devolverá todo el dinero que hubiera apostado en esa mano.

e) Si alguna de las cartas comunes fueran descubiertas por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, las cartas mostradas no serán válidas. El procedimiento a seguir cuando esto suceda dependerá de la modalidad de póquer.

3. Errores del jugador.

a) El jugador que desee subir una apuesta y se equivoca al anunciar la cantidad o introduce en el bote un número inferior de fichas al necesario, no podrá incrementar la apuesta teniendo tan solo que igualarla.

b) El jugador que mezcle sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta pierde el bote. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

c) El jugador que para cubrir una apuesta meta 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. Sin embargo si se actúa de la misma forma sin existir una apuesta previa se entenderá que juega por la totalidad del valor de dicha ficha.

e) El juego seguirá siendo válido, aunque un jugador por error descubra sus cartas.

f) La apuesta realizada por un jugador fuera de su turno se considera válida pero cuando llegue su turno de apuestas no puede subir la misma.

g) En el supuesto de que uno o varios jugadores no hubieran realizado el "ante" al repartir las cartas se considera que la mano es válida y deben 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 juega la mano con un bote reducido.

h) Al jugador que ponga 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 no habiendo sido generada apuesta alguna debe ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. Si no actuara de esta manera, se considerará que el jugador ha pasado.

j) Si un jugador no mira sus cartas, es decir juega a ciegas, asume la responsabilidad de tener una carta irregular o impropia. Si esto sucediera su mano será anulada y perderá el dinero que hubiera apostado.

Artículo 83. Variantes de Póquer de Círculo.

1. Las distintas variantes de póquer de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este artículo. Las variantes de póquer de círculo recogidas en este catálogo son:

- a) La variante de Póquer Cubierto de 5 cartas con descarte.
- b) Las cinco variantes de póquer descubierto siguientes:
 - 1.º Seven Stud Póquer.
 - 2.º Omaha.
 - 3.º Hold'em.
 - 4.º Five Stud Póquer.
 - 5.º Póquer sintético.

2. Las normas específicas de cada una de las variantes de póquer citadas en este apartado se recogen en los artículos siguientes de este catálogo y, en todo lo no previsto de forma específica, se regularán por las normas generales contenidas en esta Subsección.

Subsección 4.ª Póquer Cubierto de 5 Cartas con Descarte

Artículo 84. Elementos del juego.

Cartas.

Dependiendo del número de jugadores, se podrá jugar con 52 o 32 cartas.

Artículo 85. Reglas del juego.

1. Una vez hecha la apuesta inicial por los jugadores ("ante") que participan en la jugada, reciben cinco cartas, todas cubiertas, comenzando el primer intervalo de apuestas. La mano y los demás jugadores pueden actuar de la siguiente forma:

a) "Abrir" el "bote"; haciendo una apuesta, siempre y cuando tenga una pareja de J o una combinación mayor.

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

2. Si el jugador con la combinación mayor "pasa", el siguiente jugador al que 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.

3. Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una "mano en blanco". El juego continúa, realizándose otro "ante" y en este caso se necesitará al menos una pareja de Q para abrir el "bote". Si esa jugada fuera nuevamente en blanco se necesitan al menos una pareja de K en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente en blanco se necesitaría una pareja de As para la siguiente mano.

En el caso de que la mano fuese nuevamente en blanco, el crupier seguirá dando cartas, hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de As como mínimo.

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

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

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

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

Si el crupier, al dar las cartas de los descartes, nota cuando ha dado la penúltima que no va a tener suficientes para completar los mismos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador que abrió el "bote" y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

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

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

Artículo 86. Errores y prohibiciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Si un jugador recibe demasiadas cartas y lo indica antes de mirarlas, el crupier debe recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja. En el caso de que el jugador haya visto alguna de ellas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

Si un jugador recibe menos cartas y lo indica antes de mirarlas, el crupier debe darle las necesarias para completar el número adecuado de encima de la baraja. En el caso de que el jugador haya visto alguna de dichas cartas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

Si la primera carta que recibe un jugador se da boca arriba se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

2. Errores del crupier.

Si el crupier retira la baraja antes de finalizar la jugada sin darse cuenta de que tienen que repartirse más cartas debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La mano debe preceder de nuevo al corte y el crupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores del jugador.

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

Si una jugada es falsa el jugador que la haya cometido no puede ganar el "bote". Se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad y cualquier ficha que haya apostado permanecerá en el "bote". En el caso de que haya realizado la última apuesta y esta no haya sido cubierta, se quedan en el "bote" las fichas apostadas para la siguiente partida. En el caso de que hubiese alguna duda es el jefe de sector quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

Subsección 5.ª Variantes de Póquer Descubierto

Artículo 87. Póquer descubierto en la variante Seven Stud Póquer.

1. El "Seven Stud Póquer" es una variante de póquer de círculo, que enfrenta un mínimo de cuatro jugadores y un máximo de ocho entre sí, cuyo objeto es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible con siete cartas entregadas por el crupier, teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador. Se juega con 52 cartas.

