

Xedapen Orokorrak

HERRIZAINGO SAILA

3547

181/2010 DEKRETUA, uztailaren 6koa, Euskadiko Jokoen Katalogoa bigarrenez aldatzen duena.

Azaroaren 26ko 277/1996 Dekretu bidez, Euskadiko jokoen katalogoa ezarri zen, ondoren, apirilaren 19ko 95/2005 Dekretuak aldatu zuena.

Aipatutako arautegia argitaratu zenetik denbora ugari igaro dela ikusita, eta sektore horretan aldaketak etengabe gertatzen direla kontuan hartuta, bai berrikuntza teknologikoengatik, bai etengabe garapenean dagoen enpresa-errealitatearengatik, baita kasinoetako jokoen dinamikan eragina duten gizarte-eskaera berriengatik ere, Jokoen Katalogoa aldatzea beharrezkoa da hainbat joko berri barne hartzeko, besteak beste, Trijoker pokerra, bost kartako poker estalia karta-uzteekin eta zenbait aldaera: Seven Stud poker, Omaha, Hold'em, Five Stud Poker, etab.

Era berean, poker lehiaketak aztertzen dira, jokoren gardentasuna bermatzen duten arauak betetzen dituztela eta indarreko araudian bildutako printzipioen arabera garatzen direla ziurtatzeko.

Ildo horri jarraiki, Herrizaingo Sailburuak proposatuta, Euskadiko Aholku Batzordearen babesean eta 2010eko uztailaren 6ko Gobernu Kontseiluaren erabakia ikusirik,

XEDATU DUT:

Lehenengo artikulua.— Euskadiko jokoen katalogoa onartzen duen azaroaren 26ko 277/1996 Dekretuaren hirugarren xedapen gehigarrian paragrafo bat gaineratu da, eta honela agertuko da hemendik aurrera:

«1.— Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoen Katalogoan barne hartuta ez dauden jokoak debekatutzat hartuko dira. Halaber, barne hartuta egon arren, beharrezko baimena izan gabe edo emandako baimenetan eta dagozkien arau aplikagarrietan zehazten diren era, leku edo pertsonen bestelakoek egiten dituztenak ere debekatuta egongo dira.

2.— Katalogoan aurreikusitako jokoak ezin izango dira baimendu dagokien garapen-araudia eman arte.

3.— Jokoak antolatzeko eta gauzatzeko mugak, aurreko idatz-zatietan aipatutakoak, Interneten bidez

Disposiciones Generales

DEPARTAMENTO DE INTERIOR

3547

DECRETO 181/2010, de 6 de julio, de segunda modificación del Catálogo de Juegos de Euskadi.

Por Decreto 277/1996, de 26 de noviembre se estableció el catálogo de juegos de Euskadi que, posteriormente, fue modificado por Decreto 95/2005, de 19 abril.

Habida cuenta del tiempo transcurrido desde la publicación del Reglamento citado y los constantes cambios que experimenta el sector, debido tanto a las innovaciones tecnológicas, como a la realidad empresarial en constante evolución, sin olvidar las nuevas demandas sociales que repercuten en la dinámica de los juegos de casinos, hacen preciso modificar el Catálogo de Juegos para contemplar nuevos juegos tales como póquer Trijoker, póquer de círculo en sus modalidades de póquer cubierto de cinco cartas con descarte y las variantes Seven Stud poker, Omaha, Hold'em, Five Stud Poker, etc.

Igualmente se considera la aparición de torneos de poker, cuya celebración debe sujetarse a reglas que garanticen la transparencia en el juego y que su desarrollo sea conforme a los principios recogidos en la normativa vigente.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Interior, de acuerdo con la Comisión Asesora de Euskadi y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su sesión celebrada el día 6 de julio de 2010,

DISPONGO:

Artículo primero.— Se añade un párrafo a la disposición adicional tercera del Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, que aprueba el catálogo de juegos de Euskadi, que pasa a tener la siguiente redacción:

«1.— Se considerarán prohibidos aquellos juegos que no estén incluidos en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, así como los que, estando incluidos, se realicen sin la oportuna autorización o en forma o lugares o por personas distintas de las que se especifiquen en las autorizaciones y en las correspondientes normas aplicables.

2.— Los juegos previstos en el Catálogo no podrán ser autorizados en tanto no haya sido dictada la normativa de desarrollo correspondiente.

3.— Las limitaciones para la organización y práctica de los juegos, a que se refieren los apartados an-

edo urrutiko komunikazio gailu bidez garatutakoei ere ezarriko zaizkie».

Bigarren artikulua.— Euskadiko jokoan katalogoa onartzen duen azaroaren 26ko 277/1996 Dekretuaren eranskinaren 1. artikulua A) letra moldatu da, eta honela agertuko da hemendik aurrera:

«A) Kasino-jokoak:

- 01.— Erruleta frantsesa.
- 02.— Zero bakarreko erruleta amerikarra.
- 03.— Hogeita bata edo «Black Jack».
- 03.01.— Black Jack Hirukoitza.
- 04.— Bola edo «boule».
- 05.— Hogeita hamar Berrogei.
- 06.— Dadoak edo «craps».
- 07.— Puntu eta bankua. Mini eta Midi Puntu eta Bankua.
- 08.— Trenbidea, «Baccara» edo «Chemin de Fer».
- 09.— Bi oihaleko «Baccara».
- 10.— Zori-erruleta.
- 11.— Karta-uzterik gabeko pokerra.
- 12.— Pokerra karta-uzteekin.
- 13.— Trijoker Pokerra.
- 14.— Pai Gow Pokerra edo Poker txinatarra.
- 15.— Hiru kartako pokerra edo Tripoker.
- 16.— Texas Pokerra.
- 17.— Zirkuluko Pokerra.
- 17.01.— Bost kartako poker estalia karta-uztearekin.
- 17.02.01.— Omaha Ageriko Pokerra.
- 17.02.02.— Bost Kartako Omaha Pokerra.
- 17.02.03.— Omaha Hi&Low Pokerra.
- 17.03.01.— Texas Hold'em Ageriko Pokerra.
- 17.03.02.— Double Hold'em Pokerra.
- 17.04.— Poker Five Stud Poker.
- 17.05.— Seven Card Stud Poker.
- 17.06.— Poker Sintetiko».

Aurreko idatz-zatietan zerrendatutako jokoak Jokoan Katalogoan bakoitzarentzat ezarritako baldintzak, elementuak, arauak eta debekuak errespetatuz garatu-kota dira.

Hirugarren artikulua.— Euskadiko jokoan katalogoa onartzen duen azaroaren 26ko 277/1996 Dekretuaren eranskinaren 2. artikulua moldatu da, eta honela agertuko da hemendik aurrera:

«2. artikulua.— Kasino-jokoak.

1.— Honako hauek kasinoetako jokotzat bakarrik joko dira, beraz, Joko-Kasino gisa baimendutako lo-

teriores, serán de aplicación, asimismo, a los desarrollados a través de Internet o mediante dispositivos de comunicación a distancia».

Artículo segundo.— Se modifica la letra A) del artículo 1 del anexo al Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, que aprueba el Catálogo de Juegos de Euskadi, que pasa a tener la siguiente redacción:

«A) Juegos de Casino:

- 01.— Ruleta Francesa.
- 02.— Ruleta Americana con un solo cero.
- 03.— Veintiuno o «Black Jack».
- 03.01.— Triple Black Jack.
- 04.— Bola o «boule».
- 05.— Treinta Cuarenta.
- 06.— Dados o «craps».
- 07.— Punto y Banca. Mini y Midi Punto y Banca.
- 08.— Ferrocarril, «Baccara» o «Chemin de Fer».
- 09.— «Baccara» a dos paños.
- 10.— Ruleta de la Fortuna.
- 11.— Poker Sin Descarte.
- 12.— Poker con descarte.
- 13.— Poker Trijoker.
- 14.— Pai Gow Poker o Poker Chino.
- 15.— Poker de tres cartas o Tripóker.
- 16.— Texas Poker.
- 17.— Poker de Círculo.
- 17.01.— Poker cubierto 5 cartas con un descarte.
- 17.02.01.— Poker Descubierto Omaha.
- 17.02.02.— Poker Omaha 5 cartas.
- 17.02.03.— Poker Omaha Hi&Low.
- 17.03.01.— Poker Descubierto Texas Hold'em.
- 17.03.02.— Poker Double Hold'em.
- 17.04.— Poker Five Stud Poker.
- 17.05.— Seven Card Stud Poker.
- 17.06.— Poker Sintético».

Los juegos enumerados en los apartados anteriores se desarrollarán conforme a los requisitos, elementos, reglas y prohibiciones establecidos, para cada uno de ellos, en el Catálogo de Juegos.

Artículo tercero.— Se modifica el artículo 2 del anexo al Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, que aprueba el Catálogo de Juegos de Euskadi, que pasa a tener la siguiente redacción:

«Artículo 2.— Juegos de casino.

1.— Se consideraran juegos exclusivos de Casinos y, por lo tanto, solo se podrán practicar en los locales

kal edo establezimenduetan soilik jolastu ahalko dira eta, izen bera edo beste bat izanda, kasinoetako berriazko jokoen modalitateak antolatzea eta garatzea debekatuko da:

01.– Erruleta frantsesa.

I.– Deskribapena.

Erruleta zorizko jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimendu antolatzailaren kontra jokatzeko dutela dauka funtsezko ezaugarritzat. Irabazteko aukera gurpil horizontal birakari batek erabakitzen du.

II.– Jokoaren elementuak.

– Erruletaren tresnak.

Joko honen materiala 56 cm inguruko diametroko zurezko zilindro batek osatzen du eta, honen barruan, metalezko ardatz batek eusten dion disko birakari bat dago. Disko honen goialdeak gainazal ahur samarra dauka eta metalezko tabike txikiak bereizten dituzten 37 laukitxo erradialetan banatuta dago. Konpartimendu horiek gorriak eta beltzak dira, txandaka, eta 1etik 36ra zenbakituta daude; beste batek zeroa dauka eta zuria edo berdea izaten da, baina ezin da ez gorria ez beltza izan. Elkarren segidako bi zenbaki ez dauke inoiz elkarren ondoan eta, bestalde, haien batura bikoitia duten zenbakiak eta 10a eta 29a beltzak dira beti, 19a izan ezik. Ardatzetik kanporatzen den gailu bati esker (erruletaren erdi-erdian gurutzatzen diren bi zeharriak osatzen dute), erruletari plano horizontalean mugimendu birakaria eman dakioko.

Erruleta mahai luze eta angeluzuzen batean jokatzen da, eta honen erdian edo mutur batean egoten da aipatutako gurpila. Horren alde batean taula edo taulak daude. Taula horretan erruletan dauden 36 zenbaki gorri eta beltzak ezarrita daude, hamabina zenbakiko hiru zutabetan jarrita, zeroarentzako espazio bat gordeta dago eta beste espazio batzuk konbinazio edo «zorte» desberdinetarako; espazio horietan konbinazio edo «zorte» horien adierazgarri diren hitz edo laburtzapen desberdinak Autonomia Erkidegoko bi hizkuntza ofizialetan inprimatuta egongo dira.

Mahaian taula bat edo bi dauden kontuan hartuta, erruletari «oihal bakarrekota» edo «bi oihalekota» deituko zaio, hurrenez hurren.

III.– Langileak.

1.– Motak.

Erruleta bakoitzari dagokion langileriak honako hauek biltzen ditu:

a) «Bi oihalekota» deritzen erruleta: Mahaiburu edo ikuskatzaile bat; lau croupier, mahaiaren erdian kokatuko direnak, mahaiburu edo ikuskatzailearen eskuinean eta ezkerrean, eta aukeran, bi «mahai-ertzeko», mahaiaren muturretan kokatuta.

o establecimientos autorizados como Casino de Juego, quedando prohibida la organización y práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de Casinos, los siguientes:

01.– Ruleta Francesa.

I.– Denominación.

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

II.– Elementos de juego.

– Instrumentos de la ruleta.

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

La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros en el que están fijados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de doce, un espacio reservado para el cero y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquellas.

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

III.– Personal.

1.– Clases.

El personal efecto a cada ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: un Jefe de Mesa o Inspector; cuatro croupiers que se situarán en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquellos, y opcionalmente dos «extremos de mesa», instalados en las extremidades de ésta.

b) «Oihal bakarrekoea» deritzon erruleta: mahaiburu edo ikuskatzaile bat, bi croupier, bakarra bezerkopurua txikia denean (zilindristak) eta, aukeran, «mahai-ertzeko» bat.

2.– Eskumenak.

a) Buruak edo ikuskatzaileak partida zuzentzea eta horrek dirauen bitartean egiten diren aldaketak kontrolatzea du eginkizun. Debekatuta dauka dirua, plakak edo fitxak edozein modutan manipulatzea. Mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon daiteke lau mahaietarako, bertan jolasten den jokoa edozein izanik ere, betiere, mahaiak sektore berean baldin badaude.

b) Croupier zilindristek, mahai bakar batean bat baino gehiago daudenean, zilindroari eragin eta bola jaurtikitzeaz arduratu behar dute, txandaka eta ezarritako errotazio-ordena bati jarraituz. Horrez gain, funtzionamendu-arauei dagokien idatz-zatian zehazten diren jokoa burutzeko beharrezko eragiketak egiteaz arduratuko dira. Halaber, posturak mahai gainean jarri ahalko dituzte.

c) «Mahai-ertzekoek», baleude, jokalariek eskatzen dietenean posturak beren kontrolpeko eremuan jartzea eta horiek bereziki zaintzea dute eginkizun, hutsegite, eztabaida eta iruzurrik gerta ez dadin. «Mahai-ertzekorik» ez balego zilindristek egingo dute lan hori.

IV.– Erruletaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

A) Posibilitate edo «zorte» anizkunak.

a) Bete-betekoa. Apustua 37 zenbakietako edozeinetan egitean datza eta irabazten duen jokalaria egindako postura bider hogeita hamabost itzulikodio.

b) Bikotea edo zangalatraba. Apustua zangalatraba jarriko da bi zenbaki bereizten dituen lerroaren gainean eta irabazten duen jokalaria egindako postura bider hamazazpi itzulikodio.

c) Zeharkako ilara. Ilara bat osatzen duten hiru zenbaki jarraituetan jokatu da, ilarak zorte baketara bideratutako alboko espazioetatik bereizten dituen luzekako lerroaren gainean jarritz apustua. Hiru zenbakietako bat ateratzen bada, jokalaria jarritako kopurua bider hamaika lortuko du. Halaber, «0, 1, 2» eta «0, 2, 3» konbinazioen alde jarritako fitxak bider hamaika ordainduko dira, postura horiek tradizionalki 0aren zeharkakotzat hartu baitira.

d) Laukia. Apustua lauki bat osatzen duten lau zenbakiren alde egingo da, postura zenbaki horiek bereizten dituzten lerroen gurutzagunean jarritz. Irabaziz gero, jarritako postura bider zortzi lortuko da. Halaber, «0, 1, 2, 3» konbinazioen alde jarritako

b) Para la denominada «a un solo paño»: un Jefe de Mesa o Inspector, dos croupiers, uno solo cuando el número de clientes sea reducido (cilindristas) y, opcionalmente un «extremo de mesa».

2.– Competencias.

a) El Jefe de Mesa o Inspector tiene como misión dirigir la partida y controlar los cambios que se realizan en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de forma alguna, el dinero, las placas o las fichas. Puede existir un Jefe de Mesa o Inspector por cada cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

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

c) Los «extremos de mesa» si los hubiera, tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquellas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes. En su ausencia esta labor será desarrollada por los cilindristas.

IV.– Reglas de la Ruleta.

1.– Combinaciones posibles.

A) Posibilidades o Suertes múltiples.

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

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

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

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

fitxak bider zortzi ordainduko dira. Postura honi 4 lehendabizikoak izena ematen zaio.

e) Seikoa edo zeharkako ilara bikoitza. Apustuak sei zenbaki hartuko ditu eta egindako postura bider bost irabazi ahalko da.

f) Zutabea. Apustuak zutabe bat osatzen duten hamabi zenbakiak hartuko ditu eta jokaturako kopurua bider bi irabazi ahalko da.

g) Dozena. Apustuak 1etik 12ra bitarteko zenbakiak (lehen dozena), 13tik 24ra bitarteko zenbakiak (bigarren dozena) edo 25etik 36ra bitarteko zenbakiak (hirugarren dozena) hartuko ditu, eta jokaturako kopurua bider bi irabazi ahalko da.

h) Bi zutabe edo zutabea zangalatraba. Apustua bi zutabeko 24 zenbakitan egingo da eta irabazia posturaren erdia izango da.

i) Bi dozena edo dozena zangalatraba. Apustua bi dozenako 24 zenbakitan egingo da eta irabazia posturaren erdia izango da.

j) Ondokoen aldeko apustuak.

Ondokoen aldeko apustuetan eskatutako zenbakia eta zilindro horren albo bakoitzeko bi gehiago bilduko dira, bete-beteko posturak kokatuz. Adibidez, «zero eta ondokoak» apustuak bost fitxa izango ditu, mahaian baimendutako posturaren balioaren minimotik maximora, 0, 3, 15, 26 eta 32 zenbakietan bete-betea apustutakoak.

k) Sektoreen aldeko apustuak.

– Zero sektorea edo serie handia.

Bederatzi fitxa ditu, mahaian baimendutako posturaren balioaren minimotik maximora, eta honelaxe kokatzen da: bi fitxa 0-2-3 zeharkakora, fitxa bat 4-7 zangalatrabara, fitxa bat 12-15 zangalatrabara, fitxa bat 18-21 zangalatrabara, fitxa bat 19-22 zangalatrabara, bi fitxa 25-29 laukira eta fitxa bat 32-35 zangalatrabara.

– Herena edo serie txikia.

Sei fitxa ditu, mahaian baimendutako posturaren balioaren minimotik maximora, eta honelaxe kokatzen da: fitxa bat 5-8 zangalatrabara, fitxa bat 10-11 zangalatrabara, fitxa bat 13-16 zangalatrabara, fitxa bat 23-24 zangalatrabara, fitxa bat 27-30 zangalatrabara eta fitxa bat 33-36 zangalatrabara.

– Zurtzak.

Bost fitxa ditu, mahaian baimendutako posturaren balioaren minimotik maximora, eta honelaxe kokatzen da: fitxa bat bete-betea 1era, fitxa bat 6-9 zangalatrabara, fitxa bat 14-17 zangalatrabara, fitxa bat 17-20 zangalatrabara eta fitxa bat 31-34 zangalatrabara.

Kasu guztietan, irabazten duen jokalaria bere apustuari eutsiko dio eta erretiratu ahalko du.

B) Posibilitate edo Zorte bakunak.

las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2, 3» denominada esta postura a cuatro primeros.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta.

f) Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena), o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columnas a caballo. Se apuesta a 24 números correspondientes a dos columnas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docenas a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

j) Apuestas a «Vecinos».

Se denomina apuesta a vecinos a aquella que comprende el número solicitado, más dos de cada lado de este en el cilindro, emplazando las posturas a pleno. Por ejemplo, la apuesta «cero y vecinos» se compondrá de cinco fichas, del mínimo al máximo del valor de la postura permitida en la mesa, apostadas a pleno en los números 0, 3, 15, 26 y 32.

k) Apuestas a «Sectores».

– Sector del Cero o Serie Grande.

Se compone de nueve fichas, del mínimo al máximo del valor de la postura permitida en la mesa, y se emplaza de la siguiente forma: dos fichas a la transversal 0-2-3, una ficha al caballo 4-7, una ficha al caballo 12-15, una ficha al caballo 18-21, una ficha al caballo 19-22, dos fichas al cuadro 25-29 y una ficha al caballo 32-35.

– Tercio o Serie Pequeña.

Se compone de seis fichas, del mínimo al máximo del valor de la postura permitida en la mesa, y se emplazan de la siguiente forma: una ficha al caballo 5-8, una ficha al caballo 10-11, una ficha al caballo 13-16, una ficha al caballo 23-24, una ficha al caballo 27-30 y una ficha al caballo 33-36.

– Huérfanos.

Se compone de cinco fichas, del mínimo al máximo valor de la postura permitida en la mesa, y se emplazan de la siguiente forma: una ficha de pleno al 1, una ficha al caballo 6-9, una ficha al caballo 14-17, una ficha al caballo 17-20 y una ficha al caballo 31-34.

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

B) Posibilidades o Suertes sencillas.

a) Posibilitateak. Jokalariek apustua egiterakoan bikoiti ala bakoiti (zenbaki bikoitiak ala bakoitiak), gorri ala beltz (zenbaki gorriak ala beltzak), edo «falta» (1etik 18ra bitarteko zenbakiak) ala «pasa» (19tik 36ra bitarteko zenbakiak) aukeratu ahalko dute.

Kasu horietan guztietan, irabazten duen jokalaria bere apustuari eutsiko dio eta erretiratu ahalko du. Irabazia jokaturako kopuruaren adinakoa izango da.

b) Zeroa irteten bada. Kasu honetan, zorte bakun baten gaineko apustua egin duen jokalaria aukeratzeko utziko zaio: edo bere apustuaren erdia erretiratu eta beste erdia bankuak berreskuratuko du, edo bestela apustua osorik «presondegian» utziko du. Hurrengo jokaldian zeroa berriz irteten ez bada, «presondegian» jarrita dauden postura irabazleak libre geratuko dira, besterik gabe, eta beste guztiak behin betiko galduko dira.

Zeroa bigarren, hirugarren... aldiz irteten bada, jokalaria aukera berbera egin ahalko du, baina kontuan izan behar da bere apustuaren hasierako balioak zeroa irteten den bakoitzean bere balioaren % 50 galdu duela. Mahaiko minimoaren azpitik baldin badago, apustuak «presondegian» egon beharko du libre geratu gabe.

Zeroa saioko azken jokaldian irteten denean, jokalaria bere hasierako apustuaren erdia, laurdena, zortzirena etab. itzuli beharko du nahitaez, zero zenbakia atera den lehendabiziko, bigarren, hirugarren... aldia den kontuan hartuta.

2.- Apustuen maximoak eta minimoak.

A) Muga horiei buruzko arau orokorrak.

Erruletako apustu minimoa Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak emandako baimenean zehaztuta dago.

Maximoa finkatzeko, dauden joko-konbinazioak kontuan hartuko dira:

a) Zorte bakunetan, postura minimo gisa finkaturako kopurua bider 180, 360, 540 edo 900 da maximoa. Zorte bakunak deituriko apustuetako minimoak ezartzeko, zenbaki osoarentzat baimendutako minimoa bider bost arte egin ahalko da, eta kasinoaren zuzendaritzak zehaztu ahalko du zorte horietara egindako apustuak ezarritako minimoaren multiploak izatea.

b) Zorte anizkUNETAN honako hau da minimoa:

Bete-beteko edo zenbaki osoan, apustu minimoa bider 10, 20, 30 edo 50; bikote edo zangalatraban bider 20, 40, 60 edo 100; zeharkako ilaran, bider 30, 60, 90 edo 150; laukian, bider 40, 80, 120 edo 200; seikoan, bider 60, 120, 180, edo 300; zutabeen eta dozenan, bider 120, 240, 360 edo 600; zutabe eta dozena bikoitzean, bider 240, 480, 720 edo 1.200.

B) Arau bereziak.

a) Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36).

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

b) Supuesto de salida el cero. En este caso, el jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla se le ofrece bien retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la Banca; o bien dejar la totalidad de su apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en «prisión» recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50 por 100 de su valor a cada salida del cero. Si esta por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedarse en «prisión» hasta que se libere.

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

2.- Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Dirección de Juego y Espectáculos.

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

a) En las suertes sencillas el máximo representa 180, 360, 540 ó 900 veces la cantidad fijada como mínimo de postura. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre el número entero, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas a éstas suertes sean múltiplos del mínimo fijado.

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

En el pleno o número completo, 10, 20, 30 ó 50 veces el mínimo de la apuestas; en la pareja o caballo, 20, 40, 60 ó 100 veces; en la fila transversal, 30, 60, 90 ó 150 veces; en el cuadro, 40, 80, 120 ó 200 veces; en la seisena, 60, 120, 180 ó 300 veces; en la columna y docena, 120, 240, 360 ó 600 veces; en la doble columna y docena, 240, 480, 720 ó 1.200 veces.

B) Normas Específicas.

Jokoaren zuzendariak edo horren ordezkariak apustuen minimoak aldatu ahalko ditu joko edo mahai jakin batzuetan, betiere, kasinoak horretarako baimena badu, 1979ko urtarrilaren 9ko Joko-Kasinoen Araudiko 16.e) atalean xedatutakoaren babespean eta, kasu orotan, honako baldintza hauek betez:

Saioan zehar eta mahai bat abiarazi denean, jokoaren zuzendariak edo horren ordezkariak bertako apustuaren muga aldatu ahalko du, aurreko mugarekin ateratako azken hiru bolak adierazita eta, beharrezkoa balitz, mahaiaren aurrerakina osatuz. Jarraian, apustuen muga berria adieraziko du. Apustuen minimoetako aldakuntza horrek apustuen muga maximoan, kasinoak kuxan apustuen berme gisa eduki behar duen diru-kopuruan, Kasinoen Araudiko 49. atalak ezarritako eran eta jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkariaren iritziz mahai bakoitzari entregatu behar zaion aurrerakinean izango du eragina.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiaburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiako eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

Dena den, kasinoak gutxienez mahai bat joko horretarako baimendutako apustuen muga minimoarekin abiarazi beharko du, baimen zehatzean bestelakorik xedatzen ez bada behintzat.

3.- Jokoaren funtzionamendua.