2. Reglas del juego.

a) Mínimos y máximos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida por la dirección del Casino, entre las siguientes:

1.º Límite o fixed: En los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas de cualquier jugador descubiertas sean una pareja, se podrá jugar con el límite más alto, si algún jugador ejerciera este derecho todos los incrementos serán proporcionales a dicho nivel. En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

2.º Bote limitado o "Pot Limit".

3.º Sin Límite.

b) Desarrollo del juego.

Todos los jugadores que deseen recibir cartas tendrán que realizar sus apuestas de "ante", el reparto de los tres naipes se hará uno a uno por el crupier a cada uno de los jugadores, los dos primeros cubiertos y el tercero descubierto.

A continuación se inicia el primer intervalo de apuestas, anunciado por el crupier a los jugadores mediante la frase "hagan sus apuestas". El jugador que tenga la carta más baja de entre las destapadas hablará primero; no podrá pasar ni retirarse, debiendo efectuar como mínimo la apuesta mínima de la mesa. En caso de igualdad, el empate se rompe por palos, Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles (De mayor a menor).

Una vez cerrado el envite el crupier separará ("quemará") la primera carta del mazo y repartirá la cuarta carta teniendo 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, (El empate se rompe por posición, el jugador más cercano a la mano actúa primero) pudiendo pasar pero permaneciendo en juego ("check") o apostar ("bet"). En ningún caso puede retirarse del juego.

Cuando al terminar cualquiera de los intervalos 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. Si un jugador renuncia a seguir activo en la mano no habiendo apuesta, ese sitio continuará recibiendo cartas hasta que debido a una apuesta sus cartas sean recogidas.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El crupier anunciará el quinto y último intervalo de apuestas con la frase "última carta", separará ("quemará") la primera carta del mazo y dará una carta cubierta a cada jugador que permanezca en la partida. En caso de igualdad hablará el más cercano a la izquierda de la mano. Una mano con más o menos de siete cartas se considera nula.

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

Una vez el crupier 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 o quemadas), que deben quedar apartadas de las de descarte. Estas cartas sólo se pueden utilizar al repartir la séptima carta y en los siguientes casos:

1.º Si el crupier advierte que no tiene suficientes cartas para terminar este intervalo, mezclará las "cartas muertas o quemadas" con las que todavía no se han repartido cortará, "quemará" una carta con el fin de completar la jugada. Si no hubiera tantas cartas como jugadores en activo, el crupier no "quemará" carta de manera que cada jugador pueda recibir una nueva carta.

2.º Si el crupier se salta el turno de un jugador, se le da la primera "carta muerta" cuando haya terminado de dar las demás a los jugadores y siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

3.º Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las "cartas muertas o quemadas", el crupier, lo anunciará a la mesa y procederá a quemar carta, sacará una de las que quedan por repartir, que colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común). Siendo el jugador con la jugada mas alta utilizando dicha carta quien inicie la ultima ronda de apuestas.

3. Errores y prohibiciones en el juego.

a) Errores en el reparto.

1.º Cuando quede al descubierto alguna de las dos primeras cartas ("hole cards") se pueden dar dos casos:

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

Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se anulará la mano del jugador y se le devuelve la apuesta inicial.

2.º Cuando al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente el crupier preguntará al jugador si a pesar del error quiere seguir jugando, en caso

afirmativo la carta se cubre y el juego sigue normalmente. Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte ("side pot") en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

3.º Una carta repartida que cae fuera de la mesa es tratada como carta vista.

4.º Una mano con más o menos de siete cartas es nula.

b) Errores del crupier.

1.º Si en el reparto de la séptima carta, el crupier por error la da descubierta y sólo quedan dos jugadores con cartas y dinero en la partida y el primer jugador recibe la última carta boca arriba, el segundo debe recibir la suya también boca arriba, continuando el proceso normal. Si hay más de dos jugadores, todos los jugadores recibirán su última carta boca abajo. El jugador con la séptima carta destapada tiene la opción de envidar, sea cual sea el límite de la mesa, teniendo que manifestarlo antes de comenzar la ronda de apuestas, que será iniciada por el jugador con la mano más alta utilizando todas las cartas destapadas.

2.º Si el croupier empieza a distribuir las cartas sin que hubiesen finalizado las apuestas, deberá mantener dichas cartas sobre la mesa hasta que hayan finalizado las apuestas y luego retirar aparte de dichas cartas, tantas cartas como jugadores se mantengan en juego ("burnt cards"), poniendo tales cartas cubiertas en un lugar separado de los descartes, pues podrán ser utilizadas en caso de no haber suficientes naipes para completar la última ronda de apuestas. El crupier quemará una carta y el juego se reanuda.

3.º Si un jugador restado recibiera la última carta boca arriba, la carta se dará por buena, y no alterará el proceso habitual.

4.º Si el crupier se equivoca al designar el jugador que debe hacer la apuesta obligada en la primera ronda y este actúa antes de que se detecte el error la apuesta se dará por buena y la acción continúa.

5.º Si el crupier quema dos cartas en una ronda o deja de quemar alguna, las cartas serán rectificadas siempre que sea posible. Si esto sucediera en la última carta tapada y la carta servida se entremezclase con las otras tapadas se dará por buena, teniendo los jugadores que aceptar las cartas.

c) Errores del jugador.

1.º Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas ("hole cards") debe cubrirlas de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

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

3.º Si un jugador no está presente en la mesa cuando llega su turno, perderá su "ante" y su apuesta obligada si le correspondiera.

Artículo 88. Póquer descubierto en la variante de Omaha.

1. Es una variante del póquer de círculo que se juega con 52 cartas, cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas tapadas que tiene cada jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están descubiertas en el centro de la mesa.

2. Desarrollo del juego.

Previo al reparto los jugadores tendrán que realizar sus apuestas obligatorias, "ante" o ciegas, dependiendo de la modalidad que hubiera elegido la dirección de juego.

El crupier repartirá cuatro cartas tapadas, distribuidas de una en una, a cada jugador, al finalizar el proceso se iniciara la primera ronda de apuestas, el primero en hablar en todas las rondas será siempre el mano y en su defecto el jugador en activo a su izquierda.

Una vez cerrada la ronda de apuestas el crupier separará ("quemará") la primera carta del mazo, la cual no se mezclara con los descartes, y mostrará simultáneamente tres cartas (Flop), que son comunes a todos los jugadores, abriéndose así la segunda ronda de apuestas.

Concluida esta ronda se procede a volver a "quemar" la primera carta del mazo y se muestra la siguiente carta (Turn) que se coloca junto a las tres anteriores, comenzando de esta manera la tercera ronda de envites. La cuarta y última ronda (River) se realiza del mismo modo.

3. Reglas del juego.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida por la dirección del Casino entre las siguientes:

- a) Limitado o "Fixed".
- b) Bote limitado o "Pot limit".
- c) Sin Límite.

4. Errores y prohibiciones en el juego.

a) Errores en el reparto:

1.º Si durante el transcurso del reparto, el crupier gira total o parcialmente un naípe dirigido a un jugador no ocurre nada, seguirá el orden de distribución hasta finalizar el reparto, una vez acabado le servirá a dicho jugador la siguiente carta, recogerá el naípe girado mostrándolo a toda la mesa, y se utilizará como primera "carta quemada".

2.º Si se giran total o parcialmente dos naipes o aparecen boca arriba en el mazo durante el reparto, la mano será anulada.

3.º Si un jugador recibe un mayor o menor número de cartas de las debidas, y lo comunica antes de que se produzcan dos eventos o acciones, será mano nula, solo en el caso de que se tratase del último jugador en recibir cartas (postre) y pudiera el crupier identificar sin duda alguna la carta adicional se dará la mano por valida.

b) Errores del crupier.

1.º Si el crupier se olvida de "quemar" un naípe antes de girar alguna de las cartas comunes y se producen dos eventos o acciones, los naipes serán dados por buenos, si por el contrario el crupier se percatase antes, se quemaría la primera carta descubierta, procediendo a girar el siguiente naípe del mazo.

2.º Si el "Flop" fuera girado prematuramente por no estar cerrada la ronda de apuestas, las cartas comunes serán mezcladas con el resto de la baraja, quedando la carta quemada en la mesa, tras ser barajadas el crupier cortará el mazo y tirará un nuevo "Flop", sin quemar carta.

3.º Si el crupier tira el "Turn" antes de completar la segunda ronda de apuestas, la carta queda invalidada para esa ronda. A continuación se completa la apuesta se quema una carta y la que iba a ser la quinta carta ocupará ahora

el lugar de la cuarta. Al finalizar esta ronda de apuestas, el crupier barajará el mazo, incluyendo la carta que fue girada prematuramente, pero sin incluir ni las cartas quemadas ni los descartes, para concluir el crupier cortará el mazo y sin quemar carta girará la quinta carta (River).

4.º Si el "River" se gira prematuramente, la carta no es válida, se volverá a incorporar al mazo, se mezclará y cortará la baraja por parte del crupier y una vez cerrado la tercera ronda de envites se girará una nueva quinta carta.

Los puntos 2.º, 3.º y 4.º se llevarán a cabo aunque el jugador o jugadores que se hubieran quedado sin hablar renunciasen a la jugada.

c) Errores del jugador.

1.º Si un jugador enseña alguna de sus cartas por propia voluntad o por error y son vistas por el resto de jugadores, no le serán reemplazadas.

2.º Si un jugador recibe un mayor o menor número de cartas de las debidas y no lo comunicara y se hubieran dado dos eventos o acciones, dándose cuenta el crupier o él mismo del error, le será anulada la mano y perderá todo el dinero que hubiera apostado.

Artículo 89. Póquer descubierto en la variante Hold´em.

1. Es una variante del póquer del círculo cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

2. Reglas del juego.

La única diferencia que existe con la variante de póquer "Omaha" es que en lugar de dar el crupier las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

3. Máximos y mínimos.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida por la dirección del Casino entre las siguientes:

- a) Limitado o "Fixed".
- b) Bote limitado o "Pot limit".
- c) Sin Límite.

4. Errores y prohibiciones en el juego.

Los mismos que en el Omaha.

Artículo 90. Póquer descubierto en la variante Five Stud Póquer.

1. Es una variante del "Seven Stud Póquer" y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

2. Elementos del juego.

Se juega con 52 cartas.

3. Reglas del juego.

Todos los jugadores que deseen recibir cartas tendrán que realizar su apuesta de "ante". El crupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas. En esta variante, el jugador con la combinación más baja es el que inicia las apuestas realizando una apuesta obligada por el valor mínimo de la mesa.