Jokoaren ondoz ondoko faseak hauexek dira:

a) Aparatua maniobratzeaz arduratzen den croupierrak aldi bakoitzean aurrekoaren kontrako noranzkoan eragin beharko dio zilindroari, eta bola zilindroaren kontrako noranzkoan jaurtiki beharko du.

b) Maniobra hori egin baino lehen, eta indar zentrifugoak bola galerian atxikitzen duen bitartean, jokalariek apustuak egin ahalko dituzte, croupierrak bolaren mugimendua mantsotu egiten dela eta disko barrura erortzeko zorian dagoela ikusi eta «besterik ez» iragartzen duen arte. Hemendik aurrera ezin izango da inolako posturarik onartu.

c) Bola hogeita hamazazpi laukitxoetako batean gelditzen denean, croupierrak ozenki iragarriko du zenbakia, baita zorte bakun irabazleak adierazi ere, bere arrasteluarekin zenbaki hori ukituz, jendeak argi eta garbi ikus dezan. Jarraian, croupierrak galtzaile izan diren apustuak erretiratu eta irabazle izan direnak ordainduko dituzte, honako ordena honi jarraiki:

El Director o Directora de Juego o su sustituto, podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el artículo 16.e) del Reglamento de Casino de Juego de 9 de enero de 1979 y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Director o Directora de Juego, o su sustituto, podrán variar el límite de las apuestas de la misma, anunciando las tres últimas bolas con el límite anterior, completando el anticipo de la mesa si fuera preciso. Anunciando, acto seguido, el nuevo límite de las apuestas. Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al límite máximo de las apuestas, a la suma de dinero que el Casino debe tener en Caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el artículo 49 del Reglamento de Casinos, y a criterio del Director o Directora de juego o de su sustituto al anticipo que debe entregarse a cada mesa.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con límite mínimo de apuesta autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

3.- Funcionamiento del Juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El croupier encargado de maniobrar el aparato debe, obligatoriamente, accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto al anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esa maniobra, y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el croupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «no va más». Desde entonces, ninguna postura puede ser aceptada.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el croupier anunciará en voz alta el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los croupiers a retirar las apuestas perdedoras y al pago de aquellas apuestas que han

zutabe bikoitzak, zutabeak, dozena bikoitzak, dozenak; zorte bakunak (gorria, beltza, bikoitiak, bakoi-tiak, pasa eta falta); seikoak, zeharkakoak, laukiak eta bikoteak edo zangalatrak, eta azkenik, bete-betekoak. Oihal bakarreko mahaietan croupierrek ordainduko dituzte irabazle suertatu diren apustuak, apustu galtzaileak erretiratu ondoren.

d) Bola biraka dabilen bitartean zilindroan fitxaren bat edo beste edozein objektu erori edo bola zilindrotik jausten bada edota croupierrek bola gaizki jaurtitzen badu, mahaiburuak, ikuskatzaileak, edo halakorik ez balego, croupierrek berak joko eta, bola eten eta berehala adierazi beharko du ozenki «jaurti-aldi baliogabea» izan dela, jarraian, aurreko jokaldian erori den zenbakian bola jarri ondoren, eta zilindroak 2 edo 3 bira eman eta gero, berriz ere bola jaurtiko du, zera adieraziz: «Joko egin jaunak, zuen apustuak alda ditzakezue».

e) Saio bakoitzaren amaieran zilindroa itxiko da manipulatu ezin delako berme nahikoarekin.

02.- Zero bakarreko erruleta amerikarra.

Erruletaren aldaera amerikarraren funtzionamenduak erruleta frantsesa araupezen duten printzipio berberei jarraitzen die. Hori dela-eta, idatz-zati honetan erruleta amerikarrari dagozkion arau bereziak baino ez dira biltzen. Bestalde, arau horietan aurreikusi gabeko guztian, katalogo honen 01. epigrafean bildutako erruleta frantsesari buruzko xedapenak aplikagarritzat joko dira.

I.- Erruleta amerikarraren tresnak.

Hainbat ezberdintasun daude erruleta frantsesarekiko:

a) Jokatzeko mahaia tamaina txikia dauka, baina mahai bikoitza erabiltzea baimen daiteke. Apustuak tapetearen alde bietako baten gainean jartzen dira, betiere, mahaian croupierren aurrean. Apustuak ezkerretatik egiten direneko adibide gisa, irudia azter dezakezue.

resultado ganadoras, según el orden siguiente: dobles columnas, columnas, dobles docenas, docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); seisenas, transversales, cuadro y parejas o caballos, y, en último lugar, los plenos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los croupiers los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar a las perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el Jefe de Mesa, Inspector o el mismo croupier, en su ausencia, debe detener el juego, detener la bola y anunciar inmediatamente en voz alta y clara «tirada nula», acto seguido volverá a lanzar de nuevo la bola, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior, esperando a que el cilindro de 2 ó 3 vueltas antes de volver a tirar la bola, anunciando: «hagan juego señores, pueden modificar sus apuestas».

e) Al final de cada sesión el cilindro deberá ser cerrado con la suficiente garantía de que no podrá ser manipulado.

02.- Ruleta Americana con un solo cero.

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerándose aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta francesa contenidas en el epígrafe 01 del presente Catálogo.

I.- Instrumentos de la ruleta americana.

Varias son las diferencias que existen con respecto a la ruleta francesa:

a) La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete, siempre en el lado opuesto a la posición del croupier en la mesa, como ejemplo, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura.

1.2 ZERO BAKARREKO ERRULETA AMERIKARRA.

0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34
	1ª Docena				2ª Docena				3ª Docena			
1 al 18		PAR			IMP		19 al 36					

b) «Koloretako fitxak» deituriko joko-fitxak erabil-tzea. Zilindroaren alboko mahaiaren ertzean kopuru maximoa bezainbat konpartimendu edo markagailu gardenak jarriko dira, era ikusgarrian. Konpartimen-du horiek, batzuk besteetatik nabarmenki bereiz, balio jakinik gabeko fitxa bat jartzeko erabiliko dira, eta jokalariai kolore horretako fitxei emandako balioa adierazten duen markagailua jarriko da gainean. Balio hau mahaiaren zenbaki oso baten alde dagoen postura-ren minimotik maximora bitartekoa izan daiteke, eta kasinoan dauden fitxen balio nominala egokitu egiten da.

c) Jokalariai balioa duten fitxekin edo koloreko fitxekin jolastu ahalko du. Jokalariai balioa duten fitxekin jolasten duenean, mahaiburuak edo ikus-katzaileak baimenduko ditu apustu horiek, betiere, fitxa horien erabilerak apustu-egilearen identifikazioa galarazten ez badu. Mahaiburu edo ikuskatzaileak be-rak galarazi ahalko ditu apustu berriak balioa duten fitxak erabilia, apustu-kopurua gehiegizkotzat jotzen badu jokoa kontrolatzeko eta aurrera ongi egin ahal izateko.

d) Sektoreen eta ondokoen aldeko apustuak.

Mahaiaren erdialdean, croupierrarengandik gertu, oihalean, baina apustuen zonaldetik kanpo, ondoko-en eta sektoreen aldeko apustuak deiturikoak biltze-ko lauki bereziak egon daitezke. Ondokoen aldeko apustuentzat zilindroaren 37 zenbakietarako eremuak gordeko dira. Sektoreentzat, zilindroaren sektoreak deituriko hirurentzat, hau da, Zeroaren Sektorea edo Serie Handia, Serie txikia edo Herena eta Zurtzak, hiru eremu egongo dira.

e) Ondokoen eta sektoreen aldeko apustuak adie-ratzeko botoiak.

Era berean, 37 botoi izango dituen ontzi bat egon ahalko da, 0tik 36ra bitarteko zenbakiekin adierazita, biak barne. Horiek fitxa-kopuru jakin baten gainean jarri gero, langileak eta bezeroek ikusita, fitxa horiek aukeratutako zenbakiaren alde eta zilindroan haren albo bakoitzeko bi ondokoen alde jokatzeko dutela esan nahiko du. Adibidez: 17. zenbakiko botoi adie-razlea 10 euroko bost fitxaren gainean jarriko bage-nu, 2, 6, 17, 25 eta 34 zenbaki bakoitzaren alde 10 euro jokatzeko ari garela esan nahiko luke. Botoi hori-ek, zenbakiaren diseinuan izan ezik, gardenak izango dira, egoera bakoitzean estaltzen duten fitxa mota eta balioa ikusi ahal izateko. Beste hiru botoi ere egon ahalko dira, aurretik aipatutako ezaugarriekin, hona-ko apustu hauek identifikatzeko:

SH = Serie handia edo zeroaren sektorea

H = Herena edo serie txikia.

Z = Zurtzak.

II.— Elementu pertsonalak.

a) Erruleta bakoitzari dagokion langileriak honako hauek biltzen ditu: mahaiburu edo ikuskatzaile bat,

b) La utilización de fichas de juego denominadas «fichas de color». En el borde de la mesa cerca del cilindro y de forma visible se colocará un número de compartimentos o marcadores transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichos compar-timentos, claramente separados unos de otros, están destinados a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre el cual se colocara un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la pos-tura de la mesa sobre un número entero, adaptándose al valor nominal de las fichas existentes en el Casino.

c) El jugador podrá jugar con fichas de valor o con fichas de color. Cuando el juego realizado por el jugador sea con fichas de valor, el Jefe de Mesa o Ins-pector, será quien autorice dichas apuestas, siempre y cuando la utilización de estas fichas no impida la identificación del apostante. El mismo Jefe de Mesa o Inspector podrá impedir nuevas apuestas median-te el uso de fichas de valor, cuando considere que el número de apuestas es excesivo para el adecuado de-sarrollo y control del juego.

d) Apuestas de Sectores y Vecinos.

En la parte central de la mesa, próximo al crou-pier, en el paño; pero fuera de la zona de apuestas, podrán existir unos recuadros especiales para acoger las denominadas apuestas de «vecinos» y de «secto-res». Para la de vecinos existirán espacios reservados para los 37 números del cilindro. Para los «sectores» existirán tres espacios para los tres denominados «sec-tores» del cilindro, conocidos como, Sector del Cero o Serie Grande, Serie Pequeña o Tercio y Huérfanos.

e) Botones señaladores de apuestas de Vecinos y Sectores.

Asimismo podrá existir un recipiente que con-tendrá 37 botones, marcados con los números de 0 al 36, ambos inclusive, que emplazándose sobre un número exacto de fichas, a la vista del empleado y clientes, significara que estas fichas juegan al núme-ro elegido y dos vecinos de cada lado de este en su ubicación en el cilindro. Por ejemplo: si situásemos el botón marcador número 17 sobre cinco fichas de 10 euros, significa que se están jugando 10 euros a cada uno de los números 2, 6, 17, 25 y 34. Dichos botones, salvo en el diseño de su número serán trans-parentes con el fin de permitir ver el tipo de ficha y valor de la misma que cubren en cada caso. También podrán existir otros tres botones, con las caracterís-ticas anteriormente descritas, que identificaran las si-guientes apuestas:

SG = Serie Grande o Sector del cero.

T = Tercio o Serie Pequeña.

H = Huérfanos.

II.— Elementos personales.

a) El personal destinado a cada ruleta comprende un Jefe de Mesa o Inspector, un croupier, y opcional-

croupier bat eta, behar izanez gero, laguntzaile bat, beste hainbat eginkizunez gainera, croupierrari laguntzeaz eta fitxa-piloak ordenatzeaz arduratuko dena.

b) Mahaiburua edo ikuskatzailea jokoaren argitasun eta erregulartasunaren, ordainketen, mahaian egindako eragiketa guztien eta markagailuen kontrolaren erantzulea da. Mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon daiteke lau mahaietarako, bertan jolasten den jokoa edozein izanik ere, betiere, mahaia sektore berean baldin badaude.

III.— Jokoaren funtzionamendua.

a) Jokaldi bakoitzean, croupierrak laguntzailearen edo fitxak klasifikatzen dituen makina baten laguntza izango du.

b) Ordainketak ordena honi jarraituz egin behar dira beti: zutabe bikoitza, zutabea, pasa, bakoitia, beltza, gorria, bikoitia, falta, dozena bikoitza, seikoa, zeharkakoa, laukia, bikotea edo zangalatraba eta, azkenik, bete-betekoa. Alabaina, jokalaria batek konbinazio bat baino gehiago baldin badu, zorte bakunak izan ezik, guztiak batera ordainduko dira, nahiz eta apustuak mota desberdinetakoak izan. Ordainketak jokalaria irabazleari dagozkion balio jakin bateko koloretako fitxekin egiten dira, edo balio-fitxa eta -plakekin edota biekin.

IV.— Jokoaren konbinazioak.

Zorte bakunen barruan, zeroa irtetzen bada, apustuaren erdia galdu eta beste erdia berreskuratu egiten da.

V.— Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalaria koloretako fitxak nahi balio-fitxak erabil ditzake jokoan, betiere, mahaiburu edo ikuskatzailearen baimenarekin. Koloretako fitxak erabiltzean, jokalaria, fitxa-sorta bat eskuratzen duenean, fitxa bakoitzari eman nahi dion balioa finka dezake, zenbaki oso baten gaineko minimoaren eta maximoaren mugen barruan. Jokalaria bere fitxei eman nahi dien balioa croupierrari adierazten ez dionean, hauek mahaiko apustuaren balio minimoa hartuko dute.

VI.— Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriri ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

03.— Hogeita bata edo «Black-Jack».

I.— Deskribapena.

mente, un auxiliar, encargado, entre otras funciones de asistencia al croupier y de ordenar los montones de fichas.

b) El Jefe de Mesa o Inspector es el responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en la mesa y del control de los marcadores. Puede existir un Jefe de Mesa o Inspector para cada cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estén en un mismo sector.

III.— Funcionamiento del juego.

a) En cada jugada, el croupier podrá estar asistido por un auxiliar o por una máquina clasificadora de fichas.

b) Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y, en último lugar, el pleno; pero si un jugador tiene varias combinaciones, excepto las suertes sencillas, se le pagaran 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 al jugador ganador, o con fichas y placas de valor o ambas.

IV.— Combinaciones del juego.

Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

V.— Máximos y mínimos de las apuestas.

El jugador podrá jugar bien con fichas de valor, siempre con la autorización del Jefe de Mesa o Inspector, o con fichas de color. En este último caso, el jugador, en el momento que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Cuando el jugador no anuncie al croupier el valor que desea dar a sus fichas, éstas tomarán el valor del mínimo de la mesa.

VI.— Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

03.— Veintiuno o «Black Jack».

I.— Denominación.

Hogeita bata edo «Black-Jack» zorizko karta-jokoa da, kontra-partidakook deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta jokoak hogeita bat puntu lortzea edo muga hori gainditu gabe puntu hauetara hurbiltzea du helburu.

II.— Jokoaren elementuak.

1.— Kartak.

Hogeita bat edo «Black-Jackean» 52na kartako sei karta-sortarekin jokatzen da, hiru kolore batekoak eta beste hirurak beste batekoak. Irudiek hamar puntu balio dute, batekoak puntu bat edo hamaika, jokalaritari komeni zaiona, eta beste kartek beren zenbakia-
ren balioa izango dute.

2.— Banagailua edo «Sabot».

Kartak behar bezala nahastu ondoren banatzeko sartzen direnako ontzia da. Bertan irrist egin eta banan-banan azaltzen dira.

Banagailu guztiak zenbakitu egin behar dira establezimendu bakoitzean, eta karten armairuan edo exigentzia berberak betetzen dituen besteren batean gorde behar dira. Zuzendaria edo horretaz arduratzen den langileak banatuko ditu mahai desberdinetan saio bakoitzaren hasieran, banagailu berberak sistematiko-
ki mahai berberetan jar ez daitezen ahaleginduz.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak homologatutako modeloetako batekoa izan beharko du derrigorrez.

Aldez aurretik homologatuta, elementu, gailu edo osagai elektroniko edo informatikoak dituzten eta kartak croupierrek parte hartu gabe automatikoki nahastu eta banatzen dituzten banagailu edo «sabot» automatikoak erabiltzeko baimena eman dezake Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak.

Homologazioa «sabot» edo banagailuak diseinatu izan denerako funtzionaltasuna betetzen duela egiaztatzean datza.

«Sabot»edo kartak nahasteko gailu automatikoak erabiltzeko baimena ematen denean, hauek zaindu, erabili eta manipulatzeko eginkizunak jokoen katalogo honen arabera horretaz arduratu behar duen langileak beteko ditu.

Erabili ondoren, joko-mahaian geratu ahalko dira, betiere, segurtasun neurri nahikoa dutenean manipulatua izan ez daitezen.

3.— Joko-mahaia.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendu ahal-
ko du, aldez aurretik interesa duen kasinoak eskatu-
ta, mahaiak oihal alderantzizagarriekin ezar ditzaten,
mahai bakar batean hainbat joko gauzatu ahal izate-

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

II.— Elementos del juego.

1.— Cartas o naipes.

Al veintiuno o «Black Jack» se juega con seis ba-
rajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres
de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto
u once, según convenga al jugador, y las otras cartas
tendrán su valor nominal.

2.— Distribuidor o «Sabot».

Es un recipiente donde se introducen las cartas,
una vez barajadas convenientemente, para proceder a
su distribución. En el se deslizan apareciendo de una
en una.

Todos los distribuidores deben ser numerados en
cada establecimiento y guardados en el armario de
las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas
exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la
realizara el Director o Directora, o empleado respon-
sable al comienzo de cada sesión, procurando evitar
que los mismos distribuidores se destinen sistemática-
mente a las mismas mesas.

Habrà de pertenecer obligatoriamente a un mode-
lo homologado por la Dirección de Juegos y Espectá-
culos.

Prevía homologación, la Dirección de Juegos y
Espectáculos podrá autorizar la utilización de distri-
buidores o «sabot» automáticos que contengan ele-
mentos, dispositivos o componentes electrónicos o
informáticos y que realicen las funciones de barajado
y distribución de las cartas de un modo automático,
sin acción del croupier.

La homologación consistirá en verificar que el
«sabot» cumple la funcionalidad para el que ha sido
destinado.

Las funciones de custodia, uso y manipulación de
los «sabots» o barajadores automáticos, caso de auto-
rizarse, seguirán estando encomendadas al empleado
de juego que las tenga atribuidas por el presente Ca-
tálogo de Juegos.

Una vez finalizada su utilización, podrán permane-
cer en la mesa de juego siempre que tengan las sufi-
cientes medidas de seguridad para que no pueda ser
manipulado.

3.— Mesa de Juego.

La Dirección de Juegos y Espectáculos podrá au-
torizar, previa solicitud del Casino interesado, la in-
stalación de mesas con paños reversibles, de tal forma,
que en una misma mesa, se puedan poner en fun-

ko, betiere, aurreko jokoa amaitu ondoren. Ondoren, joko berria hasiko da bere aurrerakin berriarekin. Aukera hori erabiliz gero, oihal bakoitzak zenbaki bat eta berariazko kontabilitate-liburuak izango ditu. Aukera hau Hogeita bat edo «Black-Jack» jokoan erabiltzen diren mahaian antzekoak erabiltzen dituzten joko guztietan erabili ahalko da.

III.– Hogeita bat edo «Black-Jack» jokoaren langileak.

Ikuskatzailea edo mahaiburua.

Jokoa kontrolatzea eta jokoak dirauen bitartean sortzen zaizkion arazoak konpontzea du eginkizun. Mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon daiteke lau mahaietarako, bertan jolasten den jokoa edozein izanik ere, betiere, mahaiak sektore berean baldin badaude.

– Croupierra.

Partida zuzentzen duen langilea da, eta kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun.

IV.– Jokalariak.

a) Eserita.

Jokoan parte har dezakeen jokolari-kopuruak bat etorri behar du tapetean markatutako apustuen plaza-kopuruarekin; azken hauen gehienezko kopurua bederatzikoa izango da. Plaza batzuk bete gabe baldin badaude, jokalariek hutsik daudenetan egin ditzakete apustuak. Halaber, jokalariek beste edozein jokalariren «eskuan» ere egin ditzakete apustuak, gehienez ere lauki bakoitzeko guztira lau apustuko mugara heldu arte, aurrez aurre dagoen lehendabiziko jokolariaren edo, beharrezkoa balitz, mahaiburu edo ikuskatzailearen baimenarekin, eta apustu maximoaren mugen barruan. Dena den, lauki bakoitzaren parean aurrez aurre dagoen lehendabiziko jokalaria izango da bertan aginduko duena.

Jokolari baten «esku» bakoitza indibidualki kontuan hartuko da eta kartak banatu eta eskatzeko ordena arruntari jarraituko dio.

b) Zutik dauden jokalariek

Zutik dauden jokalariek ere jokoan parte hartu ahalko dute, jokolari baten «eskuan» apustu eginez, betiere, honen baimena eta, beharrezkoa balitz, mahaiburu edo ikuskatzailearen baimena izanik eta apustu maximoaren mugen barruan. Alabaina, lauki bakoitzeko jokolari titularrari ezingo diote aholkurik edo jarraibiderik eman, eta honen erabakiak onartu beharko dituzte.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Jokoaren posibilitateak.

a) Joko bakuna edo Hogeita bata edo «Black-Jack».

Apustu guztiak egin direnean, croupierrak karta bat emango dio «esku» bakoitzari, bere ezkerralde

tionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack».

III.– Personal de Veintiuno o «Black Jack».

– El Inspector o Jefe de Mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se les presenten. Puede existir un Jefe de Mesa o Inspector por cada cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en un mismo sector.

– El croupier.

Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las posturas perdedoras y pagar las que resulten ganadoras.

IV.– Jugadores.

a) Sentados.

El número de jugadores a los que les esta permitido participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima no podrá ser superior a nueve. Si algunas plazas no están cubiertas, puede los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo, podrán apostar sobre la «mano» de cualquier otro jugador, hasta un límite de cuatro apuestas totales por casilla y claramente separadas, con el consentimiento del jugador situado en primera línea o, en caso necesario, con el consentimiento el Jefe de Mesa o Inspector y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en la primera línea, delante de cada casilla, es quien manda en la misma.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

b) Jugadores de pie.

Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de éste o, en caso necesario, con el consentimiento el Jefe de Mesa o Inspector y dentro de los límites de la apuesta máxima; sin embargo, no pueden dar al jugador titular de la casilla consejos o instrucciones, debiendo aceptar las decisiones de éste.

V.– Reglas de Juego.

1.– Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Veintiuno o «Black Jack».

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el croupier distribuirá un naipe a cada «mano», comen-

hasi eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituz, eta bere buruari beste karta bat emanez.

Gero bigarren karta bat emango dio «esku» bakoitzari, ordena berari jarraituz beti.

Jarraian, «eskua» duten jokalariek lortu duten puntuazioa iragarriko du eta beste kartarik nahi duten galdetuko die. Jokalari bakoitzak ezezkoa eman edo karta gehiago eska dezake, banan-banan, egoki irizten dion arte, baina ezin izango du karta gehiago eskatu 21 edo puntuazio handiagoa lortu baldin badu. «Esku» batek 21etik gorako puntuazioa lortzen duenean galdu egingo du eta croupierrak, lortutako puntuazioa iragarritz, berehala jasoko ditu bere apustua eta kartak, hurrengo «eskura» pasatu baino lehen.

Jokalariek beren jokoa egin dutenean, croupierrak karta bat edo gehiago emango dizkio bere buruari. 17 puntura iristen denean planto egin beharko du, eta ezin izango du karta gehiagorik hartu. Osterantzean, karta gehiago eskatu beharko ditu, bere guztizko puntuazioa 17 edo gehiagora iritsi arte. Bere karten artean bateko bat daukanean, hamaika puntu zenbatu beharko ditu balio honekin 17 puntu edo gehiago lortzen baditu, betiere, horrela 21 puntu baino gehiago egiten ez baditu; kasu horretan puntu batekoa izango da balioa. Hala eta guztiz ere, jokalari guztiek pasa egin badute, croupierrak ez du karta gehiagorik hartu beharko.

Croupierrak, bere puntuazioa iragarri ondoren, apustu galtzaileak jaso eta irabazle suertatu direnak ordainduko ditu, eskuinetik ezkerrean. Orduan, jokalarien kartak lehengo ordena berean jaso eta aurpegiz behera jarriko ditu horretarako erabiltzen den ontzi batean eta bere kartak azkenerako utziko ditu.

Bankaria 21 puntutik pasatu bada, oraindik tapetearen gainean dauden apustu guztiak ordainduko ditu.

Bankariak 21 puntu ez balitu, bere puntuazioa baino txikiagoa duten «eskuen» apustuak jaso eta puntuazio handiagoa dutenak ordainduko ditu. Bankariaren puntuazio berdina lortu duten «eskuak» baliogabeak izango dira eta hauen titularrek egindako apustuak erretiratu ahal izango dituzte beren kartak jasotakoan.

Ordainketak beste horrenbestez egingo dira, hots, jokutako kopuru bera ordainduz, baina jokalariren batek Hogeita bat edo «Black Jack» egingo balu, hau da, bi kartarekin bakarrik 21 puntu lortuko balitu, jokutako biren truke hiru ordainduko litzaizkioke beti. Black-jack jokaldiak beti irabaziko dio bi karta baino gehiagorekin lortutako 21eko puntuazioari.

b) Asegurua.

Croupierraren lehendabiziko karta batekoa denean, jokalariek bankuak lor lezakeen «Black-Jack» edo Hogeita bataren kontrako asegurua hartzeko aukera

zando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después se distribuirá un segundo naipе, siempre en el mismo orden a cada «mano».

Seguidamente anunciará la puntuación que han conseguido los jugadores que tienen la «mano» y les preguntará si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o superior. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21 perderá, y el croupier, anunciará la puntuación obtenida, recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el croupier se dará a sí mismo una o varias cartas. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlos como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto. No obstante, si todos los jugadores se hubiesen pasado, el croupier no necesitará tomar más cartas.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo, ordenadamente y en el mismo sentido que el anterior, las cartas de los jugadores, y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si el jugador hiciera un Veintiuno o «Black Jack», que consiste en alcanzar 21 puntos sólo con los dos primeros naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El Black Jack siempre gana a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) Seguro.

Cuando el primer naipе del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Veintiuno o «Black Jack» de la Banca. El croupier propondrá

izango dute. Croupierrak aseguru hau jokalaria guztiei proposatuko die, hirugarren karta eskatzen duen lehendabiziko jokalaria eman baino lehen. Une horretatik aurrera ezin izango du inork asegururik hartu.

Asegurua hartzen duen jokalaria bere postuaren parean kokaturik dagoen «seguru» lerroan jarriko du gehienez ere bere jatorrizko apustuaren erdia besteakoa izango den kopurua. Croupierrak hamarrekotatik ateratzen badu, hots, Hogeita bat edo «Black-Jack» egiten badu, apustu galtzaileak jaso egingo ditu eta asegurua ordaindu, jarritako biren truke bat ordainduz. Hogeita bat edo «Black-Jack» egiten ez badu, asegurua jaso eta beste apustuak joko bakunean bezala kobratu edo ordainduko ditu.

Jokalaria Black-Jack izango balu eta croupierrak batekoa, jokalaria ordainketa aldi berean jasotzeko aukera izango du, croupierrak lauki bakoitzean hirugarren karta ematen hasi baino lehen.

c) Pareak.

Jokalaria batek balio berdineko lehendabiziko bi kartak jasotzen dituenean, bi «eskutara» jokatu ahal izango du. Aukera horretaz baliatuko balitz, hasierako apustuaren berdina egin beharko luke beste kartan. Hemendik aurrera bi karta horiek eta bi apustu horiek «esku» bereizi eta independentetzat hartuko dira, eta bakoitzak bere balio eta helmuga propioa izango du. Beraz, jasotzen dituen balio berdineko kartakopurua bezainbat «esku» osatu ahal izango dituzte.