Al finalizar cada intervalo de apuestas el crupier separa o "quema" una carta y da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el siguiente

intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo de apuestas, siendo ahora la combinación más alta la encargada de abrir los envites.

4. Máximos y mínimos.

Los mismos que en el "Seven Stud Póquer".

Artículo 91. Póquer descubierto en la variante de Póquer Sintético.

1. El Póquer Sintético es una variante de póquer de círculo cuyo objetivo es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: Dos repartidas por el crupier de una en una a cada jugador y tres de las cinco alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo que son comunes a todos los jugadores.

2. Elementos de juego.

a) Cartas.

El Póquer Sintético se jugará con 28 cartas en lugar de las 52 cartas que tiene la 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).

b) Marca.

Disco que indica la posición de la mano y que va avanzando con cada nuevo reparto en el sentido contrario de las agujas del reloj.

3. Mínimos y máximos de las apuestas.

Se jugará siempre sin límite. 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 centro directivo competente en la materia.

La reposición mínima será entre un 20 y un 40 por ciento del resto inicial y el "ante" será como máximo de un 50 por ciento del mínimo de la mesa.

4. Desarrollo del juego.

Las combinaciones posibles son las mismas que las enumeradas en el apartado 2 del artículo 79 de este Catálogo, con la salvedad de que en el Póquer Sintético el Color es una jugada superior al Full.

El crupier colocará la "marca" en el primer puesto que estuviera ocupado a su derecha, todos los jugadores que deseen recibir carta tendrán que realizar su apuesta de "ante", tras lo cual, el crupier repartirá dos cartas tapadas, distribuidas de una en una a cada jugador siguiendo el sentido contrario de las agujas del reloj, al finalizar descubrirá la primera carta del mazo y la situará en el centro de la mesa, el primero en hablar será la mano.

Finalizado dicho turno, el crupier descubrirá la segunda carta que colocará a la izquierda de la anterior, ahora el encargado de actuar primero en esta segunda ronda de apuestas será el jugador que hubiera realizado la apuesta más alta y en caso de que este estuviera restado el primer jugador en activo a su derecha.

La tercera, cuarta y quinta ronda de apuestas se efectuará del mismo modo.

5. Errores y prohibiciones en el juego.

a) Errores en el reparto.

1.º Si durante el transcurso del reparto, el crupier gira total o parcialmente un naipe dirigido a un jugador se dará mano nula.

2.º Si durante el transcurso del reparto, el crupier lanza una carta dirigida a un jugador fuera de los límites de la mesa se dará mano nula.

b) Errores del crupier.

1.º Si el crupier descubre más de una carta de las comunes, en un intervalo de apuestas, se considera válida la primera y la otra se aparta, el crupier colocará el resto de las cartas comunes que 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.

2.º Si alguna de las cartas comunes fuera girada prematuramente por el crupier, no estando cerrada la ronda de apuestas la carta no tendrá validez, el crupier la apartará y colocará el resto de las cartas comunes que 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.

Subsección 6.ª Pai Gow Póquer

Artículo 92. Descripción del juego.

1. Es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida que combina elementos de los juegos del Pai Gow Chino y del Póquer Americano y en el que los participantes se enfrentan al establecimiento.

2. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuyen siete cartas, con las cuales tienen que hacer dos manos: una de dos cartas (mano pequeña) y otra de cinco cartas (mano grande).

3. El juego tiene por objeto superar, con las dos manos establecidas del jugador, las dos manos de la banca; para lograrlo, la mano de dos cartas del jugador debe ser superior a la mano de dos cartas de la banca, al igual que la mano de cinco cartas.

4. Si una mano del jugador obtiene la misma puntuación que la banca se considera igualdad y la banca gana todas las igualdades. Si el jugador gana una mano, pero pierde la otra, se considera empate y las apuestas quedan como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas.

5. La mayor mano posible de dos cartas que se puede conseguir son dos ases, y la más alta de cinco cartas es cinco ases.

6. Las manos ganadoras se pagan a la par, deduciéndose el porcentaje de comisión determinado para el establecimiento. A las perdedoras se les retira el dinero apostado.

Artículo 93. Elementos del juego.

1. Cartas.

Al Pai Gow Póquer se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un "jóker". El "jóker" 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 Black-Jack, pero con el tapete propio del juego de Pai Gow Póquer, con 5 o 6 casillas delimitadas para cada jugador, con el fin de acoger las apuestas, y otros

tantos espacios, divididos en dos casillas, una para depositar la mano grande y otra para la mano pequeña.

Además, la mesa dispondrá de una bandeja como las de Black-Jack para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados.

En el juego se utilizan tres dados del mismo color, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 mm de lado; para lanzarlos, los dados se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, donde serán sacudidos antes de ser tirados.

Artículo 94. Personal.

Cada mesa de juego tendrá a su servicio un crupier y un jefe de mesa; éste podrá desempeñar su función en dos mesas simultáneamente, o hasta cuatro siempre que estas sean contiguas.

1. Jefe de mesa.

Es responsable de la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar; asimismo, llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad de los jugadores que opten a cubrir plazas vacantes.

2. Crupier.

Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, así como de la recogida y control de los naipes, una vez haya 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.

Artículo 95. Jugadores.

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidente con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es 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 96. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles de las manos ganadoras.

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

a) Cinco Ases: Es la combinación formada por cinco ases (cuatro ases más el jóker)

b) Escalera Real: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10).

c) Escalera de Color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama); La segunda escalera de color más alta es la formada por As, 2, 3, 4 y 5.

d) Póquer: Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor (Cuatro Reyes).

e) Full: Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor, distinto a los anteriores (3 ochos y 2 nueves).

f) Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).

g) Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos (8, 9, 10, J y Dama); la segunda escalera mas alta es la formada por As, 2, 3, 4 y 5.

h) Trío: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).

i) Doble pareja: Es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y un As).

j) Pareja: Es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

k) Carta más Alta: Cuando una "mano" no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, es ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas o placas destinadas a ese fin, deben realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa, contenidos en la autorización del centro directivo competente en la materia. El máximo de cada apuesta será 20 o 25 veces el mínimo de la mesa.

La dirección del Casino podrá modificar los mínimos, de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el centro directivo competente en la materia.

Significados:

a) Ganancia: La apuesta es pagada a la par, con una retención porcentual de comisión para el Casino. Dicho porcentaje podrá ser de hasta el cinco por ciento, a discreción del establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

b) Pérdida: Tal y como la palabra indica, se pierde la apuesta.

c) Partida Nula: El jugador recupera íntegramente la apuesta.

Artículo 97. Desarrollo del juego.

1. La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado, su mezcla y el barajado en la mesa se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

2. Terminado el barajado, el crupier coge la baraja y la pasa a un jugador para que corte.

A continuación, y antes de repartir las cartas, los jugadores efectúan sus apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente, el crupier cerrará las apuestas con el "no va más", cogerá el cubilete que contiene los tres dados, los sacudirá y tirará los dados encima de la mesa, anunciando la suma, para determinar quien recibe la primera mano.

3. En el Pai Gow Póquer, la posición del banquero, para 7 posiciones y 6 jugadores, es siempre 1; 8 ó 15. El crupier cuenta desde la posición del banquero. Entonces, el crupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyendo al crupier), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

4. El crupier mezcla las cartas y confecciona tantas manos, de 7 cartas cada una, como jugadores haya, que colocará boca abajo, enfrente de la bandeja que

contiene el anticipo. Hecho esto, comprueba las cartas que sobran, y que en el caso de que haya siete jugadores son exactamente cuatro y las coloca en el contenedor de las cartas usadas.

5. El crupier o cualquier jugador puede ser la banca. Todos los jugadores apuestan contra la banca, que es ofrecida a cada jugador, quien puede aceptarla o pasar; si opta por pasar, la banca se oferta al siguiente jugador.

El crupier siempre cogerá la banca cuando le llegue el turno; pasado éste, se ofrece otra vez a los jugadores, hasta que el crupier vuelve a ser banca de nuevo.

El banquero es identificado por el círculo blanco de plástico.

6. Cada jugador compone sus cartas en las dos manos descritas anteriormente: una mano baja, de dos cartas, y una mano alta, de cinco cartas, teniendo en cuenta que la mano alta deberá ser siempre más fuerte que la mano baja.

El crupier no mira nunca sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido el banquero, hayan establecido sus manos en los espacios designados con las caras boca abajo. Hecho esto, el crupier da la vuelta a sus cartas y confecciona las dos manos, haciéndolo enfrente de la bandeja de fichas y con las cartas boca arriba.

La mano del banquero se compara, en primer lugar, con la del crupier, de acuerdo con el cuadro comparativo de manos, con las distintas posibilidades, que se describe a continuación:

CASO	MANO ALTA	MANO BAJA	RESULTADO JUGADOR	PAGOS-COBROS
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 50/o
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
2 BIS	Inferior	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3 BIS	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
4 BIS	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta

a) Caso 1: Las dos manos del jugador ganan a las dos manos del crupier. Gana el jugador.

b) Caso 2 y 2 bis: El jugador gana sobre una de las dos manos del crupier, mientras pierde la otra. Partida nula.

c) Caso 3 y 3 bis: El jugador gana sobre una mano, pero tiene igualdad en la otra. Partida nula.

d) Caso 4 y 4 bis: El jugador pierde una mano y tiene igualdad en la otra. Pierde el jugador.

e) Caso 5: El jugador tiene igualdad en ambas manos. Pierde el jugador.

f) Caso 6: El jugador pierde en las dos manos. Pierde el jugador.

Cuando el crupier ha resuelto la apuesta del jugador número uno, pasará al número dos y así sucesivamente.

7. En cada turno, las cartas que ya no valen son recogidas en el contenedor de cartas usadas.

Las manos ganadoras se dejan, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el crupier les retira la apuesta y deposita las cartas en el contenedor a tal efecto.

Artículo 98. Observaciones.

1. Una vez que el banquero ha expuesto sus cartas, los jugadores no pueden tocar las suyas.

2. No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o manos confeccionadas a los otros jugadores, así como hablar con ellos antes de que las manos hayan sido expuestas.