Jokalaria joko bakuneko baldintza berberetan planto egin, kartak eskatu eta jokatu du, bere eskuinaldean daukan «eskutik» hasi eta hurrengora igaro baino lehen. Beste pare bat osatuko balu, berriz bereizi eta beste apustu berdina bat jarri ahal luke.

Jokalaria batek bateko pare bat bereizten duenean, ezin izango du karta bat baino eskatu «esku» berri bat osatu duen bateko bakoitzerako.

Jokalaria batek bateko pare bat edo 10na puntu balio duten karta pare bat bereiziko balu eta hurrengo kartarekin 21 puntu lortuko balitu, jokaldi hau ez liteke Hogeita bat edo «Black-Jack» izango, eta jarritakoaren beste horrenbeste baino ez litzaike ordainduko.

d) Apustu bikoitza.

Jokalaria batek bere apustua bikoiztu ahal luke lehen bi kartekin. Horrela egingo balu, karta osagarri bakar baterako eskubidea baino ez luke izango. Apustu bikoitza «esku» guztietarako baimenduta egongo da, pareak barne eta batekoen bikoteak izan ezik. Bi karta horietako bat batekoa izango balit, horren balioa beti puntu batekoa izango da.

e) Bikoteen aldeko apustua.

Kasinoaren zuzendaritzak Black-Jack jokoan bikoteen aldeko apustua gaineratzeko aukera izango du.

Apustu horretan, jokalaria Black-Jackeko jatorrizko jokalditik independentea den jokaldi bat egin

este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que lo pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

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

En el caso de que el jugador tuviera Black Jack y el croupier un As, el jugador podrá optar por recibir el pago a la par, antes de que el croupier comience a dar la tercera carta en cada una de las casillas.

c) Los pares.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar a dos «manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrán, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separa un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente carta suma 21 puntos, esta jugada no será considerada como Veintiuno o «Black Jack», y se le pagará, si su jugada fuera superior a la de la Banca, solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Un jugador podrá doblar su apuesta con los dos primeros naipes. En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares y a excepción de la pareja de ases. En el caso que uno de los dos naipes sea un As su valor será siempre de un punto.

e) Apuesta a Pares.

La Dirección de Casino tendrá la opción de incluir en el juego del Black Jack la apuesta a Pares.

Esta apuesta consiste en que el jugador podrá realizar una jugada independiente a la original del Black

ahal izango du, baina, alde zaureratik, horren aldeko apustu bat egin badu, lauki batean edo gehiagotan, Black-Jackeko jatorrizko jokoen alde jolasten ari den adina laukietan. Jatorrizko jokaldi horretan, laukiaren lehen bi kartak bikotea izango direla apustu egiten da.

Hiru bikote mota daude:

a) Erabateko bikotea. Bai balioan bai kolorean berdin-berdinak diren bi kartek osatutakoa (Adibidea: bi errege bihotz).

b) Koloreko bikotea. Balio berdina eta kolore berdina, beltza edo gorria, duten bi kartek osatutakoa (Adibidea: bi dama, bat hirusta eta bestea pika.).

c) Bikote osagabea. Balioan bakarrik berdinak diren bi kartek osatutakoa da (Adibidea: zazpiko bihotza eta zazpiko hirusta).

Minimoa mahaiko apustu minimoaren erditik finkatuko da.

Maximoa mahai bakoitzean ezarri ahalko da mahaiko minimoa bider 10, 20 edo 30 eginez. Maximoa «esku» bakoitzeko ulertuko da eta ezingo du «esku» bakoitzean jokalaria batek edo gehiagok egingako apustuen batuketak gainditu. Lauki bakoitzeko gehienez ere lau apustu egin ahalko dira.

Joko-mahaian, bikoteen apusturako Black-Jackeko jatorrizko jokorako adina lauki egongo dira.

Bikoteen apusturako ordainketa-taula honakoa izango da:

Erabateko bikotea 25 jarritako 1en truke ordainduko da.

Koloreko bikotea 12 jarritako 1en truke ordainduko da.

Bikote osagabea 6 jarritako 1en truke ordainduko da.

f) Pilatutako apustua.

Kasinoak Black-Jackeko mahai batean edo guztietan apustu osagarri bat ezartzeko baimena eskatu ahalko du, pilatutako apustua izenez ezagututakoa. Horren helburua sari berezi bat lortzea da, jokalaria lortzen duen jokaldiaren mendekoa bakarrik.

Pilatutako apustuaren alde jokatzeko, helburu horretarako finkatuta dagoen laukian edo laukien eta aseguruaren marraren arteko eremuan hitzartutako kopurua utziko da, baina, inolaz ere, ezingo da mahaiko minimoaren erdia baino gehiago izan. Proposatutako konbinazioen bat lortzekotan, jokalaria dagokion sari berezia jasoko du.

Sarien zerrenda mahaian ikusgai egon beharko da, konbinazio bakoitzari dagokion sariarekin bat eginez.

Jack, pero con la obligación de haber realizado, previamente, una apuesta a ésta, en una o varias casillas, tantas como esté jugando al juego original del Black Jack, en la cual apuesta a que las dos primeras cartas de la casilla va a ser una pareja.

Existen tres modalidades de pareja:

a) Pareja Completa. Es la formada por dos cartas idénticas tanto en valor, como en color (ejemplo: dos Reyes de corazones).

b) Pareja Color. Es la formada por dos cartas de idéntico valor y de idéntico color, o bien negro o bien rojo (ejemplo: dos Damas, una de Tréboles y otra de Picas).

c) Pareja Incompleta. Es la formada por dos cartas, las cuales solo coinciden en el valor (ejemplo: un 7 de corazones y un 7 de tréboles).

El mínimo estará fijado desde la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

El máximo podrá ser fijado en cada mesa en 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la mesa. El máximo se entiende por «mano» y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas en cada «mano» por parte de uno o varios jugadores. El máximo de apuestas por casilla será de cuatro.

En la mesa de juego, existirán tantas casillas para la apuesta de Parejas como casillas existan para el juego tradicional de Black Jack.

La tabla de pagos para la apuesta de Parejas será la siguiente:

Pareja Completa pagara 25 a 1.

Pareja Color pagara 12 a 1.

Pareja Incompleta pagara 6 a 1.

f) Apuesta acumulada.

El Casino podrá solicitar autorización para instalar en alguna o todas las mesas de black jack, una apuesta adicional denominada Apuesta acumulada. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

Para jugar a la Apuesta acumulada, se deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, o en el espacio existente entre las casillas y la línea del seguro, una cantidad estipulada, pero que en ningún caso, podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente.

La relación de los premios deberá estar expuesta en un sitio visible de la mesa, haciendo coincidir las combinaciones a conseguir con los premios a ganar.

Hauexek dira aukera posibleak:

- Lehenengo karta edozein 7 izanez gero, gutxienez 2-1i ordainduko da apustuaren balioa.
- Lehenengo bi kartak palo ezberdineko bi 7 izanez gero, gutxienez 10-1i ordainduko da apustuaren balioa.
- Lehenengo bi kartak palo berdineko bi 7 izanez gero, gutxienez 10-1i ordainduko da apustuaren balioa.
- Lehenengo hiru kartak palo ezberdineko hiru 7 izanez gero, gutxienez 200-1i ordainduko da apustuaren balioa.
- Lehenengo hiru kartak palo berdineko hiru zazpi izanez gero, gutxienez, pilatutako apustuaren guztizko balioa ordainduko da, eta inolaz ere ezingo da apustuaren balioa baino 2.000 aldiz txikiago izan.

Ulertzekoa da saririk handiena bakarrik ordainduko dela.

Mailakako jackpotak eta mahai ezberdinen arteko karruselak onartu ahalko dira, baina nolanahi ere, berriazko baimena beharko dute, eta horien zerrendak ezingo ditu azaldutako proportzioak murriztu.

g) Erretiratzea.

Croupierrak jokalaria bakoitzari lehenengo bi kartak banatzen amaitu ondoren, eta dagokion jokalaritari karta osagarriak eman aurretik, jokalaria bakoitzak jokatzeari utzi ahalko dio, croupierraren lehen karta batekoa ez bada. Horrela balitz, ez litzateke erretiratzeke aukerarik izango. Jokalariak erretiratu ahal direnean eta hala egin nahi dutenean, croupierrari jakinarazi beharko diote. Horrek jokalariei apustuen eta karten erdia erretiratuko du, eta jokalariek esku horretan jokatzen jarraitzeke aukera galduko dute.

E, f, g puntuetan dauden apustuak aukerazkoak izango dira kasino bakoitzarentzat, jokoaren zuzendaritzak zehaztuko baitu halakorik onartzen duen edo ez. Nolanahi ere, puntu horiek erabiltzen dituzten kasinoek, onartzen diren mahai guztietako jokalariei horren berri eman beharko diete.

2.- Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalariei apustuak, fitxen bidez soilik adieraziak, minimo eta maximoaren mugen barruan egin behar dira, kartak banatu baino lehen.

a) Minimoa Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak emandako baimenaren bidez finkatuko da. Joko honi erruletaren arauak aplikatu dakizkioke, apustuen minimoa eta maximoa aldatzeko aukerari dagokionez. Saio berean minimoak aldatu ahal izateko, aldatu nahi den minimoaren aurrekoa duen azken sabotak adierazi beharko da.

Las combinaciones posibles son las siguientes:

- Si la primera carta es cualquier 7 se pagará, como mínimo, 2 a 1 el valor de la apuesta.
- Si las dos primeras cartas son dos 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 10 a 1 el valor de la apuesta.
- Si las dos primeras cartas son dos 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, 50 a 1 el valor de la apuesta.
- Si las tres primeras cartas son tres 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 200 a 1 el valor de la apuesta.
- Si las tres primeras cartas son tres 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, el valor total de la apuesta acumulada, que en ningún caso podrá ser inferior a 2.000 veces el valor de la apuesta.

Se entiende que únicamente se paga el premio mayor.

Podrán autorizarse jackpot progresivos, y carruseles entre distintas mesas, pero en todo caso, requerirán autorización expresa, y su relación no podrá disminuir las proporciones descritas.

g) Retiro.

Una vez que el croupier haya finalizado la distribución de los dos primeros naipes a cada jugador, y antes de entregar naipes suplementarios al primer jugador que le corresponda, cada jugador podrá rehusar seguir jugando, salvo cuando la primera carta del croupier sea un as, en cuyo caso, no existirá posibilidad de acogerse a la opción del retiro. En los casos en que los jugadores puedan hacer uso del retiro y deseen acogerse a esta posibilidad, deberán informarlo al croupier, quien procederá a retirar la mitad de sus apuestas y sus naipes, perdiendo la posibilidad de seguir jugando en esa mano.

Las apuestas contenidas en los puntos: e, f, g, serán opcionales para cada casino, determinando la dirección de juego, si se admiten o no. En todo caso, el casino que las utilice deberá informar a sus clientes, en todas las mesas de juego donde sean aceptadas.

2.- Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente presentadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites del mínimo y máximo antes de distribuirse las cartas.

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Dirección de Juegos y Espectáculos. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas. Para el cambio de mínimos en una misma sesión, será necesario anunciar el último sabot con el mínimo anterior al que se quiere modificar.

b) Apustuen maximoa mahai bakoitzak finkatzen du baimenean, posturaren minimoa bider 25, 50, 100 edo 200 adinako kopuruan.

Maximoa «esku» bakoitzeko ulertuko da eta ezin du «esku» bakoitzean jokalaria batek edo gehiagok egindako apustuen batuketak gainditu.

3.– Jokoaren funtzionamendua.

Partida bakoitza hasi baino lehen egitekoak diren hainbat eragiketa daude:

a) Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko Joko-Kasinoen Araudiko arauak beteiko dira.

b) Aurretiazko eragiketa horiek amaitutakoan, karta-pilo bakoitza nahastuko da, hiru aldiz gutxienez. Jarraian, croupierrak sei sortak bildu eta pikatze bat egingo du eta, azkenik, azkeneko pasean pikatze-karta jaso zuen jokalaria eskainiko dio dozena erdia, honek azken pikatzea egin dezan. Pikatzeari uko egingo balio, croupierrak beste jokalariei eskainiko lieke, croupierraren ezkerretik hasi eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituz, hauek pikatzea egin dezaten. Jokalaria batek ere ez balu azken pikatze hori egin nahi, mahaiburuak egingo luke. Partidari hasiera ematean, lehen pikatzea croupierraren eskerretik hasita mahaian eserita dagoen lehendabiziko jokalaria eskainiko zaio.

Pikatze hori egin ondoren, croupierrak adierazgarri edo blokeo gisako bereizgailu bat jarriko du, gutxienez joko baten adinako karta-kopuru bat erreserba gisa uztearren. Jarraian, kartak banagailu edo «sabotean» sartuko dira.

Banagailu edo sabot automatiko bat erabiliko balitz, croupierrak bertan sartuko lituzke kartak etengabeko prozesu gisa nahastu eta banatzeko.

c) Kartak banatu aurretik, croupierrak lehendabiziko bost kartak banagailutik kenduko ditu, erakutsi gabe, eta gero partida hasiko da.

Kartak aurpegiz gora banatuko dira beti. Bereizgailua azaltzen denean, croupierrak jendeari erakutsi beharko dio eta egiten ari den jokaldia «eskualdiko» azkena dela aditzera emango du. Banagailuan kartaren bat aurpegiz gora azalduko balitz, baztertu egingo litzateke.

4.– Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaia aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriri ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 25, 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

El máximo se entiende por «mano» y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas sobre cada «mano» por parte de uno o varios jugadores.

3.– Funcionamiento del juego.

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

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclara, como mínimo tres veces. Seguidamente, el croupier reunirá los seis juegos y efectuara un corte y finalmente la media docena se presentará al jugador que recibió la carta de corte en el último pase para que efectúe un nuevo y último corte. En el supuesto que rehusara hacerlo, el croupier se lo irá ofreciendo a los demás jugadores, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, para que efectúen el corte, comenzando por la izquierda del croupier. Si ninguno de los jugadores aceptara efectuar este último corte, el mismo será realizado por el Jefe de mesa. Al inicio de la partida el primer corte se empezara a ofrecer al primer jugador sentado en la mesa, comenzando por la izquierda del croupier.

Después del mismo, el croupier colocará un separador de muestra o bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente, como mínimo, a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

Si se utilizase distribuidor o sabot automático, el croupier introducirá los naipes en éste para su mezcla y distribución en proceso continuo.

c) Antes de distribuir las cartas, el croupier apartará las cinco primeras del distribuidor sin descubrirlas y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuyen siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el croupier deberá enseñarlo al público y anunciara que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, esta se eliminará.

4.– Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la

den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

03.01.— Black Jack Hirukoitza.

Blackjack hirukoitza aldaeraren funtzionamendua blackjackeko printzipio berei jarraitzen die. Hori dela-eta, idatz-zati honetan blackjack hirukoitzari dagozkion arau bereziak baino ez dira biltzen. Bestalde, arau hauetan aurreikusi gabeko guztian, katalogo honen 3. epigrafean bildutako blackjack hirukoitzari buruzko xedapenak aplikagarritzat joko dira.

a) Apustuak.

Jokalari bakoitzak bere aurrean kokatuta dauden eta 1etik 3ra zenbakituta dauden apustu-lauki bat, bi edo hiruretan apustu egiteko aukera izango du.

1.— Jokoaren posibilitateak.

a) Joko bakuna edo Blackjack.

Apustu guztiak egin direnean, croupierrak karta bat emango dio «esku» bakoitzari, bere ezkerraldeetik hasi eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituz, eta bere buruari beste karta bat emanez.

Gero bigarren karta bat emango dio «esku» bakoitzari, ordena berari jarraituz beti. Hortik aurrera, 1. laukian dauden apustu guztiak, horiexek bakarrik, eta dagokionean, baita jackpotaren apustua ere jarriko dira jokoan.

Jarraian, «eskua» duten jokalariei beste kartarik nahi duten galdetuko die. Jokalari bakoitzak ezezkoa eman edo karta osagarriak eska ditzake, banan-banan, egoki irizten dion arte, baina ezin izango du karta gehiagorik eskatu 21 edo puntuazio handiagoa lortu baldin badu. «Esku» batek 21etik gorako puntuazioa lortzen duenean galdu egingo du eta croupierrak berehala jasoko ditu esku horretako apustu guztiak, hurrengo «eskura» igaro baino lehen.

Jokalariek beren jokoa egin dutenean, croupierrak karta bat edo gehiago emango dizkio bere buruari, lehiakideren bat dagoen bitartean. 17 puntura iristen denean planto egin beharko du, eta ezin izango du karta gehiagorik hartu.

Osterantzean, karta gehiago eskatu beharko ditu, bere guztizko puntuazioa 17 edo gehiagora iritsi arte. Bere karten artean bateko bat daukanean, 11 puntu zenbatu beharko ditu balio honekin 17 puntu edo gehiago lortzen baditu, betiere, horrela 21 puntu baino gehiago egiten ez baditu; kasu horretan puntu batekoa izango da balioa.

Croupierrak, bere puntuazioa iragarri ondoren, 1. laukian dauden apustu galtzaileak jaso eta irabazle suertatu direnak ordainduko ditu, eskuinetik ezkerrera. Ondoren Jackpotaren apustuak bilduko eta ordainduko ditu, kasuan kasu. Bankaria 21 puntutik pasa-

mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

03.01.— Triple Black Jack.

El funcionamiento de la variedad del triple blackjack responde a los mismos principios que rigen el blackjack. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas del triple blackjack, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes al blackjack contenidas en el epígrafe 3 del presente Catálogo.

a) Apuestas.

Cada jugador tendrá la opción de apostar en una, dos o las tres casillas de apuestas situadas enfrente de él, numeradas del uno al tres, pudiéndose realizar solo una apuesta por casilla.

1.— Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Blackjack.

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

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano». A partir de este momento, se ponen en juego todas las apuestas situadas en la casilla número 1, y sólo éstas, junto a la apuesta del jackpot, en su caso.

Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes suplementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el croupier recogerá inmediatamente todas las apuestas de esa mano, antes de pasar a la «mano siguiente».

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el croupier se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios.

En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlos como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras, situadas en la casilla número 1, y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Después recogerá o pagará, según sea el caso, las apuestas de Jackpot. Si el banquero se

tu bada, oraindik jolasean dauden 1. laukiko apustu guztiak ordainduko ditu.

Bankariak 21 puntu ez balitu, bere puntuazioa baino txikiagoa duten «eskuen» apustuak jaso eta puntuazio handiagoa dutenak ordainduko ditu. Bankariaren puntuazio bera lortu duten «eskuak» baliogabeak izango dira eta hauen titularrek egindako apustuak erretiratu ahal izango dituzte. Jokalari guztien kartak mahai gainean utziko dira, hirugarren jokaldia amaitu arte, baldin eta 21 puntu baino gehiago lortu ez badira, eta bigarren eta hirugarren laukietan apusturen bat badago.

Ordainketak beste horrenbestez egingo dira, hots, 1. laukian kokatutako apustuaren kopuru bera ordainduz, baina jokalariren batek Blackjack egingo balu, hau da, bi kartarekin bakarrik 21 puntu lortuko balitu, jokaturako biren truke hiru ordainduko litzaizkioke beti.

Blackjack jokaldiak beti irabaziko dio bi karta baino gehiagorekin lortutako 21eko puntuazioari.

21 puntu edo Blackjack izatean ezingo da kartarik eskatu.

1. laukian kokatuta dauden apustuei dagokien jokaldia amaitu ondoren, croupierrak karta guztiak bilduko ditu, jasotako lehenengoa izan ezik, eta une horretatik aurrera, bigarren laukian dauden apustuak jarriko dira jokoan. Ondoren, bere buruari karta bat edo gehiago emango dizkio, betiere, lehiakideren bat izatekotan.

17 puntura iristen denean planto egin beharko du, eta ezin izango du karta gehiagorik hartu. Osterantzean, karta gehiago eskatu beharko ditu, bere guztizko puntuazioa 17 edo gehiagora iritsi arte. Bere karten artean bateko bat daukanean, 11 puntu zenbatu beharko ditu balio honekin 17 puntu edo gehiago lortzen baditu, betiere, horrela 21 puntu baino gehiago egiten ez baditu; kasu horretan puntu batekoa izango da balioa.

Croupierrak, bere puntuazioa iragarri ondoren, 2. laukian dauden apustu galtzaileak jaso eta irabazle suertatu direnak ordainduko ditu, eskuinetik ezkerrera. Bankaria 21 puntutik pasatu bada, oraindik jolasean dauden 2. laukiko apustu guztiak ordainduko ditu.

Bankariak 21 puntu ez balitu, bere puntuazioa baino txikiagoa duten «eskuen» apustuak jaso eta puntuazio handiagoa dutenak ordainduko ditu. Bankariaren puntuazio bera lortu duten «eskuak» baliogabeak izango dira eta hauen titularrek egindako apustuak erretiratu ahal izango dituzte.

Prozesu bera errepikatuko da hirugarren laukian kokatutako apustuekin, eskua amaitu arte.

b) Asegurua.

hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas, situadas en la casilla número 1, que aún estén en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. «Las manos» que hayan obtenido una puntuación igual de la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas. Los naipes de todos los jugadores se mantendrán en la mesa, hasta que finalice la tercera jugada, salvo en los casos que haya obtenido una puntuación superior a 21 puntos, o que no existan apuestas en las casillas números dos y tres.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta situada en la casilla número 1, pero si un jugador hiciera un Blackjack, que consiste en alcanzar 21 puntos con los dos primeros naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos.

El Blackjack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o Blackjack no se podrá pedir carta.

Una vez finalizada la jugada correspondiente a las apuestas situadas en las casillas número 1, el croupier procederá a retirar todas sus cartas a excepción de la primera recibida, y poniéndose en juego, a partir de este instante, las apuestas situadas en la casilla número dos. Posteriormente, se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras, situadas en la casilla número 2, y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas, situadas en la casilla número 2, que aún estén en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. «Las manos» que hayan obtenido una puntuación igual de la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas.

El mismo proceso se repetirá con las apuestas situadas en las casillas número tres, finalizando la mano.

b) El seguro.

Croupierraren lehendabiziko karta batekoa denean, jokalariai bankuak lor dezakeen Blackjackaren kontrako aseguruua hartzeko aukera izango dute, apustuan dituzten lauki adina aldiz.

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Apustuen maximoak zein minimoak jokolari bakoitzaren hiru laukietako bakoitzean lortutakoak izango dira.

3.– Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaburuak edo ikuskatzailak ere. Aldi baterako itxi den mahaiako eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

04.– Boule edo bola.

I.– Deskribapena.

Bola edo «boule» zorizko jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimendu antolatzailearen kontra jokatzen dute eta irabazteko aukera, erruletan bezala, plataforma zirkular baten barruan mugitzen den bola baten mugimenduak erabakitzen du.

II.– Jokoaren elementuak.

Bolaren jokoa mahai batean egiten da. Mahai honen erdian plataforma zirkularra dago, eta honen alde banatan, apustuak jasotzeko prestatutako bi oihal. Oihal bakarrekoa ere izan daiteke.

Aipatutako plataforma 1,85 metroko aldea duen eta karratu batean sartuta dagoen 1,50 metroko diametroko plater zirkular bat da. Erdian irtengune bat dauka eta honen inguruan 1etik 9ra bitarteko zenbakiak dituzten hemezortzi zuloako bi ilara banatzen dira.

Hauetatik, 1, 3, 6 eta 8 zenbakiak dituzten zuloak kolore beltzekoak dira, 2, 4, 7 eta 9 zenbakiak dituztenak kolore gorrikoak, eta 5 zenbakia duen zuloa horia, edo beste kolore batekoa, baina inoiz ez gorria edo beltza.

Joko-oihalak berdin-berdinak dira, eta konbinazio posible desberdinei dagozkien lauki-kopuru jakin batean banatuta daude. Jokalariai zorte anizkunen edo bakunen artean aukera dezake. Zorte bakunek honako apustuak egiteko aukera ematen dute: bikoiti ala bakoiti (zenbaki bikoitiak ala bakoitiak), gorria ala beltza (zenbaki gorriak ala beltzak), pasa (5etik gorako zenbakiak) eta falta (5etik beherako zenbakiak). Adierazitako bost zenbakia ez dago konbinazio horietako batean ere, taularen erdiko laukian dago eta bes-

Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Blackjack de la Banca, tantas veces, como casillas tenga apostadas.

2.– Máximo y mínimo de las apuestas.

Tanto el máximo, como el mínimo de las apuestas, se entenderán por cada una de las tres casillas de cada jugador.

3.– Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

04.– Boule o Bola.

I.– Denominación.

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

II.– Elementos del juego.

El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra 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 m de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 m de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

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

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

te edozein zenbakirekin joka daiteke, baina ez da ez gorria ez beltza, eta bakoiti, pasa edo falta serieetatik kanpo dago.

III.– Langileak.

Hauexek dira langileak:

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea mahaia zuzentzeaz arduratzen da. Mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon daiteke lau mahaietarako, bertan jolasten den jokoa edozein izanik ere, betiere, mahaia sektore berean baldin badaude.

b) Oihal bakoitzeko «croupier» bat izango da. Croupierrak bola jaurtikitzeaz arduratuko dira, zuzendaritzak ezarritako txandakatze-ordena bati jarraiki. Croupier batek ezin izango du eginkizun honetan espezializatu.

IV.– Jokalariak.

Partida bakoitzean jokolari-kopuru zehaztu gabeak parte har dezake.

V.– Jokoaren arauak.

a) Konbinazio posibleak.

Bi konbinazio baino ezin dira erabili.

Lehenengoa: 1etik 9ra bitarteko zenbaki oso baten alde apustu egitea; kasu honetan irabazleak egindako apustuaren balioa bider zazpi jasotzen du. Bigarrena: zorte bakun baten alde apustu egitea (gorria ala beltza, bikoitia ala bakoitia, pasa ala falta). Kasu horietan guztietan, irabazleak bere apustuak berreskuratu eta beste horrenbesteko balioa jasoko du. Dena den, 5 zenbakia irteten denean, zorte bakun horien alde egindako apustu guztiak galduko dira.

b) Apustuen maximoak eta minimoak.

Apustuen minimoa Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak emandako baimenean zehaztuta dago. Hala eta guztiz ere, establezimenduaz arduratzen den zuzendaria baimendutakoaren bikoitza den apustu minimoarekin ireki ditzake oihalak, betiere, establezimendu hori irekita dagoen bitartean gutxienez oihal batean minimo hari eusten bazaio.

Apustuen maximoa baimenean finkatuta egongo da. Zenbaki oso baten aldeko apustueterako ezin izango da baimendutako minimoa bider berrogei baino txikiagoa izan, ez eta minimoa bider ehun baino handiagoa ere. Bestalde, zorte bakunetarako ezin izango da minimoa bider berrehun baino txikiagoa izan, ez eta minimoa bider bostehun baino handiagoa ere.

Maximo hori, mahaiz mahai, jokolari bakoitzari bakarka aplikatuko zaio. Horregatik, establezimenduak ezingo du maximo bat finkatu jokolari desberdinenak diren eta zenbaki oso baten edo zorte bakun baten alde dauden apustuen multzorako.

c) Jokoaren funtzionamendua.

con cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

III.– Personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El Jefe de Mesa o Inspector es el que dirige la partida. Puede existir un Jefe de Mesa o Inspector por cada cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en un mismo sector.

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

IV.– Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V.– Reglas del juego.

a) Combinaciones posibles.

Solo se pueden usar dos combinaciones.

Primera: apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta; y segunda; apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, para o impar, falta o pasa). En todos estos casos, el ganador recupera sus apuestas y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

b) Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de apuesta viene fijado en la autorización concedida por la Dirección de Juego y Espectáculos. Sin embargo, el Director o Directora 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 apuesta vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

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

c) Funcionamiento del juego.

Partidako buruak «egin itzazue apustuak» iragar-tzen duenetik aurrera egingo dituzte apustuak jokala-riek. Apustuak fitxa bidez jarriko dira jokalaririk aukeratutako taularen laukietako batean.

Ondoren, croupierrak plater zirkularren kanpo-aldeko ertzean zehar jaurtiko du bola eta honek bira ugari emango ditu zuloak dauden eremura hurbildu baino lehen. Une horretan croupierrak galdetuko du «egin dituzue apustuak?». Jarraian «besterik ez» iraga-rriko du. Une honetatik aurrera, abisu hori egon on-doren jarri diren apustu guztiak baztertuko dira eta croupierrak bere arrastelu edo erraketarekin itzuliko ditziko fitxak apustu-egile berantiarrari.

Bola zulo batean gelditzen denean, bola jaurtiki duenak emaitza iragarriko du, zenbaki irabazlea eta zorte bakunak ozenki aditzera emanaz.

Orduan croupierrak bere arrasteluarekin jasoko di-tu apustu galtzaile guztiak eta irabazle suertatu dire-nak mahai gainean utziko ditu, irabazia gaineratzeko. Irabazten duen jokalaririk bere apustua berreskuratuko du kasu guztietan, eta jokotik erretiratu ahalko du.

VI.– Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriri ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta ma-haiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiaren eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

05.– Hogeita hamar eta Berrogei.

I.– Deskribapena.

Hogeita hamar eta berrogeia zorizko karta-jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta hainbat konbinazio irabazle daude.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

Hogeita hamar eta berrogeian 52na kartako sei karta-sorta frantsesekin jokatzen da, guztiak kolore berekoak, indizierik gabe. Irudiek hamar puntu balio dute, batekoak puntu bat eta beste kartek beren zen-bakiaren balioa izango dute.

2.– Joko-mahaia.

Mahaiak ezkutu forma izango du eta lau zatitan banatuta egongo da; zati hauetako bi handiagoak izango dira, «gorria» eta «beltza». Bi hauen artean «kolorea» edukiko duen errenkada bat egongo da, er-

Las apuestas se realizan por lo jugadores a partir del momento en que el Jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el croupier 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 croupier pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente se anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve las fichas al apostador 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 voz el número ganador y las suertes sencillas.

El croupier 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 todo los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

VI.– Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

05.– Treinta y Cuarenta.

I.– Denominación.

El treinta y cuarenta es un juego de azar practica-do con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el estableci-miento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II.– Elementos del juego.

1.– Cartas o naipes.

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

2.– Mesa de juego.

Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casi-llas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponde-rán al «rojo» y «negro». Ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el «color», situán-

dian, eta beherago triangelu formako laugarren zatia kokatuko da, «alderantzizkoa».

Beste aldean mahaiburua jarriko da eta horren alde banatan bi «croupierrak» ezarriko dira. Croupier tailatzailearen aurrean eta ezkerrean ziritu bat egongo da erabilitako kartak uzteko eta bi croupierraren parean, bestalde, mahaiko bankua daukan kutxa.

III.– Langileak.

Mahai bakoitzak une oro, jokoak dirauen bitartean, bi croupier eta mahaiburu edo ikuskatzaile bat haren zerbitzura. Mahaiburuak edo ikuskatzaileak, gehienez ere, lau mahai izan ahalko ditu bere mende, bertan edozein jokotan ari badira ere, betiere, sektore berdinean dauden bitartean.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea jokoa behar beza-lar garatzeaz arduratuko da.

b) Croupierrak: mahaian bezeroren bat agertu eta partida hasterakoan, bi egongo dira bertan, aurrez aurre kokatuta. Bietako batek, croupier tailatzaileak, kartak banatzea izango du eginkizun, eta besteak, apustu irabazleak ordaindu eta postura galtzaileak erretiratzea.

IV.– Jokalariak.

Partida bakoitzean jokalaria-kopuru zehaztu gabeak parte har dezake.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Bi karta-ilara desplazatu osatu beharko dira: goikoa «beltza» eta behekoa «gorria» deituko dira. Ilara bakoitzean hogeita hamar eta berrogei bitarteko puntuzkoa lortu arte banatuko dira kartak.

Jokalariak jarraian adierazitako konbinazioak baino ezin dituzte erabili, eta egindako apustuen baliokidea jasoko dute:

a) Gorria ala beltza: 31 puntutik hurbilen dagoen balioa duen karta-ilarak irabaziko du.

b) Kolorea ala alderantzizkoa: kolorea egongo da ilara irabazlea ilara beltzeko lehendabiziko kartaren kolore berekoa bada.

Osterantzean, alderantzizkoa egongo da.

Bi ilarek puntu berberaosatzen dutenean, jokoa baliogabea izango da, puntu hori 31 denean izan ezik. Kasu horretan, eruletan zeroaren sistema arautzen duten xedapen berberak aginduko dute. Apustu berdinek edo handiagoek, posturaren unean egindako apustuaren zenbatekoaren % 1 jarritz; horretarako, seinale edo plaka bat jarriko da posturaren gainean apustua egiterakoan.

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Apustuen minimoa Joko eta Ikuskizun Zuzendari-tzak emandako baimenean zehaztuta dago.

dose más abajo una casilla en forma triangular para el «inverso».

En la parte opuesta se situarán el Jefe de mesa, colocándose a ambos lados de este los dos croupiers. Delante y a la izquierda del croupier tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos croupiers la caja que contiene la Banca de la mesa.

III.– Personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinada a su servicio, cuando esta tenga juego, dos croupiers y un Jefe de Mesa o Inspector, el cual podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que se encuentren en un mismo sector.

a) El Jefe de mesa o Inspector, será el responsable del correcto desarrollo del juego.

b) Croupiers: existirán dos, una vez que en la mesa de comienzo la partida con la presencia de algún cliente, situados uno frente al otro. Uno de ellos, el croupier tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

IV.– Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V.– Reglas del Juego.

1.– Combinaciones posibles.

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja». Se distribuirán las 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 perciben el equivalente de sus apuestas:

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

b) Color o inverso: hoy 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 efectuada en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2.– Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Maximoa ezarritako minimoa bider 20, 25 edo 50 izan ahalko da.

3.— Jokoaren funtzionamendua.

Croupierrak kartak nahastu ondoren, horrek eskuinaldean hurbilen duen jokalariai kartak pikatu egingo ditu.

Jarraian, croupierrak karta gori bat jarriko du piloko azkeneko bost karten aurrean. Karta gorri hori azaltzen denean, une horretan martxan dagoen jokoa baliorik gabe geratuko da; orduan, azkeneko bost kartak ahoz behera jarriko dira mahai gainean eta zenbatuko dira.

Kartak «sabotean» sartu ondoren, kartak mahai gainean jarriko dira, agerian, eta beti ilara beltzetik hasita. Guztizko puntuazioa 31ra iritsi edo puntuazio hau gainditzen duenean, kartak ilara gorrian jartzen hasiko dira. Ondoren, croupierrak ozenki iragarriko ditu ilara bakoitzeko puntuazioa eta zorte irabazleak (esate baterako: bi beltza eta kolorea irabazle edo beltza eta alderantzizkoa irabazle, eta gauza bera gorritik hasita, hau da, bi gorria eta kolorea irabazle edo beltza eta alderantzizkoa irabazle; halaber, kolorea irabazle edo kolorea galtzaile den iragarriko du croupierrak). Jarraian, apustu irabazleak ordainduko dira; eragiketa hau zortez zorte egingo da derrigorrez, beti kolore edo alderantzizkotik hasita eta ondoren beltza eta gorria, eta croupierrarengandik urrutien dauden apustuetatik. Galtzaile suertatu diren postuak erretiratu arte ezin izango da apustu irabazleak ordaintzen hasi.

Apustuak erretiratzen eta ordaintzen diren bitartean kartak mahai gainean utzi beharko dira, jokalariek joko desberdinetako puntuazioak egiaztatzeko aukera izan dezaten.

VI.— Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahai buruak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiako eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

06.— Dadoak edo Craps.

I.— Deskribapena.

Dadoen jokoa zorizko jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzeko dute, eta hainbat konbinazio irabazle daude.

II.— Jokoaren elementuak.

1.— Dadoak.

El máximo podrá ser igual a 20, 25 ó 50 veces el mínimo establecido.

3.— Desarrollo del juego.

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

Acto seguido el croupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esa 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 «sabet» 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 croupier 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 croupier anunciara 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 croupier. 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.

VI.— Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

06.— Dados o Craps.

I.— Denominación.

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

II.— Elementos del Juego.

1.— Dados.

Dadoen jokoak 20 eta 25 mm bitarteko aldea duten dadoekin jokatzen da. Dadoak kolore berekoak dira, material gardenez eginak eta gainazala leunduta daukate. Ertzak ongi zehaztuta izan beharko dituzte (zorrotzak), angelu biziak eta puntuak arrasean markatuta. Beraz, ertzak alakatuta, angeluak biribilduta edo puntu ahurrak dituen dadorik ez da onartuko.

Aurpegietako batean fabrikatzailearen ordenazkenbakia eta establezimenduko siglak azalduko dira, dadoaren oreka kaltetu gabe.

Saio bakoitzean egoera ezin hobean dauden sei dado jarriko dira joko honetan aritzen den mahai bakoitzaren eskuera; aurreko saioan erabilitakoez bestelakoak izango dira.

Bi dado partidari erabiliko dira eta beste laurak erreserba gisa geratuko dira joko-mahaietan horretarako prestatuta dagoen barrunbe batean, lehendabizikoak ordezkatu ahal izateko.

III.– Langileak.

Dado-mahai bakoitzean mahaiburu edo ikuskatzailer bat, bat edo bi croupier eta «stickman» bat ariko dira lanean.

Mahaiaren erdia bakarrik edo dado-mahai txikia erabiltzen denean (mini-craps, european Seven-eleven, etab.), croupier-stickman bat egon beharko da gutxienez.

a) Mahaiburua jokoaren argitasun eta erregularitasunaren erantzulea da, eta croupierrei laguntzen die fitxak maneiatu eta dirua kutxan jartzen.

b) Croupierrek galtzaile izan diren apustuak bilduko dituzte, dagokionean apustuak kutxaren gainean kokatuko dituzte puntua adieraziz eta apustu irabazleak ordainduko dituzte. Halaber, jokalariek eskatutako billete eta fitxak aldatzeaz arduratuko dira.

c) «Stickmanak» dadoak egoera onean daudela egiaztatuko du., dadoak jokalariei emango dizkie eta jokoak garatzeko beharrezkoak diren ohartarazpenak egingo ditu.

IV.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazioak.

Jokalariek jarraian adierazitako zorte-motak baino ezin izango dituzte erabili:

A. Zorte bakunak, beste horrenbestez ordainduko direnak.

Win.

Lehendabiziko jaurtialdian jokatuko da. 7 edo 11rekin irabazi egiten du eta 2, 3 edo 12rekin galdu. Beste zifra bat ateratzen bada, emaitza zintzilik geratuko da eta atera den zenbakia puntua izango da, croupierrek zenbaki honi dagokion kaxaren gainean jarriko duen plaka baten bidez adieraziko duena. Win-en aldeko apustuek irabaziko dute puntua

El juego de dados se juega 2 con dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

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

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

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

III.– Personal.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un Jefe de Mesa o Inspector, uno o dos croupiers y un «stickman».

Cuando funcione solamente la mitad de la mesa o se utilice la mesa reducida de dados (mini-craps. European Seven-eleven, etc.). Tendrá que haber como mínimo, un croupier-stickman.

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

b) Los croupiers 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.

IV.– Reglas del Juego.

1.– Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A. Suertes sencillas, que se pagarán a la par.

– Win.

Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que indica por el croupier 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

errepikatzen bada, galduko dute 7 ateratzen bada eta errepikatuko dira beste zifraren bat ateratzen bada. Dadoak «eskuz» aldatuko dira 7 ateratzen denean, galarazten baitu.

– Don't Win.

Lehendabiziko jaurtialdian jokatu da. 2 edo 3ekin irabaziko du, 7 edo 11ekin galdu eta 12ekin emaitza baliogabea izango du. Beste zifra bat ateratzen bada, emaitza zintzilik geratuko da eta atera den zenbakia puntua izango da. Don't Win-en aldeko apustuek irabaziko dute 7 ateratzen bada eta galduko dute puntua errepikatzen bada.

– Come.

Lehendabiziko jaurtialdiaren ondorengo edozein unetan jokatzeko da. Zorte honek irabaziko du hurrengo jaurtialdian 7 edo 11 ateratzen bada, eta galdu 2, 3 edo 12 ateratzen bada. Beste edozein zifra ateratzen bada, atera den zenbakia duen laukiaren gainean jarriko da apustua. Hurrengo jaurtialditik aurrera, irabaziko du zenbaki hori ateratzen bada eta galduko du 7 ateratzen bada; beste edozein zenbaki ateratzen bada, emaitza zintzilik geratuko da.

– Don't Come.

Lehendabiziko jaurtialdiaren ondorengo edozein unetan jokatzeko da. Irabaziko du 2 edo 3 ateratzen bada, 7 edo 11ekin galduko du eta 12ekin emaitza baliogabea izango du. Beste edozein zifra ateratzen bada, apustua dagokion laukian jarriko da eta, hurrengo jokalditik aurrera, irabaziko du 7 ateratzen bada eta galdu apustua jarrita dagoeneko puntua ateratzen bada.

Win-en alde jarritako apustuak ezin dira erretiratu eta irabazi edo galdu arte jokatu behar dira.

– Field.

Partidaren edozein unetan jokatzeko da eta «jaurtialdi» bakoitza erabakigarria da. Irabaziko du 2, 3, 4, 9, 10, 11 edo 12 ateratzen bada, eta gainerako emaitzek galduko dute. Bikoitza ordainduko da 2 edo 12 ateratzen bada, eta gainerako puntuazioak jokatutakoaren beste horrenbeste.

– Big 6.

Partidaren edozein unetan jokatzeko da. Irabaziko du edozein modutan osatutako 6ko puntuazioa ateratzen bada eta galdu puntuazioa 7koa bada. Puntuazio hauetakoren bat ateratzen ez den bitartean apustuak jarraituko du, baina jokalaria erretiratu egin dezake.

– Big 8.

Partidaren edozein unetan jokatzeko da. Irabaziko du edozein modutan osatutako 8ko puntuazioa ateratzen bada eta galdu puntuazioa 7koa bada. Puntuazio hauetakoren bat ateratzen ez den bitartean apustuak jarraituko du, baina jokalaria erretiratu egin dezake.

cifra. Los dados cambian de «mano» cuando sale el 7, que hace perder.

– Don't Win.

Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre Don't Win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

– Come.

Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

– Don't Come.

Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuestas 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 esta colocada la apuesta.

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

– Field.

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

– Big 6.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continua, aunque puede ser retirada por el jugador.

– Big 8.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continua, pero puede ser retirada por el apostante.

– Under 7.

Partidaren edozein unetan jokatzeko da. Partidaren edozein unetan jokatzeko da. Irabaziko du dadoek osatzen duten puntuazioa 7tik beherakoa bada eta galdu 7 edo hortik gorakoa bada.

– Over 7.

Partidaren edozein unetan jokatzeko da. Irabaziko du dadoek osatzen duten puntuazioa 7tik gorakoa bada eta galduko du 7 edo hortik beherakoa bada.

B. Zorte anizkunak; partidaren edozein unetan joko daitezke.

– Hard Ways.

Bikoitzez osatutako 4, 6, 8 edo 10 guztizkoen alde jokatzeko da. Apustuak erabakigarria ez den jaurtialdi bakoitzaren ondoren erretira daitezke. «Aukeratutako bikoitza» ateratzen bada, irabaziko du eta 7 ateratzen bada edo zenbakiaren guztizkoa bikoitzez osatuta ez badago, galduko du. 2ko eta 5eko bikoitzak, egindako apustua bider zazpi ordaintzen dira, eta 3ko eta 4ko bikoitza egindako apustua bider bederatzia.

– 7ko jokoak.

Apustua bider lau ordaintzen da. 7 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

– 11ko jokoak.

Apustua bider hamabost ordaintzen da. 11 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

– Any Craps.

Apustua bider zazpi ordaintzen da. 2, 3 edo 12 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

– Craps 2.

Apustua bider hogeita hamar ordaintzen da. 2 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

– Craps 3.

Apustua bider hamabost ordaintzen da. 3 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

– Craps 12.

Apustua bider hogeita hamar ordaintzen da. 12 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

– Horm.

Apustua bider lau ordaintzen da. Craps-a 11ko jokoarekin lotzen duen zorte honek irabaziko du 2, 3, 12 edo 11 ateratzen bada eta galdu beste edozein emaitza ateratzen bada.

C. Zorte elkartuak. Zorte hauek dagokien zorte bakunaren apustua –honen puntua ezaguna da– egin

– Under 7.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

– Over 7.

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

B. Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida.

– Hard Ways.

Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo retirarse las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el «doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta, el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

– Juego de 7.

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

– Juego de 11.

Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

– Any Craps.

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

– Craps 2.

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

– Craps 3.

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

– Craps 12.

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

– Horm.

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

C. Suertes asociadas, que solo puede jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es

ondoren bakarrik joka daitezke eta haren zorteari jarraitzen diote, baina erabakigarria ez den joko baten ondoren erretiratu egin daitezke.

Win-i elkartutako zortearen apustua dagokion zorte bakunaren hurbilean eta kanpoaldean egingo da, irabaziko du puntuarekin, galduko du 7 ateratzen bada eta emaitza baliogabea izango du beste edozein guztizkorekin. Apustuak honela ordainduko dira: jarritako 1en truke 2, puntua 4 edo 10 bada; 2ren truke 3, puntua 5 edo 9 bada; eta 5en truke 6, puntua 6 edo 8 bada.

Don't Win-i lotutako zortearen apustua dagokion zorte bakunaren apustu nagusiaren gainean egingo da, irabaziko du 7 ateratzen bada, galduko du puntuarekin eta emaitza baliogabea izango du beste edozein guztizkorekin. Apustuak honela ordainduko dira: jarritako 2ren truke 1, puntua 4 edo 10 bada; 3ren truke 2, puntua 5 edo 9 bada; eta 6ren truke 5, puntua 6 edo 8 bada.

Come-ri lotutako zortearen apustua dagokion zorte bakunaren apustu nagusiaren gainean edo hurbil egingo da. Zorte honek Come zortearen baldintza berberetan irabazi, galdu edo emaitza baliogabea emango du, eta Win-i lotutako zortea bezala ordainduko da.

Don't Come-ri lotutako zortearen apustua dagokion zorte bakunaren apustu nagusiaren egingo da. Zorte honek Don't Come zortearen baldintza berberetan irabazi, galdu edo emaitza baliogabea emango du, eta Don't Win-i lotutako zortea bezala ordainduko da.

D. Place Bets: partidaren edozein unetan joka daitezke 4, 5, 6, 9 edo 10 zenbakien gainean eta apustuak erabakigarriak ez diren jaurtialdietan erretiratu egin daitezke.

Right Bet: apustua joklariaren posizioaren arabera egiten da, lerroaren gainean zangalatraba, hautatutako edozein zenbakiren aurrean nahiz atzean. Zorte honek irabaziko du puntua 7 baino lehen ateratzen bada, galduko du 7 ateratzen bada edo emaitza baliogabea izango du. Apustuak honela ordainduko dira: jarritako 6ren truke 7, puntua 6 edo 8 bada; 5en truke 7, puntua 5 edo 9 bada; eta 5en truke 9, puntua 4 edo 10 bada.

Wrong Bet: apustua hautatutako zenbakiaren atzeko laukian egiten da eta croupierra «Wrong Bet» adierazpena daukan kontramarka baten bidez adierazten du. Irabaziko du 7 puntua baino lehen ateratzen bada, galduko du puntua ateratzen bada edo emaitza baliogabea izango du. Apustuak honela ordainduko dira: jarritako 5en truke 4, puntua 6 edo 8 bada; 8ren truke 5, puntua 5 edo 9 bada; eta 11ren truke 5, puntua 4 edo 10 bada.

2.- Apustuak.

Apustu minimoak eta maximoak kasinoaren baimenean zehaztuko dira.

conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque puede ser retiradas después de un juego no decisivo.

La suerte asociada al Win cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

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

La suerte asociada del Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o 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.

La suerte asociada al Don't Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Don't Come y se paga como la suerte asociada al Don't Win.

D. Las Place Bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

La Right Bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

La Wrong Bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el croupier, 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 mínimas y máximas se determinarán en la autorización del Casino.

Zorte bakunetan, apustu maximoak ezin izango du mahaiko minimoa bider 20 baino txikiagoa izan, ez eta minimoa bider 1.000 baino handiagoa ere.

Zorte anizkunetan, lor litekeen irabazia gutxienez zorte bakunetako maximoak baimendutakoaren berdina eta, gehienez ere, irabazi horren hirukoitza izateko moduan kalkulatu da apustu maximoa.

Don't Win eta Don't Come-ri lotutako zortetan, apustuaren maximoa jokaturako puntuaren arabera finkatuko da, hau da: 4 eta 10erako, dagokion zorte bakunaren gainean egindako apustuaren zenbatekoaren % 200; 5 eta 9rako, zenbateko horren % 150; eta 6 edo 8rako, zenbateko horrexen % 120.

Right Bet-etan, apustuaren maximoa jokaturako puntuaren arabera izango da eta zorte bakunetako apustuen maximoaren berdina izango da 4, 5, 9 eta 10erako, edo maximo honen % 120koa 6 eta 8rako.

Wrong Bet-etan, apustuaren maximoa jokaturako puntuaren arabera izango da eta zorte bakunetako apustuen maximoaren % 125koa izango da 6 eta 8rako, maximo honen % 160koa 5 eta 9rako, eta % 220koa 4 eta 10erako.

3.- Funtzionamendua.

Dado-mahai bakoitza okupa dezakeen jokalarikopuruak ez du mugarik izango.

Dadoak jokalariei eskainiko zaizkie, partida hasierakoan, croupierren ezkerrean dagoen jokalarirengandik hasita eta gero erloju-orratzen noranzkari jarraituz. Jokalari batek dadoei uko egiten badie, hurrengo jokalaria eskainiko zaizkio, aurreikusitako ordenari jarraituz.. «Sticknamank» bastoi baten bidez pasatuko dizkio dadoak jokalaria; dadoak aztertu behar dituenean edo eroritakoak lurretik jasotzeko baino ez ditu ukituko.

Dadoak jaurtikitzen dituen jokalaria «besterik ez» iragarri bezain laster bota beharko ditu, eta ez ditu dadoak igurtzi edo eskuan gorde behar.

Jaurtitzaileak dadoak aldatzeko eska dezake jaurtiki baino lehen, baina ezin izango du halakorik eskatu puntutzat jo den zenbakia lortzeko behar dituen jaurtialdiak dirauen bitartean, dado batek mahaitik kanpora jauzi egin eta lurrera erortzen ez bada behintzat. Jokaldia amaitutakoan galdutako dadoa aurkituko ez balitz, mahaian beste dado-sorta bat jarri eta lehenengoak erretiratuko dira.

Dadoak mahaian zehar jaurtikiko dira, bi dadoak jaurtiki dituen jokalaria beste aldeko ertza ukitu eta mahai barruan gelditzeko moduan.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 20 veces ni superior a 1.000 veces el mínimo de la mesa.

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

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

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

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

3.- Funcionamiento.

El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los croupiers y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa los dados pasaran 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 guardárselos en la «mano».

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si el término de la misma el dado perdidoso 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.

Jokaldia baliozkoa izan dadin, dadoak biraka ibili beharko dira, ez irristaka. Dadoak hautsiko balira, bata bestearen gainean jarri, fitxa baten gainean geratuko balira edo mahaitik edo honen gainean nahiz erreserbako dadoen saskian eroriko balira, edota jaurtiketa ez balitz behar bezala egingo, «jaurtialdi baliogabea» iragarriko du «stickmanak».

Jokalariren batek jaurtiketako arauak behin eta berriz betetzen ez baditu, mahaiburuak dadoak jaurtitzeko eskubidea ken diezaioke.

Jaurtialdi-kopuru jakin baten ondoren, mahaiburuak dadoak aldatzeko erabakia hartu ahal du. «Dado-aldaketa» iragarriko du «stickmanak» eta, bastoiaz baliatuz, mahaiko sei dadoak jarriko ditu jokolariaren aurrean. Jokalariak bi dado hartuko ditu eta beste laurak, jokalariren begi-bistan, horretarako aurreikusitako kaxara itzuliko ditu.

«Besterik ez» iragarri ondoren ezin izango da apusturik egin. Dadoak jaurtikitzen dituen jokalariak bota baino lehen egin beharko du Win edo Don't win-en gaineko apustua eta, gainera, beste zorte posible guztien gainean ere joka dezake.

VI.– Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahal du da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaia aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriri ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

07.– Puntu eta Bankua, Mini eta Midi Puntu eta Bankua.

I.– Deskribapena.

Puntu eta Bankua hainbat jokalarik elkarrekin lehiatzen dituen karta-jokoa da. Beste jokalariek bankuaren alde nahiz kontra egin ditzakete apustuak. Kasu orotan establezimenduari dagokio banku gisa jardutea.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

52na kartako sei karta-sorta erabiliko dira, indizekin, erdia kolore batekoa eta beste erdia bestekoa. Kartak behin baino gehiagotan erabili ahal du dira, betiere, egoera ezin hobean baldin badaude.

2.– Banagailua edo «sabot».

Katalogo honen 03 epigrafeko II. paragrafoko 2. zenbakian xedatutakoari jarraituko zaio.

3.– Joko-mahaia.