3. Cualquier mano confeccionada incorrectamente se considera perdedora automáticamente siendo el jugador el único responsable de establecer su propio juego.

4. La mano del crupier no puede ser perdedora automáticamente; en todo caso, debe ser recompuesta bajo las reglas del Casino.

*Sección 12.ª Ruleta de la fortuna***Artículo 99. 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 100. 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 101. 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 102. Jugadores.

En cada partida puede participar un número indeterminado de jugadores.

Artículo 103. 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 104. 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 13.ª Monte o banca**Artículo 105. 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 106. 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 107. 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 108. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores que permanezcan sentados frente a la mesas, así como los que permanezcan de pie.

Artículo 109. 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 110. 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 111. Mínimos y máximos de las apuestas.

1. El mínimo de las apuestas en el Monte se determina por el 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 112. 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 113. 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 naipe 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.

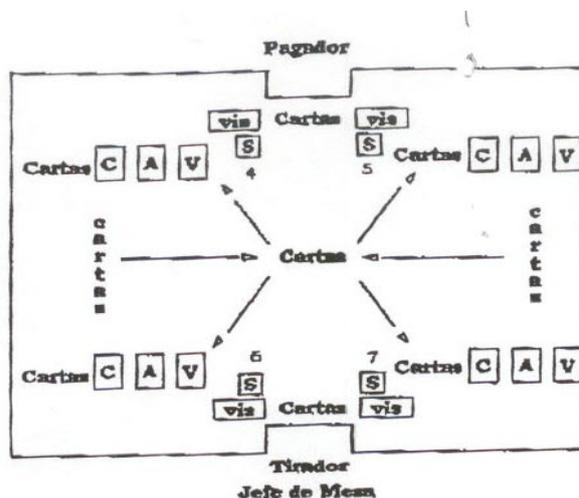
3. Para la apuesta salto:

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 114. Distribución de la mesa de juego.

La distribución de la mesa de juego será la siguiente:

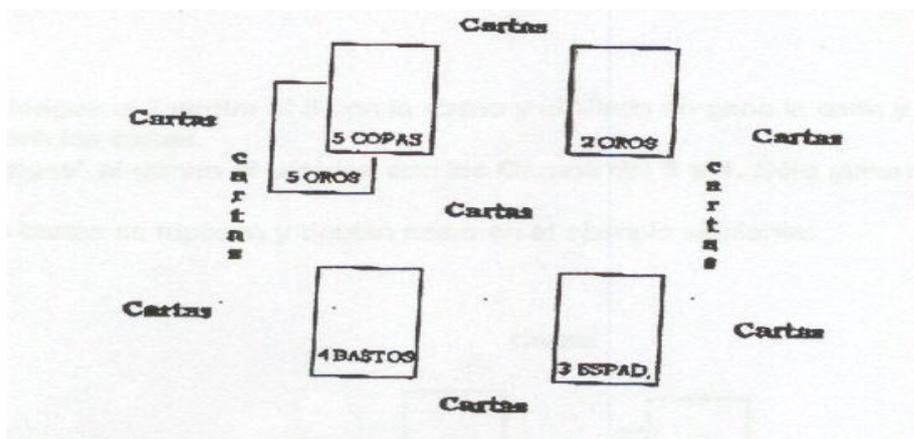


Artículo 115. El juego de las Cartas Dobles.

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:



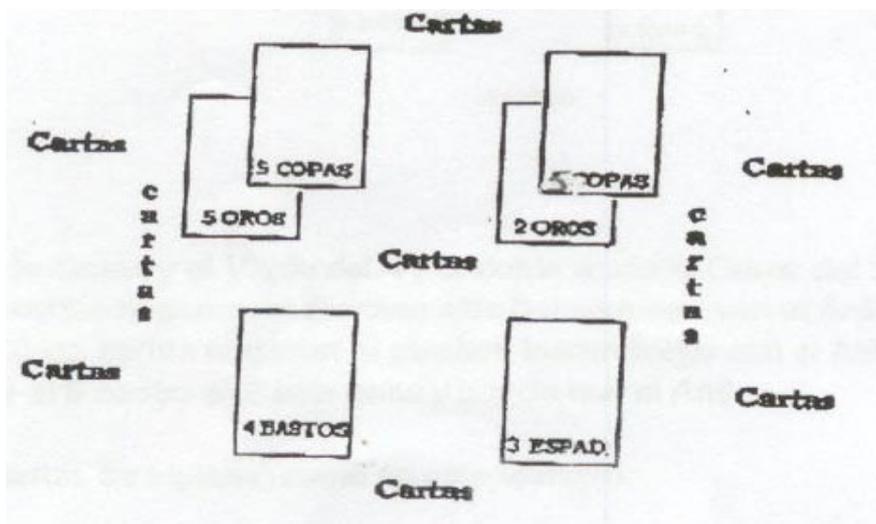
1.º Cuando juegue el 2 contra el 5 con la Camo del 2, la carta no gana y el 5 no pierde. Sólo gana y pierde con el Anti y Viudo.

2.º Cuando juegue el 3 y el 4 contra el 2 y el 5 no ganarán las cartas con la Camo del 4, ganarán las demás.