Los dados deberán rodar y no deslizarse por que la jugada resulte valida. 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 de 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.

VI.– Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión

07.– Punto y Banca, Mini y Midi Punto y Banca.

I.– Denominación.

El punto banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores contra el establecimiento, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

II.– Elementos del juego.

1.– Cartas.

Se utilizan seis barajas, de 52 cartas, con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

2.– Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 del presente Catálogo.

3.– Mesa de juego.

Forma obalatukoa izango da bi ebaki edo tarte izango ditu mahaiaren alde handietan, bata bestearen parean, bertan mahaiburua eta bi croupierrak jartzeko. Mahaiak hainbat atal izango ditu, bananduta eta mahaiburuaren eskuinetik hasita zenbakituta; honek bat zenbakia izango du. Zenbakiak korrelatiboak izango dira, baina 13 zenbakia kendu ahal izango da. Atal bakoitzean jokalaria bat egon daiteke eserita. Halaber, beste horrenbeste laukitxo daude, bankuaren alde egindako apustuak jasotzeko. Laukitxo hauen zenbakiak bat etorriko dira jokalarien atalen zenbaki-ekin. Jokoa mahai txikietan ere egin ahalko da.

a) «Mini» mota.

Mahai honek Black Jackekoaren antzeko dimensio eta ezaugarriak ditu, gehienez ere eserita dauden 7 jokalarirentzat.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendu ahal-ko du, alde aurretik interesa duen kasinoak eskatuta, mahaiak oihal alderantzizagarriekin ezar ditzaten, mahai bakar batean hainbat joko gauzatu ahal izateko, betiere, aurreko jokoa amaitu ondoren. Ondoren, joko berria hasiko da bere aurrerakin berriarekin. Aukera hori erabiliz gero, oihal bakoitzak zenbaki bat eta berariazko kontabilitate-liburuak izango ditu. Aukera hau Hogeita bat edo «Black Jack» jokoa erabiltzen diren mahaien antzekoak erabiltzen dituzten joko guztietan erabili ahalko da.

b) «Midi» mota

Zirkuluerdi-formakoa izango da, eta gehienez ere 9 jokalaria egongo dira eserita.

Oihal alderantzizagarriei dagokienez, bederatziko Black Jackerako aurreko puntuan adierazitakoa aplikatu beharko da.

Mahaiaren erdialdeak honako irekigunean izan beharko ditu: bat langileei emango zaizkien eskupeko-entzat, eta beste bat fitxa edo plaken truke aldatuko diren billeteak sartzeko. Halaber, kartak uzteko kutxatila bat egongo da, dagoeneko erabili diren kartak bertan kokatzeko.

Era berean, mahaiaren erdian lauki bat egongo da berdinketaren aldeko apustuak biltzeko.

III.– Langileak.

Joko-mahai bakoitzak mahaiburu edo ikuskatzaile bat eta bizpahiru croupier izango ditu. Jokoa mahai bakarrean gauzatzen bada, berriz, mahaiburuak edo ikuskatzaileak croupierretako baten eginkizunak ere bete ahal izango ditu.

1.– Mahaiburua edo ikuskatzailea.

Jokoa fase guztietan zuzentzea dagokio, katalogoaren epigrafe honetan zehar ematen zaizkion eginkizunen kaltetan izan gabe.

Será de forma ovalada, con dos corte o hendiduras situadas una en frene a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al Jefe de Mesa y a los dos croupiers, respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del Jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores. También podrá practicarse el juego en mesas reducidas.

a) Tipo «Mini».

Esta mesa tiene las dimensiones y características similares a las de Black Jack, para un número de jugadores sentado de hasta siete.

La Dirección de Juegos y Espectáculos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack».

b) Tipo de «Midi».

Será de forma semicircular para un número de jugadores sentado no superior a 9.

En relación a los paños reversibles será de aplicación respecto al Black Jack a nueve lo indicado en el punto anterior.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: una destinada para recibir las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo, tendrá un cajetín o descartador para depositar los naipes ya utilizados.

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

III.– Personal.

Cada mesa de juego tendrá un Jefe de Mesa o Inspector y dos o tres croupiers, excepto si el juego se desarrolla en un sola ala de la mesa, en cuyo caso el Jefe de Mesa o Inspector podrá realizar también las funciones de uno de los croupiers.

1.– Jefe de Mesa o Inspector.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuye.

Horrez gain, hutsik geratzen diren lekuak betetze-ko lehentasun-ordena finkatuko duen zerrenda eramango du.

Mini eta Midi Puntu eta Banka mahaietan, mahaiburuak edo ikuskatzaileak gehienez ere lau mahai izan ahalko ditu bere esku, bertan jolasten den jokoa edozein izanik ere, betiere, mahaia sektore berean baldin badaude.

2.- Croupierrak.

Bakoitza mahaiairen barne aldeko apustuen erantzule izango da, eta apustu galtzaileak jasotzeaz eta apustu irabazleak ordaintzeaz arduratuko da. Era berean, kartak nahastea, «sabotean» sartzea eta erabili ondoren saskian ipintzea dagokie. Horrez gain, establezimenduaren alde egin beharreko kenkaria jasoko dute, eskupekoak hartu eta horretarako bideratutako zirrituan sartuko dituzte. Jokaldi bakoitzaren hasiera eta «esku» irabazlea iragarriko dituzte, eta jokalariei kasu bakoitzean jarraitu beharreko arauen berri eman- go diete. Halaber, «sabota» pasatuko dute, jokaldi bakoitzaren amaieran kartak jaso eta zein egoeratan dauden egiaztatuko dute.

Jokoa mahai txikian egiten denean, croupierrari edo jokalariei egokituko zaie kartak banatzea, kasino-aren zuzendaritzak erabakitakoaren arabera. Lehenda- bizikoa eta hirugarrena Punturako eta bigarrena eta laugarrena Bankurako izango dira, eta beste karta bat aterako dute Punturako edo Bankurako, hirugarren kartaren arauetara jarraituz.

Mini Puntu eta Banka eta Midi Puntu eta Banka mahaietan, partidaren garapena croupier baten men- de egongo da.

Apustu galtzaileak jaso eta irabazle suertatu dire- nak ordaindu ondoren, kartak ahoz behera erretiratu eta horretarako destinaturako ontzi edo kutxatila ba- tean utziko dira.

IV.- Jokalariak.

Jokoan zenbakitutako atalen aurrean eserita dau- den jokalariek eta, kasinoko zuzendaritzak horrela erabakiz gero, zutik dauden jokalariek parte har de- zakete.

Jokalariek kartak banatzea aukerakoa da. Errotazio- txanda bat ezartzen da 1 zenbakidun atalaren aurrean dagoen jokalariaengandik hasita. Jokalariren batek kartak banatu nahi ez baditu, «sabota» bere eskuinal- dean dagoenari pasatuko dio.

Kartak banatzen dituen jokalaria bankuaren «eskua» jokatuko du; jokalaria «eskua» apusturik handiena egin duen jokalaria egokituko zaio; joka- laria «eskuaren» aldeko apusturik ez balego, kartak croupierrak izango ditu. Bankuak jokaldia galtzen duenean kartak banatzeko eskubidea galduko da, eta ezarritako txandaren arabera dagokion jokalaria pa- satuko zaio «sabota».

También llevará una lista en la que determinara el orden de prioridad para cubrir plaza que queden va- cantes.

En las mesas de Mini y Midi Puntu y Banca, el Jefe de Mesa o Inspector podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en un mismo sector.

2.- Croupiers.

Son los responsables de las apuestas de sus respec- tivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas gana- doras. Les corresponde también la mezcla de las car- tas, su introducción en el «sabot» y en la cesta una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, re- cibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada a tal efecto. Anunciarán el comienzo de ca- da jugada y de la «mano» ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasaran el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

Cuando el juego se desarrolle en mesa reducida, la distribución de las cartas corresponderá al croupier, o a los jugadores, a criterio de la Dirección del Casino. La primera y tercera carta son para Puntu y la segun- da y la cuarta para Banca, procediendo a extraer una carta adicional por el Puntu o la Banca siguiendo las reglas de la tercera carta.

En las mesas de Mini Puntu y Banca y Midi Pun- to y Banca el desarrollo de la partida corre a cargo de un solo croupier.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pa- gadas las ganadoras, las cartas serán retiradas con las caras hacia abajo y depositadas en un recipiente o ca- jetín destinado para ese fin.

IV.- Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores senta- dos frente a los departamentos numerados, y a op- ción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasará al que esté situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la «ma- no» de la Banca; la «mano» del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el croupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la Banca pierda la juga- da, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V.– Bankua.

Establezimendua da bankua eta berari dagokio apustuak kobratu eta ordaintzea. Bankuaren «eskua» irabazle suertatuz gero, apustu irabazleen % 5eraino-ko kenkaria egingo da establezimenduaren alde.

Aukeran, Puntu eta Bankua jokoa beste modu batean ere garatu ahalko da: bankuaren «eskua» 6ko puntuazioarekin irabazle suertatuz gero, apustu irabazleen % 50eko kenkaria egingo da establezimenduaren alde. Gainontzeko «eskuen» konbinazio guztiak, bankurako zein punturako izan, jokaturakoaren beste horrenbeste ordainduko dira.

Posturen minimoa desberdina izan ahalko da mahai bakoitzerako, baina ezin izango da ezein kasutan Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendutako minimoa baino txikiagoa izan. Apustuen maximoa 20 edo 100 bider minimoa izan ahalko da mahai bakoitzerako, eta kasinoko zuzendaritzak apustuak mahai minimoaren multiploak izan daitezen erabaki ahalko du.

VI.– Jokoaren arauak.

1.– Jokalari bakoitzari bi karta ematen zaizkio hasieran. Jokoaren balioa karta bakoitzari emandako puntuen araberakoa izango da; puntu hauek kartak inskribatuta dituenak dira, 10ekoaren eta irudien kasuan izan ezik, ez baitute inolako zenbaki baliorik izango, eta batekoak puntu bat balioko du. Puntuen batuketan hamarrekoak mesprezatuko dira eta, jokoa- ren ondorioetarako, unitateen zifrak bakarrik balioko du. Bederatziko puntuazioa edo zifra horretatik hurbilenekoa daukan jokalaria irabaziko du. Berdinketarik izanez gero, jokaldia baliogabetzat joko da eta apustuak erretiratu ahal izango dira «berdinketan» egindakoak izan ezik, hauek establezimendutik kobratuko baitute beren irabazia, jarritako baten truke zortzi jasoz.

Jokalariaren «eskuak» eta bankuaren «eskuak» lehendabiziko bi kartak jasotzen dituztenean, hauetakoren baten puntuazioa 8 edo 9 bada, jokoa amaitutzat ematen da, eta beste «eskuak» ezin du hirugarren karta eskatu.

2.– Hirugarren kartaren arauak.

a) Jokalariaren «eskuarentzat».

– Bere puntuazioa 0, 1, 2, 3, 4 edo 5 denean, karta eskatu beharko du.

– Bere puntuazioa 6 edo 7 denean, planto egin beharko du.

b) Bankuaren «eskuarentzat» jokoa hemen adierazitako taulan xedatutakoari egokituko zaio:

V.– Banca.

El establecimiento se constituye en Banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la Banca se efectuará una deducción de hasta el 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

Opcionalmente, el juego de Puntu y Banca también se podrá desarrollar de forma que en el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la Banca con la puntuación de 6, se efectuará una deducción del 50 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento. Todas las demás combinaciones de «manos» bien sean para la Banca, bien para el Puntu serán pagadas a la par.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos. El máximo de las apuestas podrá ser fijado entre 20 y 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiples del mínimo de la mesa.

VI.– Reglas del juego.

1.– Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a «empate», que cobrarán del establecimiento su ganancia, a razón de ocho a uno.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la Banca, si la puntuación de alguno de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2.– Reglas de la tercera carta.

a) Para la «mano» del jugador.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la Banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Jokalariaren eskuaren hirugarren karta <i>Tercera carta de la mano del jugador</i>										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuazioa, Bankuaren lehenengo bi kartak <i>Puntuación dos primeras cartas de la Banca</i>	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: hirugarren karta eskatzen duela esan nahi du.

P: planto egiten duela esan nahi du.

VII.— Jokoaren garapena.

Kartak kontatu, nahastu eta karta-piloa pikatzeko eragiketak egin ondoren, barnealdean blokeo-karta edo gelditze-karta bat jarriko da, beste kartetatik ongi bereizteko moduko kolorekoa, horren azpian zazpi karta utziz. Gelditze-karta hau azaltzen denean partida amaitutzat emango da eta ezin izango da beste jokaldirik egin, une horretan jokatzeko ari dena izan ezik.

Jarraian, croupierrak lehendabiziko karta atera eta erakutsiko du. Horren balioak erabakiko du zenbat karta baztertu eta sartuko diren saskian edo kartak uzteko kutxatilan. Kasu horretarako, hain zuzen, irudien eta hamarrekoen balioa hamar puntukoa izango da.

Croupierraren «besterik ez» agindua eta, jarraian, «kartak», «sabota» daukak jokalaria zuzentzen zaio, honek «esku» bakoitzari bi karta eman diezazkion, ahoz behera. Jokalariaren «eskuari» dagozkion lehendabiziko eta hirugarren kartak croupierrari eramango zaizkio, eta bankuari dagozkion bigarren eta laugarren kartak «sabotaren» aurrealdeko eskuineko izkinaren azpian geratuko dira. Jarraian, jokalariaren «eskuko» kartak eramango dira, «esku» horren aldeko apusturik handiena egin duen jokalaria emango zaizkio eta horrek kartak erakutsi eta gero croupierrari itzuliko dizkio; horrek guztizko puntuazioa iragarri eta kartak bere eskuinaldean jarriko ditu. Halaber, kartak banatzen dituen jokalaria erakutsiko ditu eta croupierrari eramango dizkio. Croupierrak bi kartetarako guztizko puntua iragarri eta bere ezkerrean jarriko ditu.

Ezarritako arauak jarraiki, jokalaria planto egin behar duenean, croupierrak iragarriko du: «Jokalaria planto egiten du... (guztizko puntua)»; osterantzean: «karta jokalaria rentzat» esango du ozenki. Bankuaren «eskuari» arau berberak aplikatuko zaizkio.

Jokaldia amaitutakoan, croupierrak puntuaziorik handiena duen «eskua» iragarriko du, eta hau izango da irabazlea. Jarraian, apustu irabazleak ordainduko

T: significa pedir una tercera carta.

P: significa plantarse.

VII.— Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezclado y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el croupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquella determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta, o descartador. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del croupier «no va más» y a continuación «cartas», esta dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas, que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al croupier, que dándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la Banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la «mano» del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al croupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y traslada al croupier. Este anuncia el punto total para las dos cartas y la coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el croupier anunciará: «El jugador se planta... (puntuación total)»; en caso contrario, dirá en voz alta: «carta para el jugador». Igualmente las reglas son aplicadas a la «mano» de la Banca.

Finalizada la jugada, el croupier anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas

dira eta, hala badagokio, establezimenduaren mozkinari dagokion kenkaria egingo da.

Berdinketarik izanez gero, berdinketaren alde jokatu duen jokalaria ezarritako irabazia kobratuko du, zortzi baten truke.

VII.– Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriri ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiaren eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

08.– Trenbidea, Baccara edo Chemin de Fer.

I.– Deskribapena.

Baccara-trenbidea, chemin de fer izenaz ere ezagutzen dena, hainbat jokalarik elkarrekin lehian jartzen dituen karta-jokoa da, zirkulukoak deitzen direnetakoa. Jokalarietako batek bankua dauka eta eserita dauden jokalarik guztiek eta hauen atzean zutik daudenek haren kontra egin ditzakete apustuak.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

52na kartako sei karta-sorta frantses erabiliko dira, indizerik gabe, erdia kolore batekoa eta beste erdia beste kolore batekoa.

Kartak behin baino gehiagotan erabili ahalko dira eta ez dira beste batzuekin ordezkatu beharko, betiere, egoera ezin hobean baldin badaude. Kartek bildu behar dituzten ezaugarriak eta kartak nahastu eta jokoan maneiatzeko moduari dagokienez, Jokokasinoen Araudian xedatutakoari jarraituko zaio.

2.– Banagailua edo «sabot».

Katalogo honen 03 epigrafeko II. idatz-zatiko 2. zenbakian xedatutakoari jarraituko zaio.

3.– Joko-mahaia.

Forma obalatua izango du eta croupierraren posizioa adierazten duen ebaki edo tarte txiki bat izango du mahaiaren alde handietako batean. Mahaiak hainbat atal izan beharko ditu, bananduta eta croupierraren eskuinetik hasita zenbakituta. Atal bakoitzean jokalarik bakar bat egon daiteke.

Mahaiaren erdialdeak honako irekigune edo zirritu hauek izan beharko ditu: bat erdian, erabilitako kartak bertan uzteko, saski ere deitzen dena; beste bat, croupierraren eskuinaldean, etxearen mozkinetarako egiten diren kenkariak sartzeko, putzu edo «cagnotte» deitua; eta azkenik, beste bat edo, hala badagokio, bi, eskupekoak sartzeko. Bankua osatzen duen diru-

ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

En caso de empate, el jugador que apostara a empate cobrará la ganancia establecida, ocho a uno.

VII.– Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

08.– Ferrocarril, Bacará o Chemin de Fer.

I.– Denominación.

El bacará-ferrocarril, conocido también como «chemin de fer», es un juego de caras 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 encuentran detrás de estos de pie.

II.– Elementos del juego.

1.– Cartas.

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

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

2.– Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 del presente Catálogo.

3.– Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición el croupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del croupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del croupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la Banca estará si-

kopurua croupierraren aurrean egongo da, bere ezker aldean, eta bankua osatzen ez duten bankariaren irabaziak eskuinaldean jarriko dira (bankariak jokoa jarri ez dituenak).

III.– Langileak.

Joko-mahai bakoitzak, partida hasten denetik, une orotan bertan jardungo duten ikuskatzaile bat, croupier bat eta diru-trukatzaile bat (trukelari) izango ditu.

1.– Ikuskatzailea.

Jokoa behar bezala garatzeaz arduratzen da. Zuzendaritzaren ordezkari gisa jarduten du eta joko mahaiaren planteatzen den edozein arazo konpontzea dagokio. Hutsik gera litezkeen lekuak betetzeko prestatuak dauden jokalarien zerrenda bat eramango du.

2.– Croupierra.

Katalogoaren epigrafe honetan zehar ematen zaizkion eginkizunen kaltetan izan gabe, honako hauek bete beharko ditu: kartak kontatu nahastu eta «saboteo» sartzea; bere palaren bitartez kartak jokalariei eramatea; jokoa dagozkion esaldiak eta jokalarien ekintzak ozenki iragartzea; putzuari dagokion kopurua kalkulatu eta dagokion zirrituan sartzea; eta erabiltako kartak eta jasotako eskupekoak horretarako bideratutako zirrituetan sartzea.

Era berean, bankua osatzen duen diru-kopurua zaindu eta kontrolatzea dagokio, baita jokalariei irabaziak ordaintzea ere. Bestalde, eskatzen duten jokalariei kasu bakoitzean aplikagarriak diren arauak buruzko orientabideak eman behar dizkie.

3.– Diru-trukatzailea.

Croupierraren parean edo atzean zutik egoten den langile honek eskatzen dioten jokalariei eta croupierri diruaren truketa fitxak ematea du eginkizun.

Horrez gain, zerbitzari laguntzaileak ere izan ahaliko dira: gehienek ere bat izango da lau mahai edo frakzio bakoitzeko. Ezin izango dute jokoa garrantzitsuenekin, karta edo fitxekin zerikusia duen ezertan parte hartu.

IV.– Jokalariak.

Mahaiko atal bakoitzaren parean jokalaria bat eserita izango da. Ataletako gainazala fitxak uzteko eta, hala badagokio, kartak maneiatzeko erabil daiteke. Jokalari horiek gainera, nahi duten jokalaria guztiek parte har dezakete, mahaiaren inguruan eta eserita dauden jokalarien atzean zutik jarrita.

Ondorio guztietarako, honako lehentasun-ordena hau ezarriko da jokalarien artean: eserita daudenek lehentasuna izango dute zutik daudenekiko; lehendabizikoen artean, atalen zenbaki korrelatiboei jarraituko zaie, bankariaren eskuinaldean kokaturik dagoenetik hasita. Zutik dauden artean eserita dauden

tuada frente al croupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la Banca (que no hayan sido apuestas en juego por éste).

III.– Personal.

Cada mesa de juego, en el momento de comenzar la partida, tendrá permanentemente a su servicio un Inspector, un croupier y un cambista (empleado de cambios).

1.– Inspector.

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

2.– Croupier.

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot»; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala, anuncio en voz alta de las distintas 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 aplicables en cada caso.

3.– Cambista.

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

Además podrán existir servidores auxiliares en número no superior a uno por cada cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV.– Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el

artekoen lehentasun-ordena berberari jarraituko zaio. Eserita dagoen jokalaria batek «eskualdiak» dirauen bitartean lekuz aldatzen badu «eskua» pasatzen utzi beharko du («agurtu»); gainera, ezingo du bere lehentasun-eskubidea erabili pasatutako «eskua» bereganatzeko, hots, bankua hartzeko, edo bankua egiteko «agurtzen» ez duen arte. Gauza bera gertatuko da «sabot» bat banatzen ari denean jokalaria batek leku huts bat betetzen duenean.

Eserleku-aldaketa edo jokalaria berri baten etorrera «eskualdia» amaitutakoan egiten bada, lehentasun-ordena bere horretan geratuko da.

Jokalaria batek ezingo du, inolaz ere, joko-mahai batean baino gehiagotan aldi berean eserlekurik okupatu.

Hutsik geratzen diren lekuak honela beteko dira: eskualdiak dirauen bitartean, ikuskatzaileak daukan itxaronzerrendan izena emanda dutenek izango dute lehentasuna; eskualdia amaitzen denean, eserleku-aldaketa eskatu duten eseritako jokalariek.

«Eskua» hartzeari bi aldiz jarraian uko egiten dion jokalaria joko-mahaian duen lekua utzi beharko du.

Debekatuta dago zutek dauden jokalaria «eskuari» jarraitzeko lekuz aldatzea. Horrelakorik egiten duenari lehendabizi kobratuko zaio edo, hala badagokio, azkena ordaindu.

«Eskua» hartzea dagokionean mahaian ez dagoen jokalaria bere lekua galduko du, eta itxaro-zerrendan lehendabiziko tokian dagoena jarriko da bere ordean.

Une baterako hutsik dagoen eserleku bat ezin izango da ezein kasutan bete.

V.– Bankua.

Bankua hasiera batean croupierraren eskuinaldean dagoen jokalaria esleituko zaio (1. atalaren parean eserita dagoenari), eta atalen zenbakikuntza-ordenari jarraituz txandakatuko da.

Edozein jokalarik, eserita nahiz zutik dagoela, bankuaren edozein pasetan, bankariarekin elkartea osa dezake, honek onartzen badu, bankariaren eskuera diru-kopuru jakin bat jarrita. Bankariaren elkarteki-deak ezingo du inoiz jokoan parte hartu eta bankariaren baldintza berberetan irabazi edo galduko du.

Jokalaria irabazten duen bitartean bankua bere eskuetan izan ahalko du, baina galtzen duenean bere eskuinaldean dagoen jokalaria eman beharko dio. Gauza bera gertatuko da bankua norberaren borondatez uzten denean. Jokalariren batek bankua hartu nahi ez badu, bankuak ezarritako ordenaren arabera jarraituko du txandaka. Dena den, bankua hartzen duen jokalaria, borondatez utzi duenaren kopuru berarekin hartu beharko du gutxienez.

Eserita dauden jokalarietako inork bankua eskuratu nahi ez badu, zutik daudenei eskainiko zaie eta, inork eskuratzen ez badu, bankua utzi edo «eskua»

bera utzi edo «eskua» bereganatzeko, hots, bankua hartzeko, edo bankua egiteko «agurtzen» ez duen arte. Gauza bera gertatuko da «sabot» bat banatzen ari denean jokalaria batek leku huts bat betetzen duenean.

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

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

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del Inspector; una vez concluida ésta, los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

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

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

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

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

V.– Banca.

La Banca se adjudica inicialmente al jugador situado a la derecha del croupier (sentado frente al departamento número 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá, en cualquier pase de la Banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La Banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la Banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la Banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la Banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la Banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la quiere, el jugador que cedió la Banca o pasó la «ma-

pasatu duen jokalaria berriz hartu ahal izango du» diru-kopuru berberaren truke. Jokalari bakar batek eskuratzen duen pasatutako «eskuak» lehentasuna izango du elkarre gisa eskuratutakoarekiko. «Eskua» pasa duen bankariak elkarre osa dezake geroztik eskuratu duen jokalariaekin.

Errotazio-txandan bankua inork eskuratzen ez duenean, enkantean jarri eta eserita nahiz zutik dauden jokalarien artean eskaintza handiena egiten duenari esleitu ko zaio. Eserita dauden jokalariek eskaintza berdin kasuan baino ez dute lehentasuna izango zutik daudenekiko.

Zutik dagoen jokalariren batek bankua eskuratzen badu («esku» hartzen du) eta berriz pasatzen badu, eserita dauden jokalariren artean bankua eduki duen azken jokalariren eskuinaldean eserita dagoen jokalaria eskainiko zaio lehenbizi. Bankua eskuratzen duen jokalaria eserita badago pasatzen duenean, bere eskuinaldean eserita dagoen jokalaria eskainiko zaio lehendabizi.

Bankua esleitu ondoren, berau osatzen duen gutzitako kopurua jokalaria handitu egin dezake eskaintako kopuruari dagokionez, baina inoiz ez kopuru hori urritu.

Esleitutako bankua aurreko bankua baino handiago bada, «esku» pasa baino lehen bankua egin duen jokalaria kartak hartzeko eskubidea izango du, nahiz eta bere apustua beste jokalaria batzuen baino txikiagoa izan, baina jokaldi baterako besterik ez.

«Esku» pasatzen duen bankariak eta bere elkartekideak ezingo dute pasa berri duten «eskuaren» enkantean parte hartu. Hurrengo bankariak «esku» pasatzen duenean, ordea, parte hartu ahal izango dute, eta horrela ondoz ondo.

Jokalarietako batek ere ez badu bankua eskuratzen, «esku» pasa duen bankariaren eskuinaldean dagoen jokalarirengana itzuliko da, eta honek mahaian ezarritako minimoaren truke onartu beharko du. Horrela egiten ez badu, bere lekua utzi egin beharko du.

Pasatutako «esku» bat bereganatu duen jokalaria galtzen duenean, «sabota» «esku» pasatu duen bankariaren eskuinaldean eserita dagoen jokalarirengana itzuliko da.

Bankua eskuratzen duen jokalaria kartak behin eman behar ditu gutxienez. Kartak emateari uko egiten badiu, bankua enkantean jarriko da, baina jokalaria horrek ezin izango du eskaintzarik egin, ez eta aurreko bankariak ere, «esku» pasatu baldin badu behintzat. Lehendabiziko jokaldi honetan puntu berdinketarik izanez gero, bankua arau orokorraren arabera utzi ahaliko da.

Puntuaren minimoak edo posturen minimoak, hots, bankuaren kontra puntu gisa jokatu ahal izateko kopuru minimoak, ez du zertan berdin-berdina izan mahai desberdinetarako, eta ezin izango du ezein

no» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

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

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

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

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

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

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

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabor» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la «mano».

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

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la Banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en

kasutan Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendutako minimoa baino txikiagoa izan.

Puntuaren maximoa edo jokalaria bakoitzak joka dezakeen kopuru maximoa jokaldi bakoitzean bankuan dagoen kopuruaren baliokidea izango da. Jokalari bat kopuru maximo horretara iristen denean, «bankua egin duela» esaten da.

Bankuaren maximoak punturako baimendutako minimoa bider ehunen baliokidea izan beharko du, eta bankuaren minimoa ezin izango da puntuaren minimoa baino txikiagoa izan. Kasinoek eskaera egin ondoren, bankuak maximo mugaturik gabe jokatzeari baimendu ahal izango da.

Establezimenduaren mozkinetarako kenkaria bankariak jokaldi bakoitzean irabazitako kopuruen gaineko % 5erainokoa izan daitekeen kopuruan finkatuko da.

«Garajea» jarraian adierazitako kasuak edo baldintzak biltzen direnean bankariak jokotik baztertzen duen kopurua edo kopuru-multzoa da:

a) Borondatezko «garajea».

Bankariak lortzen dituen irabaziak normalean bankua osatzen dute, baina bankariak bere borondatez har dezake irabazi horiek jokotik baztertzeko erabakia, betiere, hauen baturak puntuaren minimoa bider berrogeita hamarren baliokidea den kopurua gainditzeko badu. Kasu honetan «garajea» osatuko du.

b) Derrigorrezko «garajea».

Bankuaren zenbatekoak puntuen balioen batura gainditzeko duen neurrian bankariak jokotik baztertu behar duen kopurua da.

c) «Sasi-garajea».

Bankurako baimendutako kopuru maximoa gainditzeko duelako, hots, puntuaren minimoa bider ehunetik gorakoa delako, bankariak jokoan jarri ezin duen bankuaren zatia da.

d) «Garajea» baztertzeari.

Bankuak maximo mugaturik gabe jokatzeko badu, bankariak «garajeari» uko egin ahalko dio, «guztia jokoan» iragarritzeko.

VI.— Jokoaren arauak.

Jokoaren balioa karta bakoitzari emandako puntuen arabera izango da; puntu hauek kartak inskribatuta dituenak dira, 10ekoaren eta irudien kasuan izan ezik, ez baitute inolako zenbaki baliorik izango, eta batekoak puntu bat balioko du. Puntuen batuketan hamarrekoei mesprezatu egiten dira eta unitateen zifrak bakarrik balio du. Bederatziko puntuazioa edo zifra horretatik hurbilenekoa daukan jokalaria irabaziko du. Berdinketarik izanez gero, jokaldia baliogabetzat joko da.

Bankariak hasieran eta txandaka bi karta emango dizkio ezkutuan berarekin lehiatzen den jokalaria

ningún caso el mínimo autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existencia en la Banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la Banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto, y el mínimo de aquella no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse el que la Banca juegue sin máximo limitado.

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

«Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que le banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario.

Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la Banca, pero aquel podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del «garage».

b) «Garage» obligatorio.

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

c) «Garage» impropio.

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

d) Exclusión del «Garage».

En el caso de que la Banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

VI.— Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son lo que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta

eta beste bi karta emango dizkio bere buruari, hauek ere ezkutuan. Lehendabiziko kartak jasota, puntuazioa zortzi edo bederatzikoa bada, hauek agerian jarri eta jokoa erakutsiko da eta beste lehiatzaileak, halaber, bere jokoa erakutsi beharko du.

Gainerako kasuetan, bankuarekin lehiatzen den jokalaria hirugarren karta bat eskatu ahal du edo aski duela pentsatu, eta hurrenez hurren «karta» eta «ez» hitzez baliatuz emango du aditzera. Jokalariaren jarduketak honako arau hauei jarraituko die:

6 edo 7 daukanean planto egin behar du.

Jokalaria bankua egiten badu, ez zaizkio arau horiek aplikatuko eta askatasun osoa izango du karta eskatu edo nahikoa duelako planto egiteko, betiere, joko-zuzendariak partida hasi baino lehen baimentzen badu. Jarraian, bankariak aukeratu ahal du, hots, karta eskatu edo ez, zero («Baccara») daukanean izan ezik, kasu horretan derrigorrezkoa izango baita hirugarren karta eskatzea. Aurrekoak ez bezala, hirugarren karta agerian emango da beti. Jokoaren amaieran jokalaria bakoitzaren puntuazioa iragarri, kartak agerian jarri eta apustuak ordaindu edo, hala badagokio, erretiratu egingo dira.

Jokalaria guztiek jokoaren arauak buruzko argibideak eska diezazkiokete croupierrari eta horrek derrigorrez eman beharko dizkie. Jokalaria 5eko puntuazioa badu eta croupierrari aholkua eskatzen badi, honek planto egiteko esango dio.

Bankariak, nahi badu, bankuaren jokaldi-taula eskatu ahal du croupierrari; horrelakoetan, taula horretan ezarritakoari jarraitu beharko dio.

VII.— Jokoaren garapena.

Jokoa hasi ahal izateko ezinbesteko baldintza da mahaian gutxienez lau jokalaria izatea, eta kopuru honi partidak dirauen bitartean eutsi beharko zaio.

Partida bakoitzaren hasieran, croupierrak kartak nahastu eta jarraian jokalariei eskainiko dizkie, honela esanez: «jaun-andreak, badoaz kartak». Kartak edozein jokalarik nahastu ahal du eta, era berean, croupierrari itzultzen dizkiotenean, horrek azkeneko aldiz nahastuko ditu. Hori egin ondoren, kartak bere ezker aldean dagoen jokalaria pasako dizkio, eta horrela ondoz ondo, jokalariren batek karta-piloa piztzen duen arte.

Jarraian, karta-piloaren barnealdean blokeo-karta edo gelditze-karta bat jarriko da, beste kartetatik ongi bereizteko moduko kolorekoa, honen azpian zazpi karta utziz. Karta horren agerpenak gainontzekoenak zehaztuko ditu. Karta hori azaltzen denean partida amaitutzat emango da eta ezin izango da beste jokalaririk egin, une horretan jokatzen ari dena izan ezik.

Bankua esleitu ondoren, bankariak jokoa jarri den diru-kopurua iragarriko du, croupierrari fitxetan emango zaiona, horrek mahai gainean jar ditzan, bere

con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

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

Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

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

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

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del croupier el cuadro de jugadas de la Banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

VII.— Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo, que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el croupier, después de mezclar las cartas, las ofrecerá 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 croupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la Banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al croupier, quien las colocará sobre la mesa, a

ezkerraldean. Jarraian, honek kopurua iragarriko du, eta jokalariei adieraziko die joka dezaketen zifra maximoa dela; horretarako, «...pezeta daude bankuan» adierazpena erabiliko du.

Bankua hainbat jokalarik egin nahi badute, IV. idatz-zatian ezarritako lehentasun-ordenari jarraituko zaio.

Jokolari bakar batek egindako bankuak, zutik egon arren, lehentasuna izango du elkarte gisa egindako bankuarekiko.

Eserita edo zutik dauden jokalarietako inork ez badu bankua egiteko asmorik, banku partziala iragar daiteke, «bankua mahaiarekin» adierazpenaren bidez, horretarako, posturaren kopuruak bankuaren erdia izan beharko du. Horren ostean, croupierak gonbita egingo die gainerako jokalariei, beren apustuekin bankako kopurua osa dezaten «beste apusturik ez» esaldiarekin apustuak egiteko denbora amaitutzat eman arte.

«Bankua mahaiarekin» iragarri duen jokolariak kartak hartzeko eskubidea izango du, zutik egon arren, beste jokalariren batek «mahaiarekin eta azkena osaturik» esaldia esaten ez badu behintzat, beste erdia osatzeak lehentasuna ematen baitu. «Bankua mahaiarekin» egitea gertakari bakantzat joko da eta ez du hurrengo jokaldirako lehentasunik emango, bakarrik egin ez bada behintzat.

Bankua edo «bankua mahaiarekin» inork egiten ez duenean, eserita dauden jokalarien artean apusturik handiena duen jokolariari emango zaizkio kartak. Apustu-berdinketarik izanez gero, jokalarien arteko lehentasun-ordena orokorrari jarraituko zaio. Debekatuta dago eserita dagoen jokolari batek bere apustua zutik nahiz eserita dauden beste jokolari batzuenarekin elkartzea.

Banku-eskaerak ez du lehentasunik kartak banatuta daudenean, jokolariak bankua errepikatzen duenean izan ezik («banku jarraitua»). Izan ere, kasu honetan kartak banatu ondoren ere egin dezake, beti ere beste jokolari batek ordurako kartak eskuan ez baditu. Bankua egin eta galdu duen jokolariak «banku jarraitua» eskatzeko eskubidea dauka. Bankua egin eta galdu duen jokolariak «banku jarraitua» eskatzeko eskubidea izango du.

«Banku jarraituaren» kasuan, croupiera nahasi eta kartak beste jokolari bati ematen badizkio, kartak erreklamatu ahal izango dira oraindik ikusi ez badi-tuzte (karta ikusitzat hartuko da tapizetik altxatzen denean).

«Banku jarraituaren» eskaera kartak banatu eta beste jokolari bati eman ondoren egiten bada, azken honek lehentasuna izango du kartak hartu eta ikusi baditu.

«Banku jarraitua» behar bezala iragarri eta croupierak «banku jarraitua» iragarri duen jokolariari eman baino lehen beste jokolari batek kartak hartzen badi-

su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que puede jugar, parra ello utilizará la expresión «hay... euros en la Banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en le apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso se está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la Banca. A continuación, el croupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en Banca, hasta que con la voz «no va más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El «banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad par a la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuesta, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco («banco seguido»), en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la «mano». Tiene derecho a pedir «banco seguido» el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de «banco seguido» el croupier da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

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

Cuando habiéndose anunciado correctamente «banco seguido» un jugador toma las cartas antes de que el croupier las dé al jugador que anuncio «ban-

tu, croupierrak kendu egingo dizkio, ikusi baditu ere, eta dagokion jokalariai emango dizkio.

Bertan behera utzitako «banku jarraitu» oro berreskuratu ahalko da bankariak eta beste jokalaria batek edo batzuek puntuazio berdinak dituztenean.

Bankua inork egiten ez duenean eta bankuaren kontrako apustua jokalaria batek bakarrik egiten duenean, honek «banku jarraiturako» eskubidea izango du.

Apustuak egin ondoren, eta croupierrak «beste apusturik ez» aditzera eman ondoren, bankariak kartak «sabotetik» atera eta banan-banan banatuko ditu txandaka, kontrako jokalariairengandik hasita. Kartak croupierrak eramango dizkio palaren bitartez. Bankariak formalki debekatuta izango du croupierrak «beste apusturik ez» iragarri baino lehen kartak banatzea; hala eta guztiz ere, esaldi hori esan ondoren egindako posturak erretiratzeko eskatu ahalko dio croupierrari.

Kartak begiratu eta, hala badagokio, hirugarrena eskatu ondoren, bakoitzak bere jokoa erakutsiko du eta croupierrak irabazleari ordainduko dio.. Irabazlea bankaria izan bada, croupierrak «cagnotte» edo putzuari dagokion kenkaria egin eta horren zenbatekoa horretarako bideratutako zirrituan sartuko du.

Bakariaren irabaziak bankura pasatuko dira, V. paragrafoan aurreikusitakoaren arabera jokotik baztertzeko erabakia hartzen ez badu behintzat. Kasu horretan, croupierrak mahai gainean jarriko ditu, bere eskuinaldean.

«Sabot» bateko kartak amaitu direnean, croupierrak karta-piloa nahastu, pikatu eta «sabotean» sartuko du. Eskualdi bateko jokaldia irabazten duen bankariak hurrengoan bankari izateko eskubidea izango du, orduan bankua osatzen zuen kopuruaren adina-koa eskaintzen badu.

co seguido», aquellas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregaran al jugador al que corresponda.

Todo «banco seguido» abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la Banca, éste tendrá derecho al «banco seguido».

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del croupier «no va mas apuestas», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente, empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el croupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el croupier haya anunciado «no van mas apuestas»; si embargo, podrá instar al croupier a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los receptivos juegos, pagando el croupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el croupier la deducción correspondiente al pozo o «gagnotte», y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto.

Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la Banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el croupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un «sabot», el croupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabot». El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la Banca.

		Jokalariaren eskuaren hirugarren karta <i>Tercera carta de la mano del jugador</i>										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuazioa, guztira, Bankuaren lehenengo bi kartak <i>Puntuación total dos primeras cartas de la Banca</i>	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	o	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	o	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: karta eskatzen duela esan nahi du.

P: planto egiten duela esan nahi du.

O: aukera egin daitekeela esan nahi du.

Jokalariren batek eskatuz gero, «eskualdiaren» amaieran kartak kontrolatu egingo dira.

VIII.— Jokoa egingako hutsak eta arau-haustekak.

1.— Debekatuta dago apustuak egiteko denbora amaitu baino lehen kartak banagailutik ateratzea. Ateratzen diren kartak ezingo dira ezein kasutan berriz «sabotean» sartu, eta behar ez bezala atera dituen jokalariai derrigorrez jarraitu beharko du jokaldia. salbuespenezko kasuren batean ikuskatzailearen iritziz arau hori zorrozki aplikatu behar ez bada, ateratako karta edo kartak derrigorren baztertu beharko dira eta pasatutako «eskua» hartzen duen jokalariai ezin izango ditu erabili.

«Sabotetik» ateratzerakoan agerian azaltzen diren karta guztiak erabiltezintzat jo eta baztertuko dira, eta jokalariai ezin izango dituzte beren apustuak urritu edo erretiratu.

Kartak banatzerakoan bi karta edo gehiago elkarrekin itsatsita azaltzen badira, jokaldia baliorik gabe utziko da.

Kartaren bat lurrera erortzen denean, croupierrak edo establezimenduko beste edozein langilek baino ezin izango dute jaso, eta bere balioari eutsiko dio. Jarraian, berriz ekingo zaio jokaldiari.

2.— Croupierraren hutsak.

Croupierrak kartak banatzen ari direnean ustekabeen kartaren bat agerian jartzen badu, jokalariai bankari eta puntuari buruzko jokoaren arauak jarraitu beharko diete. Puntuari bi kartak agerian geratzen badira, bankariak bankuaren jokaldi-taulan xedatutakoari jarraitu beharko dio, eta karta eskatu beharko du aukerako kasuetan. Croupierrak kartak banatzen ari direnean egin ditzaketen beste edozein hutsegitek jokaldia baliorik gabe utziko du, betiere, bankariari eta jokalariai kalterik sortu gabe zuzentzerik ez badago.

Croupierra nahasi eta puntuak «ez» esan duenean «karta» iragartzen badu, jokaldia taularen arabera leheneratuko da. Bankariak 0, 1, 2, 3, 4 edo 5 badauka eta karta bat atera badu, hori esleituko zaio; bi karta atera baditu, lehendabizikoa esleituko zaio eta bigarrena baztertuko da; 6 edo 7 badauka, ateratako edozein karta baztertuko da.

3.— Bankariaren hutsak.

Bankariak puntuari bi karta eta bere buruari beste bi eman ondoren, bosgarren karta bat ateratzen badu, berarentzat onartu beharko du, baldin eta puntuak hirugarren karta eskatzen ez badu.

Bankariak hasierako banaketan bere buruari bi karta baino gehiago ematen badizkio, zero puntuatuko

T: significa pedir carta.

P: significa plantarse.

O: significa que se puede optar.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII.— Errores e infracciones en el juego.

1.— Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de 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 Inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que toma la «mano» pasada.

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

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

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

2.— Errores del croupier.

Si el croupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la Banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el croupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquella rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

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

3.— Errores del banquero.

La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una pun-

zioa («baccara») daukala kontuan hartuko da, nahiz eta beste karta bat eskatzeko eskubidea izan.

Hirugarren karta ematerakoan bankaria nahasi eta kontrako jokalaria bi karta ematen dizkionean, bi horietatik puntuaziorik handiena osatzen duen karta esleituko dio. Bankariak bere buruari karta bat eman beharrea bi ematen dizkionean, kontrakoa gertatuko da.

Puntuaren lehendabiziko bi kartak banatzerakoan bankariak kartaren bat saskian erortzen uzten badu, puntuak jokaldia 9 punturekin erakusten duela kontuan hartuko da. Hau puntuaren hirugarren kartarekin gertatzen denean, 9ko puntuazioa duela kontuan hartuko da. Kasu honetan, bankariak hirugarren karta hartzeko eskubidea izango du, 7 daukanean izan ezik.

Banatzen ari den bitartean bankariak lehendabiziko edo hirugarren karta agerian uzten badu, biak puntuari zuzentzen zaizkionez gero, bankariak berari dagokion karta agerian jarri beharko du. Bankaria nahasi eta kontrakoari zuzendutako bi kartak agerian jartzen dituztenean, bere bi kartak agerian jartzeaz gain, bere jokoa bankuaren jokaldi-taularen arabera egokitu beharko du derrigorrez.

Bankariak puntuaren ondoren hitz egin behar du beti. Puntuak erabakirik hartu baino lehen bankariak bere jokoa erakusten badu, jokalariek beren apustuak erretiratu ahal izango dituzte. Bankariak 8 edo 9 puntu izan eta kartak eman edo eskaintzen dituztenean, jokaldia erakusteko eskubidea galduko du.

Bankariak kartaren bat beste jokalaria guztiek argi eta garbi ikusi baino lehen saskian sartzen badu, jokaldia galdu egingo du.

Jokaldia amaitu eta apustuak kobratuta edo ordainduta daudenean, ezin izango da bankariaren kontrako inolako erreklamaziorik egin.

IX.– Jokalarien hutsak.

Formalki debekatuta dago jasotako kartak poliki ikustea eta eskuan denbora luzez edukitzea. Bere jokoa iragartzen denbora luzeegia erabiltzen duen edozein jokalarik ezin izango du kartak edukitzen jarraitu.

Croupierrak ez beste inork ezingo die aholkurik eman. Arau hau hausten denean, jokaldi-taulan xedatutakoari jarraituko zaio.

Puntua nahastu eta «ez» esan beharrea «karta» esaten badu, edo alderantziz, bankariak karta eman edo ukatzeko eskubidea izango du, jokalariek «baccara» daukanean izan ezik. Nolanahi ere, karta atera baino lehen erabaki beharko du bankariak.

Puntuak dagokionean jokoa erakustea ahazten badu, eskubide hori galduko du; karta eskatu badu, bankariak hartuko du erabakia. 9ko puntuazioa izanik jokoa erakustea ahazten duen puntuak galduko du bankariak jokoa erakutsi eta 8 puntu baditu.

tuación de cero («bacarra»), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

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

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

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

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que este se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores, llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

IX.– Errores de los jugadores.

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

Excepto el croupier, nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga «bacarra». En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Puntuak jokoa iragartzerakoan egiten duen beste edozein huts zuzenduko da eta, bidezkoa bada, huts horren ondorioz jokoa jarritako kartak baztertuko dira. Bankua egiten duen jokolariaren kasua arau honen salbuespentzat joko da eta bere hutsaren ondorioak jasan beharko ditu, bere lehendabiziko bi kartekin zero, «baccara», daukanean izan ezik, kasu horretan beti izango baitu hirugarren karta eskatzeko aukera.

Kartak ikusi baino lehen jokalaria saskian botatzen baditu, bere jokaldia galtzailatzat joko da.

Puntuen apustuak agerian jarri beharko dira mahai gainean, eta eurek zaindu beharko dituzte. Arau hori betetzen ez bada, ezingo da inolako erreklamaziorik onartu. Posturak marraren gainean kokaturik daudenean, erdia jokatu dute; jokalaria beste edozer iragartzen duenean, croupierak berehala egin beharko du aldaketa, eta jokalaria ezingo du kontrakorik adierazi.

Jokoen Katalogoaren epigrafe honetan aurreikusten ez diren kasuak mahaiko ikuskatzailearen iritzipean jarriko dira eta horrek dagokion erabakia hartuko du.

X.– Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriri ere ekiteko, nahitaez, croupierak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

09.– Bi oihaleko «Baccara».

I.– Deskribapena.

Bi oihaleko «baccara», bankua den jokari bat beste hainbat jokalarirekin lehian jartzen dituen karta-jokoa da, zirkulukoak deitzen direnetakoa. Bankua den jokolariaren kontra bai joko-mahaiaren inguruan eserita dauden jokalariek eta bai hauen atzean zutik daudenek egin ditzakete apustuak.

Bankua edo banku frantsesa izenez ere ezagutzen da eta bi modalitate izan ditzake: banku mugatua eta banku libre edo irekia. Lehendabiziko kasuan, bankariak mahai gainean dagoen eta bankua une bakoitzean osatzen duen kopuruaz baino ez du erantzungo. Banku libre edo banku irekian, horren titularrak postura guztien aurrean erantzun beharko du, inolako mugarik gabe.

Banku mugatuan muga edo zifra maximo bat izango da bankua osatu edo eratzeko, nahiz eta jokatzen ari diren bitartean bankariak bere irabaziekin adjudikazio kopuru maximo hori gainditu.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla el jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, «baccara», con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

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

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al croupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de Mesa, quien resolverá.

X.– Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

09.– «Baccara» a dos paños.

I.– Denominación.

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

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

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

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

52 kartako karta-sorta frantsesak erabiliko dira, indizerik gabe. Derrigorrezkoa izango da karta-sortak beti estreinatzekoak izatea. Sei karta-sorta beharko dira, hiru kolore batekoak eta beste hiru beste kolore batekoak, bai banku librean bai banku mugatuan.

2.– Banagailua edo «sabot».

Katalogo honen 03 epigrafeko II. paragrafoko 2. zenbakian xedatutakoari jarraituko zaio.

3.– Joko-mahaia.

Forma obalatua izango du eta croupierraren posizioa adieraziko duen ebaki edo tarte txiki bat izango du mahaiaaren alde handietako batean. Horren parean bankaria jarriko da eta bere eskuinaldean izango du lehendabiziko oihala; oihal horrek hainbat atal izango ditu, bankariarengandik hurbilen dagoenetik hasita zenbakituta eta, horrenbestez, 1 zenbakia izango du horrek. Bankariaren ezker aldean bigarren oihala egongo da; horrek ere lehendabiziko oihalak adina atal izango du, lehendabiziko oihaleko azken atalaren zenbakiaren hurrengotik hasi eta korrelatiboki zenbakituta; bankariarengandik hurbilen dagoen atalak izango du oihal horretako lehendabiziko zenbakia.

Horrez gain, oihal bakoitzak beste oihalean egin nahi diren posturak jasotzeko mugatutako gainazal bat edukiko du. Gainazal hori oihalaren gainerako zatitik bereizten duen marran jartzen diren apustuek erdibana jokatuko dute bi oihaletan.

Mahaiaaren zati librean lehendabiziko zirritu bat izango da erabilitako kartak sartzeko, saskia deitzen zaiona; bigarren zirritu bat, croupierraren eskuinaldean, bankariaren irabazietatik etxearen mozkinetarako egindako kenkariak sartzeko, putzua edo «cagnotte» izenekoa; eta hirugarren zirritu bat, edo bi, eskupekoak jasotzeko.

III.– Langileak.

Hauexek dira beharko diren langileak: ikuskatzaile edo mahaiburu bat, croupier bat eta, aukeran, diru-trukatzaile bat eta laguntzaile bat. Ikuskatzaileari edo mahaiburuari, croupierrari eta diru-trukatzaileari katalogo honen 08 epigrafeko III. paragrafoko 1., 2. eta 3. zenbakietan xedatutakoa aplikatuko zaie, hurrenez hurren.

IV.– Jokalariak.

Jokalariei «puntu» izena ere ematen zaie. Bakoitza mahaiko atal zenbakidunetako batean eseri ahalko da. Halaber, jokalaria gehiago ere eseri ahalko dira, beste horien atzean, mahaiko atalen artean.

Era berean, eserita dauden jokalarien atzean zutik dauden jokalaria guztiek apustuak egin ahalko dituzte oihaletan.

II.– Elementos de juego.

1.– Cartas.

Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la Banca libre como en la limitada.

2.– Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 del presente Catálogo.

3.– Mesa de juego.

Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del croupier. 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 croupier, para deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte» y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

III.– Personal.

El personal necesario será: un Inspector o Jefe de Mesa, un croupier y opcionalmente un cambista y un auxiliar. Será aplicable al Inspector o Jefe de Mesa, croupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2, y 3 del apartado III del epígrafe 08 del presente Catálogo.

IV.– Jugadores.

También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Así mismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquellos entre los distintos departamentos.

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

Apustuen ondorioetarako, jokalarien arteko lehentasun-ordena ondokoa izango da: oihal beraren barruan, lehendabizi bankariarengandik hurbileneko atal zenbakidunetan eserita dauden jokalaria; ondoren, gainerako jokalaria, eserita daudenen ordena berari jarraiki.

Bi oihaletan bankua iragartzen bada, zozketa egingo da oihalen arteko lehentasuna ezartzeko.

Atal zenbakidunetan eserita dauden jokalariek baino ezin izango dituzte kartak maneiatu; horretarako, errotazio-txanda bat ezarriko da oihal bakoitzaren zenbaki-ordenaren arabera. Bankuak irabazten duenean, jokalaria ezarritako txandari jarraiki utzi beharko ditu kartak. Zutik edo kartak maneiatzeko eserita egonik bankua egiten duen jokalaria arau horretatik salbuetsita egingo da.

Eserleku bat okupatu nahi duten jokalariek ikuskatzaileak mahai bakoitzean daraman itxaro-zerrendan eman beharko dute izena.

V.- Bankua.

1.- Ikuskatzaileak, irekitzerakoan, bankariaren izena eta bankuaren zenbatekoa aditzera emango ditu. Bankaririk ez badago, ikuskatzaileak enkantean jarriko du bankua eta eskaintza onena egiten duenari esleituko dio.