3.º 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:



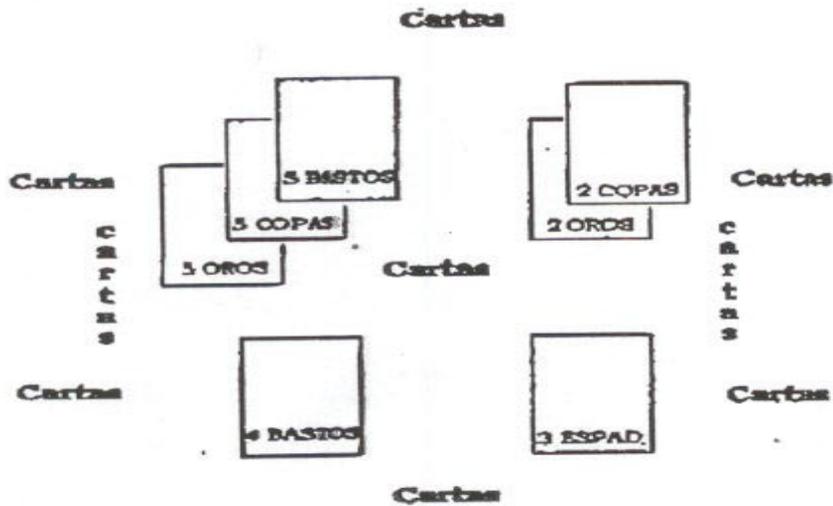
1.º Cuando juegue el 5 y el 2 contra el 4 y el 3 las cartas no pagan ni pierden con las Camos del 4 y el 3. Sólo ganan y pierden con el Anti y el Viudo de ambos.

2.º Con el 5 y el 2 todo gana y pierde.

Artículo 116. El juego de las Cartas Triples.

Las cartas para ser triplicadas siempre ha de ser por arriba, con la tercera o cuarta.

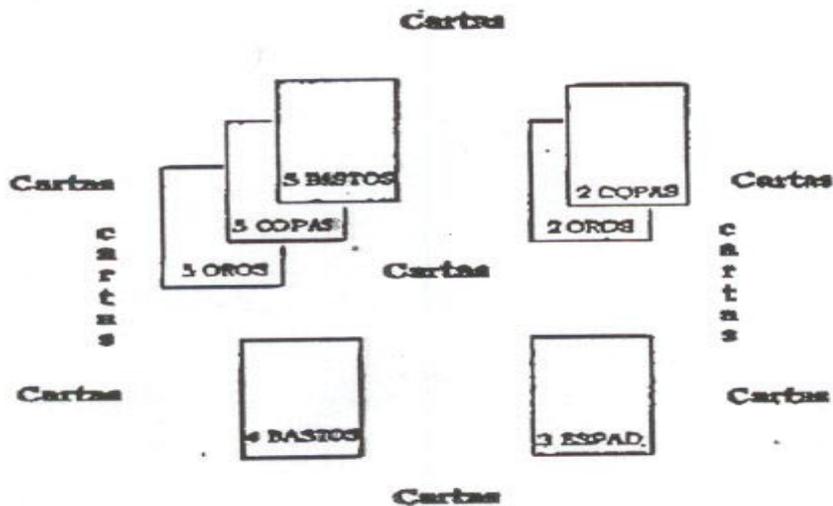
a) Ejemplo de la carta triple:



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:

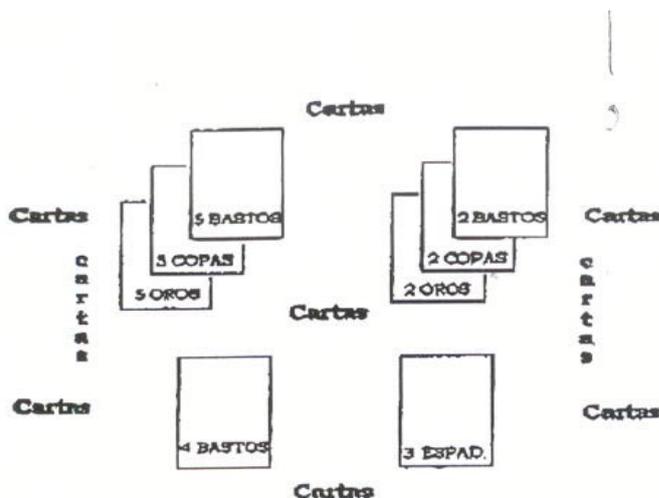


1.º La triple anula la Camo y el Viudo del 4 y la doble anula la Camo del 3. Esto quiere decir que con la Camo y Viudo del 4 las cartas ni ganan ni pierden, sólo hacen juego con el Anti.

Con la Camo del 3 las cartas ni ganan ni pierden, hacen juego con el Anti y Viudo.

2.º 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.º 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.º Saliendo el 5 o el 2 todas las cartas ganan y pierden.

Capítulo III

Juegos del bingo

Sección 1.ª Bingo Tradicional

Artículo 117. 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:

1.º 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.

2.º 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.

3.º 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 número
De 1 a 70	42
De 71 a 140	41
De 141 a 220	40
De 221 a 350	39
De 351 a 600	38
De 601 a 900	37
De 901 a 1.600	36
Más de 1.600	35

El premio del Bingo Acumulado se dotará con las cantidades resultantes de detracer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente 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.