Eskaintza berdinen kasuan, esleipena zozketa bidez egingo da.

Esleipena eskualdi baterako edo batzuetarako egin ahal izango da, eta joko-zuzendariak hala erabakiz gero, egun baterako edo batzuetarako izango da. Bankuaren zenbatekoa partidari hasiera eman baino lehen gordailatu beharko da kasinoaren kutxan, eskudirutan edo banketxe batek igorpendutako txekeen bidez.

Lehendabiziko jokaldia egin ondoren, bankariak bankua bertan behera utzi ahaliko du, erretiratzen duen kopurua iragarritz. Bankariak irabazi eta erretiratzen bada, «sabot» horrek dirauen artean ezingo du berriz bankari izan.

Bankuan fondorik geratzen ez denean, porrot egin duela ulertuko da. Kasu horretan, bankariak jarraitze-ko eskubidea dauka, hasierakoa bezalako beste gordailu bat edo handiagoa eginez, edo bankua bertan behera utzi ahaliko du. Bankuarekin jarraitzea erabakitzen badu, «sabota» aldatu ahaliko du.

Nolanahi ere, bankariak bankua bertan behera uzten duenean, ikuskatzaileak beste jokalaria bati eskainiko dio, hasierako kopuru berberaren truke. Inork onartzen ez badu, enkantean jarriko da edo, hala badagokio, berriz zozketatuko da, eta gero «sabot» berri bat hasiko da. Eskaintzailerik aurkeztzen ez bada, partida amaitutzat emango da.

Posturen minimoa eta maximoa baimenean ezarrita egongo dira. Minimoak desberdinak izan ahaliko dira joko-mahai baterako eta besterako.

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 jugadores, por el mismo orden que los sentados.

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

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

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

V.- Banca.

1.- El Inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la Banca. Si no hubiera banquero, el Inspector su bastará 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 tablas, y a juicio del Director de Juegos, para uno o varios días. El importe de la Banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la Caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

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

Se entenderá que la Banca ha saltado cuando no queden fondos en al misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo deposito igual o superior al inicial, o 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 vendrán establecidos en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

Bankua osatzen duen kopuruak mugatuta izan beharko du banku mugatuaren modalitatean. Baimenean bankuaren maximoa eta minimoa finkatuko dira.

2.– Banku librean ez da muga maximorik izango bankurako, eta establezimenduak ezin izango die jokalariei maximorik ezarri. Banku librearen modalitatean edozein jokalaria izan ahalko da bankari, baldin eta establezimenduaren kutxan bertan edo establezimenduko zuzendaritzak aurrez onartutako kredituentitateren baten kutxan behar adinakotzat jotzen den gordailua egin duela justifikatzen badu. Honela, apustu guztiak ordaindu ahal izango ditu, establezimenduaren erantzukizuna ezein unetan estutasunean jarri gabe.

Banku libreko «baccara» establezimendu bakoitzean mahai batean bakarrik gauza daiteke, eta gehienez ere tartean afalordua izango duten bi joko-saiotan. Saio bakoitzean bi eskualdi jokatuko dira.

3.– Establezimenduaren mozkinetarako kenkaria bankariak jokaldi bakoitzean irabazitako kopuruaren gaineko % 2an finkatzen da banku mugaturako, eta % 1,25ean banku librerako.

VI.– Jokoaren arauak.

Katalogo honen 08 epigrafeko VI. paragrafoan bildutako arauak orokorki aplikatu daitezke. Horren kaltean izan gabe, jarraian zehazten diren egokitzapen edo moldaketak ezarriko dira.

Bi jokalaria, oihala bakoitzetik bat, bankariaren kontra lehiatzen dira, IV. idatz-zatiko 5. paragrafoan ezarritako txandari jarraiki.

Lehendabiziko bi karten puntuazioa 0, 1, 2, 3 edo 4koa baldin bada, jokalariek hirugarren karta eskatu beharko dute; puntuazio hori 5koa bada, karta eskatu ahalko dute edo planto egin; eta, azkenik, puntuazioa 8 edo 9koa bada, kartak erakutsi beharko dituzte. Partidaren hasieran bankua egiten duen jokalaria arau horretatik salbuetsita egongo da.

Bankariak karta eskatu ahalko du edo planto egin, croupierrari bankuaren jokaldi-taula eskatzen dihonean izan ezik; kasu horretan, taulari jarraitu beharko dio, beti ere bi oihaletarako gauza bera adierazten bada. Bankuaren jokaldi-taula katalogo honen 08 epigrafean bildutakoa da.

Lehendabiziko bi kartekin lortutako 8ko puntuazioak beti irabaziko dio hirugarren karta erabiliz lortutako 8 edo 9koari.

Eserita nahiz zutik dagoen edozein jokalarik eska dezake bankua, behin eta partida bakoitzaren hasieran. Bankuak bi oihaletatik hartuko ditu, baina jokoa bi jokalaria egongo balira bezalaxe garatuko da eta, horrenbestez, jokalariek ezin izango dituzte bigarren oihaletatik hartuko dituzten jokatu arte. Joko baliogabea izanez gero, jokaldia beste bi aldiz errepikatu ahalko da. Bi jokalarietako batek ere

La cantidad que forme la Banca será necesariamente limitada en la modalidad de Banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la Banca.

2.– En la Banca libre no existirá tope máximo para la Banca, y el establecimiento no podrá fijar una máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de Banca libre, si justifica la existencia de depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El «baccara» 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.

3.– 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.

VI.– Reglas de juego.

Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 08 del presente Catalogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5, tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del croupier el cuadro de jugadas de la Banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la Banca es el recogido en el epígrafe 08 del presente Catálogo.

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

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que nos es 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

ezer irabazi edo galdu ez duenean ulertuko da joko baliogabea izan dela.

Puntuak debekatuta daukate elkartea osatuz jokatzeara.

VII.– Jokoa garapena.

Jokoa hasi ahal izateko ezinbesteko baldintza da oihala bakoitzean gutxienez bi jokalaririk izatea, eta kopuru horri partidak dirauen bitartean eutsi beharko zaio.

Kartak kontatu, nahastu eta karta-piloa pikatzeko eragiketarik egin ondoren, barnealdean blokeo-karta edo gelditze-karta bat jarriko da, beste kartetatik ongi bereizteko moduko kolorekoa, horren azpian 10 karta utziz. Karta hori azaltzen denean partida amaitutzat emango da eta ezin izango da beste jokalaririk egin, une horretan jokatzen ari dena izan ezik.

Bankua V. idatz-zatian ezarritakoaren arabera adjudikatu ondoren, bankariak jokoa jarritako dirukopurua fitxetan entregatuko dio croupierrari, horrek zain dezan. Ondoren, posturak egingo dira bi oihaletan, IV. idatz-zatiko 3. paragrafoak ezartzen duen lehentasun-ordenaren arabera, croupierrak «besterik ez» esaldiaren bidez apustuak egiteko denbora amaitu dela adierazten duen arte. Apustuak ezin izango dira berehala jarri bankariaren eta croupierraren eskuinaldean edo ezker aldean.

Jokalariearen eremua eta apustuen eremua bereizten dituen marraren gainean jarritako apustuek erdia jokatuko dute. Era berean, oihala bateko apustuen eremua eta beste oihaleko eremua bereizten dituen marraren gainean jarritako posturak bi oihaletan jokatuko dute. Kasu horretan, zangalatraba dagoen apustu baten erdia apustu-unitateen kopuru bakoitia ordezkatzeko duenean, frakzio handienak lehendabiziko oihalean jokatzen duela kontuan hartuko da.

Bankariak, orduan, kartak «sabotetik» atera eta banan-banan emango ditu, bigarren oihala eta bankua. lehendabiziko oihala, bigarren oihala eta bankua. Kartak croupierrak jokalariei eramango dizkie palaren bitartez. Dagokien jokalariek izango dituzte kartak eta horiek jokatuko dute bankuaren kontra, IV. idatz-zatiko 5. paragrafoan ezarritako txandaren arabera. «Eskua» daukan jokalariek, bere puntuazioa ikusi ondoren, jokoa erakusten duela nahiz ez, kartak mahai gainean utzi beharko ditu. Kartak ikusi ondoren, oihala bakoitzean «esku» diren jokalariek dagokien ordenan hitz egin beharko dute, bankariak baino lehen beti. Jokaldia amaitutakoan, croupierrak kartak banandu eta puntua iragarriko du. Bankariak bi oihalei erakutsi beharko die bere puntua.

Jarraian, croupierrak postura irabazleak ordaindu eta galtzaile suertatu direnak erretiratuko ditu; bankariak bi oihaletan irabazten badu, edo oihala batean lortzen duen irabazia bestean izan duen galera baino

dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Esta prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII.– Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la Banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al croupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el croupier 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 croupier.

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 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 «sabo» 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 croupier median una pala. Serán los contrarios de la Banca y tendrán las cartas los jugadores a los que corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la «mano», después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son «mano» en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el croupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto a los dos paños.

A continuación, se procederá por el croupier al pago de las posturas ganadoras ya la retirada de la perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la

handiagoa bada, croupierrak «cagnotte» edo putzuari dagokion kopurua horretarako destinatutako zirrituan sartuko du. Bankariaren irabaziak bankuaren jabetzara pasatuko dira. Jokalariaren batek eskatuz gero, eskualdiaren amaieran kartak kontrolatu egingo dira.

VIII.– Jokoa egindako hutsak eta arau-haustea.

1.– Debekatuta dago apustuak egiteko denbora amaitu baino lehen kartak banagailutik ateratzea. Ateratzen diren kartak ezingo dira ezein kasutan berriz «sabotean» sartu, eta behar ez bezala atera dituen jokalariai derrigorrez jarraitu beharko du jokaldia. salbuespenezko kasuren batean ikuskatzailearen iritziz arau hori zorrozki aplikatu behar ez bada, ateratako karta edo kartak derrigorren baztertu beharko dira eta pasatutako «eskua» hartzen duen jokalariai ezin izango ditu erabili.

«Sabotetik» ateratzerakoan agerian azaltzen diren karta guztiak erabiltezintzat jo eta baztertuko dira, eta jokalariai ezin izango dituzte beren apustuak urritu edo erretiratu.

Kartak banatzerakoan bi karta edo gehiago elkarrekin itsatsita azaltzen badira, jokaldia baliorik gabe utziko da.

Kartaren bat lurrera erortzen denean, croupierrak edo establezimenduko beste edozein langilek baino ezin izango dute jaso, eta bere balioari eutsiko dio. Jarraian, berriz ekingo zaio jokaldiari.

«Eskua» daukan jokalariai bestelakoren bat nahastu eta kartak hartu eta hitz egin badu, jokaldiari eutsiko zaio, eta hurrengo jokaldian kartak zegozkion jokalariai pasatuko zaizkio.

2.– Bankariaren hutsak.

Banaketa irregularren kasu guztietan jokaldia zuzendu egingo da, zuzenketa nabarmenki egin badaiteke; bestela, jokaldia baliorik gabe utziko da.

Bankariai «ez» esan duen oihala bati karta ematen badiu edo eskatu duen oihala bati kartarik ematen ez badiu, jokalariai hutsei buruzko arauen arabera lehenoratuko da jokaldia.

Kartak banatzerakoan oihala bateko kartak agerian jartzen badira, idatz-zati honetako 3. zenbakiko hirugarren paragrafoaren xedatutakoaren arabera burutuko da jokaldia, eta apustuak ezin izango dira handitu, murriztu edo erretiratu.

Kartak banatzerakoan karta batzuk ikusi gabe saskian erortzen badira, jokaldia baliorik gabe geratuko da kartak galdu dituen oihalerako edo bi oihalerarako, kartak bankariari badagozkio. Hirugarren apustetakoren bat bada, ikusi baldin bada, croupierrak berreskuratuko du eta jokaldiak aurrera jarraituko du.

3.– Leheneratutako jokaldietan bankariai egin beharrekoa.

pérdida en el otro, el croupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte», en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la Banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final del la talle.

VIII.– Errores e infracciones en el juego.

1.– Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de 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 aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tomo 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 ni retirar sus apuestas.

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

Cuando alguna carta caiga al suelo solo podrá ser recogida por el croupier 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 pronuncio, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2.– Errores del banquero.

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

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da cara a un paño ya solicitado, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

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

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

3.– Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Oihal batek bankariari joko maximoa erakusten dionean, bankuaren jokaldi-taulari jarraitu beharko dio beste oihalari dagokionez, hirugarren karta eskatuz aukerako bi kasuetan.

Bankuaren jokaldi-taulak bi oihaletarako gauza bera adierazten duenean, bankariak jarraitu beharko dio.

Taulak oihal batean karta eskatzeko eta bestean planto egiteko adierazten duenean, bankariak askatasun osoa izango du planto egin edo karta eskatzeko, baldin eta hutsa jokalarik batek edo croupierrak egin badu. Hutsa bankariarena izan bada, orde, bost puntu edo gutxiago baditu karta eskatu beharko du derriogrezt eta bestelako kasuetan planto egin beharko du. Eskatu ez duen oihal bati karta ematea edo oihal bati besteari dagokion karta ematea ez da bankariaren hutsegitea izango eta, beraz, ez du hirugarren karta eskatzeko eskubidea galduko.

4.- Jokalarien hutsak.

Lehendabiziko oihalak bost puntu baino gutxiago izanik «ez» esaten badu eta bigarren oihalak karta hartu badu, hau lehendabiziko oihalera itzuliko da; orduan, bigarren oihalaria hurrengo karta emango zaio, bankariak jaso badu nahiz ez badu, eta honek idatz-zati honetako 3. zenbakian xedatutakoaren arabera jardungo du.

Lehendabiziko oihalak sei puntu edo gehiago izanik karta eskatzen badu, hartutako karta bigarren oihalera joango da, horrek karta eskatu badu, edo bankariarengana, idatz-zati horretako 3. zenbakian bildutako arauen arabera.

Lehendabiziko oihalak «karta» esan ondoren «ez» esaten badu, edo alderantziz, croupierrak zer nahi duen zehazteko esan beharko dio jokalaritari eta bere puntuazioa egiaztatuko du. Puntuazioa bostekoa bada, lehendabiziko hitza zuzentzat joko da; beste punturen bat badauka, jokaldia aurreko paragrafoetako arauen arabera leheneratuko da.

Zortzi edo bederatzir puntu izanik «ez» esaten duen jokalariek bere jokoa erakusteko eskubidea galduko du; karta eskatzen badu, jokaldia aurreko paragrafoen arabera leheneratuko da.

Bigarren oihalaren eta bankariaren artean arau berberak aplikatuko dira oihal horren hutsen kasuan.

5.- Formalki debekatuta dago jasotako kartak poliki ikustea eta «eskuan» denbora luzez edukitzea. Bere jokoa iragartzen denbora gehiegi erabiltzen duen edozein jokalarik ezin izango du kartak edukitzen jarraitu.

Croupierrak ez beste inork ezingo die aholkurik eman. Arau hori hausten denean, jokaldi-taulan xedatutakoari jarraituko zaio.

Bankariaren edo puntuetakoren baten kartak erakutsi gabe saskira botatzen badira, beren puntuazioa zero (baccara) zela kontuan hartuko da. Hutsegite

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 croupier; 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 la ha solicitado o dar a un paño la cara destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4.- Errores de los jugadores.

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

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el croupier 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 croupier 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 palos son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero (bacarra).

hori croupierrak egin badu, kartak jasoko dira eta puntuazioa berriz eratuko da kartak saskira bota dizkioten jokolariaren eta kartak ikusi dituzten beste jokolarien testigantzaaren arabera.

Berea ez den puntu bat iragartzen duen bankariak hirugarren karta eskatu ahalko du, betiere, beste jokalariek beren puntuak erakutsi ez badituzte. Osterantzean, idatz-zati honetako 3. zenbakiko hirugarren paragrafoan xedatutakoari jarraituko zaio.

Jokaldia amaitu eta apustuak ordaindu edo kobratuta daudenean, ezin izango da inolako erreklamaziorik egin.

Jokoen katalogo honetan aurreikusten ez diren kasuak mahaiko ikuskatzaileak erabakiko ditu.

IX.– Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

10.– Zori-erruleta.

I.– Deskribapena.

Zori-erruleta zorizko jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimendu antolatzailearen kontra jokatzeko dute eta irabazteko aukera gupil birakari baten mugimenduak erabakitzen du.

II.– Jokoaren elementuak.

Zori-erruleta apustuen serieak marraztuta dituen mahai batean jokatzeko da.

Erruletak, erdian tatxet handia du; 152 cm-ko diametroa du eta 8 hazbeteko egurrezko zutoina du oinarri eta zutoin horri, aldi berean, egurrezko oinarri sendoak eusten dio. Metalezko berrogeita hamalau banaketa ditu (laukitxoak); horietako bakoitzak postura bati lotutako sinboloa du marraztuta.

Mahaiak lauki-kopuru zehatza du, eta horiek dau den konbinazio posible guztiak adierazten dituzte. Jokalariak honako konbinazioen artean hauta dezake: 24, 15, 7, 4, 2 eta Jokerra.

Mahaiak kutxa bat izango du, eskudirua sartzeko, eta beste kutxa bat, apustuetarako.

III.– Langileak.

Hauexek dira langileak:

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea partidaren zuzendaria da. Lau mahai bakoitzeko, mahaiburu edo

Si esta falta es cometida por el croupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstruida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

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

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catalogo de Juegos serán resueltos por el Inspector de mesa.

IX.– Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

10.– Ruleta de la fortuna.

I.– Denominación.

La ruleta de fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II.– Elementos del juego.

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

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

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

La mesa llevará una caja para el efectivo y una caja par a las apuestas.

III.– El personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El Jefe de Mesa o Inspector, es el que dirige la partida. Podrá haber un Jefe de Mesa o Inspector por

ikuskatzaile bat egon ahalko da, horietan egiten diren jokoak gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra egongo da, eta hori ordainketak egi-teko eta apustu galtzaileak baztertzeko ardura izango du; halaber, gorpila birarazteko ardura ere izango du. Hori guztia croupier laguntzaileak ere egin ahalko du, egoerak hala eskatzen badu.

IV.– Jokalariak.

Partida bakoitzean jokalaria-kopuru zehaztu gabeak parte har dezake.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Hauexek dira aukerak: apustua 24 posiziotan eginda, irabazleak berdindu egiten du; apustua 15 posiziotan eginda, irabazleei 1 ordaintzen zaie jokatu-tako 1en truke; 7 posiziotan eginda, 5 ordaintzen zaizkie jokatu-tako 1en truke; 4 posiziotan eginda, 10 ordaintzen zaizkie jokatu-tako 1en truke; 2 posiziotan eginda, 20 ordaintzen zaizkie jokatu-tako 1en truke; eta bi Jokerretan 45 ordaintzen zaizkie jokatu-tako 1en truke.

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Apustuen maximoa eta minimoa Joko eta Ikuski-zun Zuzendaritzaren baimenean finkatuta daude.

3.– Jokoaren funtzionamendua.

Apustuak jokalariek egiten dituzte, croupierrak «egin itzazue apustuak» esaten duen unetik aurrera. Horiek, fitxen bidez, jokalariak aukeratutako mahai-aren laukietako batean jartzen dira.

Jarraian, gorpila biratu egiten da, eta, gelditu au-rretik, hainbat buelta emango ditu. Gorpilak, bira-tzen ari denean, indarra galtzen joan ahala, croupie-rrak honakoa galdetuko du: «egin dituzue apustuak?». Jarraian, «besterik ez» esango du. Harrezkero, abisu horren ostean egindako edozein apustu atzera botako da eta croupierrak fitxak bueltatuko dizkio apustua berandu egin dituenari. Gorpila lauki batean geldirik geratzen den unean, croupierrak emaitza jakinaraziko du, eta ozenki esango du posizio irabazlea.

Croupierrak, orduan, apustu galtzaile guztiak ja-soko ditu, eta mahai gainean utziko ditu apustu ira-bazleak, eta horiei irabazitakoa gehitu die. Irabazten duen jokalariak berreskuratu egingo du, nolanahi ere, bere apustua eta jokotik erretira dezake.

V.– Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda ge-ratuz gero, bezerorik gabe,aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren au-rrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak

cada cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) Habrá un croupier encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras, también se-rá el encargado de hacer girar la rueda, esta función también podrá ser desempeñada por un croupier auxiliar, cuando las circunstancias así lo aconsejen.

IV.– Jugadores.

En cada partida pueden participar un número in-determinado de ellos.

V.– Reglas del juego.

1.– Combinaciones posibles.

Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso el ganador empata; apostar 15 posiciones, pagándose a los ganadores 1 a 1; a 7 posiciones, pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones, pa-gándose 20 a 1; y en los dos Jockey se paga 45 a 1.

2.– Máximos y mínimos de las apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización de la Dirección de Juegos y Espec-táculos.

3.– Funcionamiento del juego.

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

A continuación la rueda se hace girar, dando nu-merosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda va-ya perdiendo fuerza en su giro, el croupier preguntará «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente anunciara «no va mas». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve las fichas al apostante tardío. Una vez que la rueda que-da inmovilizada en una casilla, el croupier anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

El croupier recoge entonces todas las apuestas per-dedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganado-ras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

V.– Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se que-dase parada, sin clientela, podrá ser cerrada tempo-ralmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe

edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiako eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

11.– Karta-uzterik gabeko Pokerra.

I.– Deskribapena.

Karta-uzterik gabeko Pokerra Joko Kasinoetan soilik jokatzen den karta-jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta jokoak croupierrak lortzen duen jokaldia baino hobea lortzea du helburu. Hainbat konbinazio irabazle daude.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

Karta-uzterik gabeko Pokerra «Black-Jack» edo Hogeita bata jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioak, handienetik txikienera ordenatuta, honakoak dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen ondoren; alegia, seriearen balio handiena ala txikiena izan dezake.

Jokoaren zuzendariaren irizpidearen arabera, zenbait karta-sorta erabili ahalko dira, eta horiek jokaldi bakoitzean jarriko dira jokoan, txandaka.

Kartak nahasteko mekanismo automatikoak erabili ahalko dira. Sabot mota horren arabera egindako karten banaketa bost-bosnaka egin ahalko da.

2.– Joko-mahaia.

«Black Jack» jokoaren mahaiaren antzeko neurri eta ezaugarriak izango ditu, apustuen laukiak hiru espaziotan banatuta: bat, hasierako posturarako; beste bat, bigarren apusturako; hirugarrena, kartak uzteko.

Aukeran, gainera, jokalaria bakoitzeko lauki bat izan ahalko du, asegururako, edo tarte bat, hala badagokio, karruselaren asegurua apustuen kontrola automatikoa edo eskuzkoa den kontuan hartuta.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzizagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak. Aukera hori joko guztietan baliatu ahalko da, baldin eta horietarako erabiltzen diren mahaiak eta Black Jack jokorako erabiltzen dena antzekoak badira.

III.– Langileak.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea. Jokoa kontrolatzeko eta jokoak iraun bitartean gertatzen diren arazoak ebazteko ardura duena. Mahaiburuak edo

de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

11.– Poker sin descarte.

I.– Denominación.

El Poker sin descarte es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el croupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II.– Elementos del juego.

1.– Cartas o naipes.

El Poker sin descarte se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la más alta detrás del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

A criterio del Director de Juego podrán utilizarse varias barajas, que se pondrán en juego alternativamente cada jugada.

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezclado de cartas. La distribución de cartas con este tipo de sabots podrá efectuarse de cinco en cinco cartas.

2.– Mesa de Juego.

Será de similares medidas y características que la de «Black Jack», con las casillas de apuestas divididas en tres espacios, uno para la postura inicial, otro para la segunda apuesta y, delante, un tercero para el descarte.

Opcionalmente podrá tener, además, una casilla por jugador para el seguro o una hendidura, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del seguro del carrusel es automático o manual.

La Dirección de Juego y Espectáculos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se pueden poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego del Black Jack.

III.– Personal.

a) El Jefe de Mesa o Inspector. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presente. El Je-

ikuskatzaileak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten diren jokoak gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra: partida zuzentzen du; kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua trukatu die jokalariei.

IV.–Jokalaria.

1.– Eserita.

Jokoan parte har dezakeen jokalaria-kopuruak bat etorri behar du tapetean markatutako apustuen plaza-kopuruarekin; azken horien gehieneko kopurua zazpikoa da.

2.– Halaber, zutik dauden jokalariek ere jokoan parte har dezakete; horretarako, jokalaria baten «esku» bakoitzaren gainean egingo da apustu, horren baimenaz eta, nolahi ere, mahaiburuak horretarako emandako baimenaz, gehieneko apustuaren mugak kontuan hartuta. Lauki bakoitzeko apustu-kopurua ez da lau baino gehiagokoa izango.

Lauki bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalaria aginduko du bertan eta ezin izango dizkie bere kartak gainerako posturagileei erakutsi, ez eta jokatzen ari den partidari buruzko iruzkinik egin ere.

3.– Jokalaria batek, lauki hutsak egonez gero, horietan jokatu ahalko du, baina eserita dagoen laukiko kartak baino ezingo ditu ikusi; gainerakoetan, apustuak bikoiztu ahalko ditu, kartak ikusi gabe, apustu itsua eginez.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handienetik txikienera ordenatuta, honako hauek dira:

a) Kolore-eskailera Goren. Palo bereko bost karta korrelatiborik altuenek osatzen dute (adibidez: Bateko, Errege, Dama, Jota eta 10eko hirusta). Apustua bider 100 ordaintzen da.

b) Kolore-eskailera. Palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (adibidez: 4, 5, 6, 7 eta 8ko hirusta). Apustua bider 25 ordaintzen da.

c) Pokerra. Balio bereko lau kartak osatzen dute (adibidez, 4 Errege). Apustua bider 20 ordaintzen da.

d) Full. Balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta horiek ez bezalakoak diren balio bereko beste bik ere (adibidez: 3 zazpi eta 2 zortzi). Apustua bider 7 ordaintzen da.

e) Kolorea. Palo bereko korrelatiboak ez diren bost kartak osatzen dute (adibidez: Bateko, 4, 7, 8, Dama Hirusta). Apustua bider 5 ordaintzen da.

fe de mesa o Inspector podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) El croupier. Dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiara el efectivo a los jugadores.

IV.– Jugadores.

1.– Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe de coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete hasta un máximo de siete.

2.– Pueden también participara en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del Jefe de mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

3.– Un jugador siempre que existan casillas vacantes, podrá jugar en las mismas; pero solo podrá ver las cartas de la casilla en la que se encuentre sentado, en el resto tendrá la opción de doblar sus apuestas sin ver las cartas, jugando una apuesta ciega.

V.– Reglas del juego.

1.– Combinaciones posibles.