4.º Bingo Extra 6/2 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 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:

Partida	Día	Hora	Bola extracción según categoría sala		
			1.ª	2.ª	3.ª
1.ª	n	20:00	50	52	54
2.ª	n	0:00	51	53	55
3.ª	n + 1	20:00	52	54	56
4.ª	n + 1	0:00	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 extraer 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:

Partida	Día	Hora	Bola extracción según categoría sala		
			1.ª	2.ª	3.ª
1.ª	n	20:00	50	52	54
2.ª	n	0:00	50	52	54
3.ª	n + 1	20:00	51	53	55
4.ª	n + 1	0:00	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 extraer 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:

Partida	Día	Hora	Bola extracción según categoría sala		
			1.ª	2.ª	3.ª
1.ª	n	16:00	50	52	54
2.ª	n	20:00	51	53	55
3.ª	n	0:00	52	54	56
4.ª	n	3:00	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 extraer 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:

Partida	Día	Hora	Bola extracción según categoría sala		
			1.ª	2.ª	3.ª
1.ª	n	16:00	50	52	54
2.ª	n	20:00	50	52	54
3.ª	n	0:00	50	52	54
4.ª	n	3:00	50	52	54
5.ª	n + 1	16:00	51	53	55
6.ª	n + 1	20:00	51	53	55
7.ª	n + 1	0:00	51	53	55
8.ª	n + 1	3:00	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:

Partida	Día	Hora	Bola extracción según categoría sala		
			1.ª	2.ª	3.ª
1.ª	n	20:00	50	52	54
2.ª	n	0:00	51	53	55
3.ª	n + 1	20:00	52	54	56
4.ª	n + 1	0:00	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:

Partida	Día	Hora	Bola extracción según categoría sala		
			1.ª	2.ª	3.ª
1.ª	n	20:00	50	52	54
2.ª	n	0:00	50	52	54
3.ª	n + 1	20:00	51	53	55
4.ª	n + 1	0:00	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:

Partida	Día	Hora	Bola extracción según categoría sala		
			1.ª	2.ª	3.ª
1.ª	n	16:00	50	52	54
2.ª	n	20:00	51	53	55
3.ª	n	0:00	52	54	56
4.ª	n	3:00	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.

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:

Partida	Día	Hora	Bola extracción según categoría sala		
			1.ª	2.ª	3.ª
1.ª	n	16:00	50	52	54
2.ª	n	20:00	50	52	54
3.ª	n	0:00	50	52	54
4.ª	n	3:00	50	52	54
5.ª	n + 1	16:00	51	53	55
6.ª	n + 1	20:00	51	53	55
7.ª	n + 1	0:00	51	53	55
8.ª	n + 1	3:00	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.

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:

Partida	Día	Hora	Bola extracción según categoría sala		
			1.ª	2.ª	3.ª
1.ª	n	20:00	48	49	50
2.ª	n + 1	20:00	49	50	51
3.ª	n + 2	20:00	50	51	52
4.ª	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 detracer 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:

Partida	Día	Hora	Bola extracción según categoría sala		
			1.ª	2.ª	3.ª
1.ª	n	20:00	48	49	50
2.ª	n + 1	20:00	49	50	51
3.ª	n + 2	20:00	50	51	52
4.ª	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 detracer 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.

Artículo 118. 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 neumático de extracción de bolas 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 del aparato con el que habitualmente se realice el sorteo deberá existir en cada sala otro de reserva, del mismo o distinto tipo, para la finalización de las partidas en caso de avería del primero.

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 de cada bola será fácilmente visible en cada extracción a cuyos efectos las bolas llevarán impreso de forma indeleble el número que corresponda.

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 119. 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.ª Bingo Electrónico

Subsección 1.ª Modalidad de Bingo Electrónico

Artículo 120. 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 121. 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 122. Combinaciones ganadoras.

Se establecen las siguientes especialidades y combinaciones ganadoras:

1. Primeros números colindantes: Se entenderá formada esta combinación ganadora cuando un jugador consiga, antes que el resto de jugadores, dos

números colindantes en un mismo cartón, en horizontal o vertical. Este premio deberá darse al menos una vez por especialidad, en todas y cada una de las partidas de Bingo Electrónico y deberá consistir en una porción de las apuestas realizadas por el conjunto de los jugadores. Obtenido el mismo, la partida continuará hasta la finalización del sorteo.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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.

6. 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.ª Modalidad de Bingo Automático

Artículo 123. 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 124. 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 convertirán 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 125. 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.

Capítulo IV

Otros juegos y apuestas

Artículo 126. 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.

b) Recreativas con premio o de tipo "B": Son aquéllas 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.

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.

Artículo 127. 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 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.

c) 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 128. 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 129. 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 130. 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 131. 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 Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, la autorización de explotación del mismo se llevará a cabo mediante concurso público.

Artículo 132. 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 el artículo 6.2 de la Ley 2/1995, de 15 de marzo.

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. 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 "externas", cuando se formalicen en establecimiento diferentes al recinto en el que se está desarrollando el acontecimiento deportivo, específicamente autorizados a tal fin, y

b) Como "traviesas", cuando los apostantes son ajenos a los que intervienen en el acontecimiento condicionante del premio.