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

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

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Poker. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo, 4 Reyes). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto que el anterior (ejemplo: 3 setes y 2 ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

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

f) Eskailera. Bost karta korrelatibok osatzen dute, horiek guztiak palo berekoak ez direla (adibidez: 7, 8, 9, 10 eta Jota). Apustua bider 4 ordaintzen da.

g) Hirukoa. Balio bereko hiru kartak osatzen dute (adibidez: hiru Dama). Apustua bider 3 ordaintzen da.

h) Pare bikoitza. Balio bereko bi kartak osatzen dute, bai eta horiek bezalakoak ez diren balio bereko beste bik ere (adibidez: 2 Errege eta 2 Jota). Apustua bider 2 ordaintzen da.

i) Pareak. Balio bereko bi kartak eta beste hiru karta desberdinek osatzen dute (adibidez: 2 Dama). Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

j) Karta handiagoak. Aurreko konbinaziorik gertatzen ez denean, baina jokalariaen kartak croupierrenak baino handiagoak direnean. Kartak handiagoak direla ulertzen da, lehenik eta behin, balio handieneko karta kontuan hartuta; berdinak badira, hurrengo kontuan hartuta, eta horrela, hurrenez hurren. Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

Nolanahi ere, jokalaria apustuak irabaziko ditu, baldin eta bere konbinazioa croupierrena baino handiagoa bada, eta, bestela, galdu egingo du eta bere apustuari eutsiko dio, baina saririk irabazi gabe, berdinketarik gertatuz gero. Croupierrek eta irabazleak jokaldi bera badute, apustua irabaziko du balio handieneko kartek osatzen duten konbinazioa duenak, honako arauak kontuan hartuta:

Biek Pokerra badute, handiena duenak irabaziko du. Adibidea: Errege Pokerrak irabazi egiten dio Dama Pokerrari).

Biek Full daukatenean, balio handieneko hiru karta berdinak dituenak irabaziko du.

Biek Eskailera daukatenean, edonolako izanik, balio handieneko karta daukanak irabaziko du.

Biek Kolorea daukatenean, balio handieneko kartaz osatuta daukanak irabaziko du (Pokerrean bezala).

Biek Pare Bikoitza daukatenean, balio handieneko kartaz osatutako pare daukanak irabaziko du; bienak berdinak izanez gero, bigarren pareak erabakiko du eta, azkenik, geratzen den karta handiagoa duenak.

Biek Parea daukatenean, balio handienekoa daukanak irabaziko du, eta, berdinak badira, balio handieneko karta daukanak (karta handiagoetarako deskribatutakoaren arabera).

2.- Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez bakarrik egin daitezke eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira.

Apustuen maximoa izan daiteke posturaren minimoa bider 10, 20, 25 edo 50 adinako kopuruan.

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 Jotas). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pares. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas). Se paga una vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del croupier. Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador solo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del croupier, perdiendo en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando croupier y jugador tenga la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

Cuando ambos tengan Poker, ganará aquel que lo tenga superior (ejemplo: un Poker de Reyes supera a uno de Damas).

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

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

Cuando ambos tengan Color, ganará aquél que lo tenga formado por cartas de mayor valor, igual que en el Poker.

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

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

2.- Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El máximo de las apuestas podrá ser de 10, 20, 25 ó 50 veces el mínimo de la postura.

Joko Kasinoak, saio bakoitzaren hasieran, mahai bakoitzerako finkatuko du apustuen zenbatekoa, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

3.- Jokoaren garapena.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko Joko Kasinoaren Araudiko arauak beteko dira.

Kartak banatu aurretik, jokalariek hasierako apustuak egin beharko dituzte, joko-mahai bakoitzeko minimo eta maximoen mugen barruan. Jarraian, croupierrak «besterik ez» esan eta apustuak itxiko ditu, eta kartak banatzen hasiko da, banan-banan, ahoz behera, «esku» bakoitzari; bere ezkerretik hasiko da eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituko dio. Hala-ber, karta emango zaio Bankuari, «esku» bakoitzarentzako eta Bankurako bosna kartaren banaketa osatu arte, baina Bankurako azken karta agerian emango da. Kartak banagailu edo «sabot» automatikoaren bidez nahastu eta banatuz gero, croupierrak bosnaka banatuko ditu, jokoan dagoen «esku» bakoitzarentzako, eta berarentzat izango dira azken bostak, horietako azkena agerian emanez.

Jokalariek beren kartak ikusiko dituzte eta jokoarekin aurrera egiteko aukera izango dute (joan) «banoa» esanez, edo erretiratzeko (paso egin), «paso» esanez. «Joan» aukeratzen dutenek hasierako apustua bikoiztu beharko dute, eta, horretarako, zenbateko horren bikoitza gehitu beharko dute, bigarren apusturako laukian. «Paso egin» aukeratzen dutenek hasierako apustua galduko dute, eta esan eta orduantxe erretiratuko du croupierrak.

Jokalariek «joan» ala «paso egiteko» erabakia hartu ondoren, croupierrak bankuaren lau karta estaliak agerian jarriko ditu.

Bankuak jokatu du, baldin eta, bere karten artean, gutxienez, Bateko bat eta Errege bat baditu, edo konbinazio handiagoa; bestela, hasieran egindako apustuaren kopuruaren adinako beste horrenbeste ordainduko dio jokalaria bakoitzari (1 jarritako 1en truke).

Bankuak jokatzeko badu, hots, gutxienez, Bateko bat eta Errege bat edo konbinazio handiagoa badu, croupierrak bere kartak jokalarienekin konparatuko ditu eta berea baino konbinazio handiagoa ordainduko ditu, bigarren apusturako jokoaren arauari buruzko 1. paragrafoan ezarritakoaren arabera, hasierako postura beste horrenbestez ordainduz (1 jarritako 1en truke).

Jokalaria batek zenbait konbinazio baditu bere «eskuaren» barruan, altuena baino ez da ordainduko.

Croupierrarena baino konbinazio txikiagoa duten jokalariek galdu egingo dituzte beren apustuak, eta croupierrak oso-osorik erretiratuko ditu.

El Casino de Juego, al inicio de cada sesión, fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

3.- Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezclado se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la Banca, hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la Banca, con la salvedad de que la última carta para la Banca se dará descubierta. En el supuesto de que las cartas fueran mezcladas y distribuidas mediante el distribuidor o «sabot» automático, el croupier las repartirá de cinco en cinco para cada una de las «manos» que estén en juego, dándose para sí mismo las últimas cinco, destapando la última de estas.

Los jugadores miran sus cartas y tiene la opción de continuar el juego (ir) diciendo «voy», o retirarse del mismo (pasar) diciendo «paso». Los que opten por «ir» deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el croupier.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «pasar», el croupier descubre las cuatro cartas tapadas de la Banca.

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

Si la Banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en la apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta abonando a la par, 1 por 1, la postura inicial.

Si un jugador tuviese varias combinaciones dentro de su «mano» solo se pagará la más alta.

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

Berdinketa izanez gero, 1. paragrafoan xedatutako-ari jarraituko zaio.

Kartak banatzerakoan edozein huts gertatuz gero, hau da, karta-kopuruan hutsen bat izan edo kartaren bat agerian azalduz gero, jokaldi osoa baliorik gabe geratuko da.

Debekatuta dago jokalariek elkarri beren kartei buruzko informazioa ematea edo kartak behar baino lehen erakustea; debeku honen edozein urrapenek apustu osoaren galera ekarriko du.

Apustu galtzaileak erretiratu eta irabazleei dagoz-kien sariak ordaindu ondoren, jokaldia amaitutzat eman eta beste bat hasiko da.

VI.– Joko osagarrien aukerak.

1.– Jackpota.

Apustuaren modalitate honen aplikazioa eskume-
nekoa izango da, Joko Zuzendaritzaren irizpidearen arabera, Kasino bakoitzarentzat.

Sari berezia lortu nahi duten jokalarientzako apustu osagarri independentea da, eta hori jokalaria-
lortutako jokaldiaren eta une horretan jackpotak pila-
tutako zenbatekoaren arabera izango da, establezi-
menduaren alde baimendutako kenkariaren ondoren. Mailaz mailakoan jokatzeko, jokalaria bakoitzak horre-
tarako zenbatekoa gordailutu beharko du. Era berean, zenbait mahairentzako mailaz mailakoa egon ahalko da. Joko-modalitate horren garapena mahaian ikuste-
ko modukoa den leku batean azaldu beharko da, eta saria eta zenbatekoa dakarten konbinazioak adierazi beharko ditu.

Jackpota lortzeko aukera ematen duten konbina-
zioak honakoak dira:

- Eskailera Gorena, mahai guztien metaketa lor-
tzen duena.
- Kolore Eskailera, metaketaren ehuneko hamar
lortzen duena.
- Pokerra, mahai guztien metaketaren ehuneko
bost lortzen duena.

Jackpoterako apustuaren maximoa mahaiko mini-
moaren erdia izango da.

Jokaldi berean, kolore-eskailera bi edo gehiago,
poker bi edo gehiago edo kolore-eskailera eta pokerra
egonez gero, dagokionaren ehuneko hamar edo bost
ordainduko da, lehenik eta behin jokaldirik handie-
nari eta, berdinketarik egonez gero, lehenengo, balio
handieneko konbinazioa ordainduko da. Kolore-
eskailerak berdinak izanez gero, jokalaria bakoitzari
Jackpoten hasierako zenbatekoaren ehuneko hamar
ordainduko zaio.

Sariak banatu ondoren, ordaindutako zenbatekoak
mahaiaren kontabilitate-liburuan jaso beharko dira,
eta bisorean dagokion kenkaria.

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el
apartado 1.

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

Está prohibido a los jugadores intercambiar infor-
mación sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiem-
po; cualquier violación de esa prohibición supondrá
la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abona-
dos los premios a las ganadoras, se dará por finaliza-
da la jugada, iniciando una nueva.

VI.– Opciones de juegos adicionales.

1.– Jackpot.

La aplicación de esta modalidad de apuesta será
facultativa, a criterio de la Dirección de Juego, para
cada Casino.

Consiste en una apuesta adicional independiente
para los jugadores cuyo objetivo es conseguir un pre-
mio especial que depende únicamente de la jugada
que obtenga el jugador y del importe acumulado por
el jackpot en aquel momento, previa la deducción
autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al
progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad
destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir
un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de
esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un
lugar visible de la mesa y debe indicar las combina-
ciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención
del Jackpot son:

- Escalera Real que obtiene el total del acumula-
do de todas las mesas.
- Escalera de Color que obtiene el diez por ciento
del acumulado.
- Poker que obtiene el cinco por ciento del acu-
mulado de todas las mesas.

El máximo de la apuesta para el Jackpot será la
mitad del mínimo de la mesa.

En el supuesto de que, en la misma jugada, apare-
ciesen dos o más escaleras de color, dos o más poker,
o escalera de color y poker, se abonaran el diez o el
cinco por ciento respectivo, en primer lugar a la ju-
gada más alta, en caso de igualdad se pagará primero
aquella combinación de mayor valor. Si las escaleras
de color fuesen iguales se pagará el diez por ciento
de la cantidad inicial del Jackpot a cada jugador.

Efectuado el reparto de premios, deberán consig-
narse en el libro de contabilidad de la mesa las can-
tidades abonadas, y en el visor, la deducción corres-
pondiente.

2.- Asegurua.

Asegururako, jokalaria horretarako laukian, kartak banatzen hasi aurretik, mahaiaren minimoaren erdia baino handiagoa ez den apustua gordailutu beharko du. Karta-uzterik gabeko pokerraren funtzionamenduarauen artean, eta jarraian adierazitako konbinazioen bat egonez gero, lehenengo bost karten bidez, jokalaria aukera izango du honako ordainketa hauetarako:

- Full: ezarritako zenbateko bakarra bider 100.
- Poker: ezarritako zenbateko bakarra bider 300.
- Kolore-eskailera: ezarritako zenbateko bakarra bider 1000.
- Eskailera Gorena: ezarritako zenbateko bakarra bider 2000.

3.- Karta bat erostea.

Jokalaria aukera du karta osagarri bat erosteko, esku bakoitzaren hasieran jasotako bost kartetatik bat bazter utziz. Karta hau Bankuari erosiko zaio, erosketa horretarako interesa duen jokalariaen hasierako apustuaren zenbateko berean. Horretarako, interesdunari joko-txanda dagokionean, bazter utzitako karta hasierako apustuaren zenbateko berarekin batera gordailutuko du, eta eskubidea izango du karta osagarria jasotzeko agerian. Karta hori bezeroari emango zaio, bazter utzitakoa erretiratu ondoren.

Jackpot eta aseguruaren joko osagarrien aukerak ez dira bateragarriak izango, karta osagarriaren erosketaren joko osagarrien aukerarekin; beraz, jokari batek jackpot edo aseguruaren apustua egiten badu eta, gero, karta osagarri bat erosi nahi badu, azken horri egindako apustuak erabakiko du automatikoki jackpot edo aseguruaren aurretik egindako apustuaren galera.

VII.- Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburua edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiako eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

12.- Pokerra karta-uztearekin

I.- Deskribapena.

Pokerra, karta-uztearekin, zorizko jokoa da. Parte-hartzaileek bost karta erabiltzen dituzte eta ezarritako konbinazioen kontra jokatzeko dute; horrela, horrek lortutako balioa baino handiagoa duen konbinazioa lortzea dute helburu.

2.- Seguro.

Para la opción del seguro, el jugador deberá depositar en la casilla destinada a tal fin y antes de comenzar la distribución de las cartas, una apuesta no superior a la mitad del mínimo de la mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del poker sin descarte, y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, con las primeras cinco cartas, el jugador tiene opción a los siguientes pagos:

- Full: 100 veces la cantidad única estipulada.
- Poker: 300 veces la cantidad única estipulada.
- Escalera de Color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.
- Escalera Real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

3.- Comprar una carta.

Existe la posibilidad, por parte de jugador, de comprar una carta adicional descartándose de una de las cinco recibidas en el comienzo de cada mano. Esta carta se comprará a la Banca por la misma cantidad de la apuesta inicial del jugador interesado en dicha compra. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al interesado, éste depositará el naipe descartado junto con la misma cantidad de su apuesta inicial, dándole derecho a recibir una carta adicional descubierta. La cual, se le entregará al cliente una vez retirada la de su descarte.

Las opciones de juegos adicionales de jackpot y seguro serán incompatibles con la opción de juegos adicionales de compra de carta adicional, de manera que si un jugador realiza la apuesta al jackpot o al seguro y posteriormente quiere optar a la compra de una carta adicional, la apuesta efectuada a esta última determinará de forma automática la pérdida de la apuesta realizada previamente al jackpot o al seguro.

VII.- Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

12.- Poker con descarte.

I.- Denominación.

El Poker con descarte es un juego de azar en el que los participantes, mediante la utilización de cinco cartas y jugando contra el establecimiento, tienen por objetivo el lograr una combinación de superior valor a la que obtenga éste.

II.– Jokoaren elementuak.

2.1.– Kartak. Karta-uzteko pokerrean Black-Jack edo Hogeita batean jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako berrogeita hamabi karta-sortarekin jokatu da. Horien balioak, handienetik txikienera ordenatuta, honakoak dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen ondoren; alegia, seriearen balio handiena ala txikiena izan dezake.

Jokoaren zuzendariaren irizpidearen arabera, bi karta-sorta erabili ahalko dira, eta horiek jokaldi bakoitzean jarriko dira jokoan, txandaka.

2.2.– Joko-mahaia.

Joko-mahaiak Black-Jack edo Hogeita baterako erabiltzen diren mahaien neurri eta ezaugarri bertsuak izango ditu.

Apustueta sei laukiak hiru espaziotan banatuta egongo dira: bat, hasierako apusturako; beste bat, bigarren apusturako, eta aurrean hirugarrena, kartak uzteko. Aukeran, gainera, sei lauki izan ahalko ditu, Jackpoten apusturako edo sei tarte, hala badagokio, Jackpoten apustuen kontrola automatikoa edo eskuzkoa den kontuan hartuta. Jokoen arloan eskumena duen Sailak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzizagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira funtzionamenduan, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin berriarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak.

2.3.– Kartak nahasten dituen. Kartak nahasteko mekanismo automatikoak erabili ahalko dira.

III.– Langileak.

3.1.– Mahaiburua. Jokoa kontrolatzeko eta horren garapenean gertatzen diren arazo eta gertakarien gainean ebazteko ardura izango du; Kasinoko jokoen zuzendariak ebatzi ahalko du mahaiburu bakar bat, gehienez, lau mahaien arduradun izatea, horietan egiten den jokoa gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

3.2.– Croupierra. Partida bakoitza zuzentzeko ardura izango du, eta karta-sortako kartak nahasi, jokalariei banatu, konbinazio irabazleen saria ordaindu eta apustu galtzaileak erretiratzeko eginkizuna bete beharko du. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua aldatuko die jokalariei.

IV.–Jokolariak.

Joko honetan mahaiaren tapetean adierazitako apustuen plazaren kopuru bereko edo txikiagoko

II.– Elementos del juego.

2.1.– Cartas o naipes. Al Poker con descarte se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Blackjack. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 ó como la más alta detrás del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

A juicio del Director de juegos, podrán utilizarse dos barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

2.2.– Mesa de juego.

La mesa sobre la que se practicará el juego será de similares medidas y características que las utilizadas para el juego de Veintiuno o Blackjack.

Las seis casillas de apuestas estarán divididas en tres espacios, uno para la apuesta inicial, otro para la segunda apuesta y, delante, una tercera para el descarte. Opcionalmente, podrá tener, además, seis casillas para la apuesta del Jackpot, o seis hendiduras, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del Jackpot es automático o manual. La Consejería competente en materia de juegos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, siempre, efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente, se iniciará el nuevo juego, con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

2.3.– Barajador. Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

III.– Personal.

3.1.– Jefe de Mesa. Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante su desarrollo, pudiendo disponerse por el Director de juegos del Casino, que un mismo Jefe de Mesa sea el encargado de hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ella, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

3.2.– Croupier. Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar las cartas de la baraja, la distribución de éstas a los jugadores, el abono del premio de las combinaciones ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiará el efectivo a los jugadores.

IV.– Jugadores.

El número de jugadores a los que se permitirá participar en este juego será el mismo, o inferior, al

jokalari-kopuruak hartu ahalko du parte, eta, nolana-
hi ere, gehienez, seik.

Halaber, dagozkion laukien aurrean eserita ez dau-
den jokalariek ere jokoan parte hartu ahalko dute;
horretarako, jokalarik baten «esku» bakoitzaren gai-
nean egingo da apustu, horren baimena izanik, eta,
nolana ere, mahaiburuak horretarako emandako
baimenaz, apustu maximoaren mugak kontuan hartu-
ta. Lauki bakoitzeko apustu-kopurua ez da lau baino
gehiagokoa izango.

Lauki bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalarik
aginduko du bertan eta ezingo dizkie bere kartak
gainerako apustu-egileei erakutsi, ez eta jokatzeko ari
den partidari buruzko iruzkinik egin ere.

V.- Jokoaren arauak.

5.1.- Konbinazioak. Jokoaren konbinazio posible-
ak, balio gehien dutenetik gutxien dutenera ordena-
tuta, honako hauek dira:

a) Kolore-eskailera Goren. Palo berean balio han-
diena duten bost kartek osatzen dute, honako ordena
korrelatiboaren arabera: Batekoa, Erregea, Dama, Jota
eta 10. Apustua bider 100 ordainduko da.

b) Kolore-eskailera. Palo bereko bost kartek osa-
tzen dute, ordena korrelatiboan, hori balio handiena
duen kartarekin bat etorri gabe. Apustua bider 25
ordainduko da.

c) Poker. Balio bereko lau kartek osatzen duten
konbinazioa da. Apustua bider 20 ordainduko da.

d) Full. Balio bereko hiru kartak eta aurrekoak ez
bezalako balio bereko beste bik osatzen duten konbi-
nazioa da. Apustua bider 7 ordainduko da.

e) Kolorea. Palo bereko bost karta ez korrelatibok
osatzen duten konbinazioa da. Apustua bider 5 or-
dainduko da.

f) Eskailera. Bost kartek osatzen duten konbina-
zioa da, ordena korrelatiboan eta palo desberdinetar-
akoak. Apustua bider 3 ordainduko da.

g) Hirukoa. Balio bereko hiru kartek osatzen du-
ten konbinazioa da. Apustua bider 2 ordainduko da.

h) Pare Bikoitza. Balio bereko bi kartak osatzen
dute, bai eta aurrekoak ez bezalako balio bereko beste
bik ere. Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

i) Zortziko pareak edo handiagoak. Balio bereko
bi kartak osatzen duten konbinazioa da, eta 8 puntu
baino gehiagokoa. Apustuaren beste horrenbeste or-
dainduko da.

Nolana ere, jokalariek apustuak irabaziko ditu,
baldin eta bere konbinazioa croupierrarena baino ba-
lio handiagokoa bada, eta, bestela, galdu egingo du,
eta bere apustua mantenduko du, baina saririk irabazi
gabe, berdinketarik gertatuz gero.

de las plazas de apuestas marcadas en el tapete de la
mesa con un límite máximo de seis.

Pueden también participar en el juego los jugado-
res que no estén sentados enfrente de las respectivas
casillas, limitándose su participación, a apostar sobre
la «mano» de un jugador, con consentimiento de este,
y en todo caso con la aprobación del Jefe de mesa,
dentro de los límites de apuesta máxima. El número
de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

El jugador sentado delante de cada casilla será el
que mande en la misma y no podrá enseñar sus car-
tas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acer-
ca de la partida en curso.

V.- Reglas del juego.

5.1.- Combinaciones. 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, Rey, Dama, Jota y
10. Se pagará 100 veces la apuesta.

b) Escalera de Color. Es la formada por cinco car-
tas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste
coincida con las cartas de mayor valor. Se pagará 25
veces la apuesta.

c) Poker. Es la combinación formada por cua-
tro cartas de un mismo valor. Se pagará 20 veces la
apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres car-
tas de un mismo valor y otras dos del mismo valor
y distinto al de las anteriores. Se pagará 7 veces la
apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco
cartas no correlativas del mismo palo. Se pagará 5 ve-
ces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco
cartas, en orden correlativo y de distinto palo. Se pa-
gará 3 veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas
del mismo valor. Se pagará 2 veces la apuesta.

h) Doble Pareja. Es la combinación formada por
dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor,
pero distinto del de las anteriores. Se pagará 1 vez la
apuesta.

i) Pareja de ochos o superior. Es la combinación
formada por dos cartas de igual valor, y superior a la
puntuación de 8. Se pagará 1 vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las
apuestas cuando su combinación sea de superior va-
lor a la del croupier, perdiendo en caso contrario, y
conservará su apuesta, pero sin ganar premio alguno,
en el caso de empate.

Jokalaria batek zenbait konbinazio baditu bere «eskuaren» barruan, altuena baino ez da ordainduko.

5.2.— Croupierrak eta irabazleak karten konbinazio bera badute, apustua irabaziko du balio handieneko kartek osatzen duten konbinazioa duenak, honako arauak kontuan hartuta:

a) Biek kolore-eskailera daukatenean, edozein palotakoa, balio handieneko karta daukanak irabaziko du.

b) Biek Pokerra daukatenean, apustua balio handienekoa duenak irabaziko du.

c) Biek Full daukatenean, balio handieneko hiru karta berdinak dituenak irabaziko du.

d) Biek Kolea daukatenean, balio handieneko karta duenak irabaziko du.

e) Biek Eskailera daukatenean, edonolakoa izanik, balio handieneko karta daukanak irabaziko du.

f) Biek Hirukoa daukatenean, balio handieneko karten bidez osatuta duenak irabaziko du.

g) Biek Pare Bikoitza daukatenean, balio handieneko kartaz osatutako pareak daukanak irabaziko du; bienak berdinak izanez gero, beste pareak erabakiko du eta, azkenik, geratzen den karta handiagoa duenak.

h) Biek 8ko pareak edo gehiagokoak dituztenean, balio handienekoa duenak irabaziko du eta, berdinak izanez gero, gainerakoen artean balio handieneko kartak.

VI.— Apustuen maximoak eta minimoak.

6.1.— Arau orokorrak. Jokalarien apustuak, Joko Kasinoaren fitxen bidez baino ez adieraziak, mahai bakoitzerako ezarritako minimo eta maximoen mugen barruan egin beharko dira.

Kasinoko Joko zuzendariak apustuen minimo eta maximoak ezarri ahalko ditu, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendutako fluktuazio-bandaren arabera.

6.2.— Fluktuazio-bandak. Hasierako apusturako fluktuazio-banden muga maximoa honakoa izango da: funtzionamendu-baimen egokietan jasotako bandetan ezarritako minimoa bider 10, 20, 25 edo 50.

VII.— Jokoaren garapena.

7.1.— Kartak atera eta banatzea. Paketea zabaltzeko, kartak gordailutik ateratzeko eta horiek nahasteko Joko Kasinoetan aplikatu daitezkeen araudiak jasotako arauak beteko dira.

Kartak banatu aurretik, jokalariek hasierako apustuak egin beharko dituzte, eta, hala badagokio, Jackpoten apustuak, joko-mahai bakoitzeko minimo eta maximoen mugen barruan. Jarraian, croupierrak apustuak itxiko ditu, «besterik ez» esateraren bidez, eta

Si un jugador tuviese varias combinaciones dentro de su «mano» solo se pagará la más alta.

5.2.— Cuando el croupier y el jugador tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando ambos obtengan Escalera de color, de cualquier palo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

b) Cuando ambos obtengan Poker, ganará la apuesta aquel que lo tenga de superior valor.

c) Cuando ambos obtengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

d) Cuando ambos obtengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

e) Cuando ambos obtengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

f) Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

g) Cuando ambos obtengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, a la carta restante de mayor valor.

h) Cuando ambos obtengan Parejas de 8 o superior, ganará aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.

VI.— Máximos y mínimos de las apuestas.

6.1.— 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 cada mesa.

El Director de Juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

6.2.— Bandas de fluctuación. Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20, 25 ó 50 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas e las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VII.— Desarrollo del juego.

7.1.— Extracción y distribución de naipes. El desempaqueamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se atenderán a las reglas contenidas en la normativa aplicable para los Casinos de Juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, y en su caso, las apuestas del Jackpot, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. A continuación el croupier cerrará las apuestas mediante la

kartak atzealdeaz banatzen hasiko da, banan-banan, jokalariei, harik eta bost karta jaso arte; bere ezkerretik hasiko da etaerloju-orratzen noranzkoari jarraituko dio. Aldi berean, Bankurako kartak ere emango ditu.

Kartak nahasteko gailua automatikoa bada, banaketa erabilitako eta behar bezala homologatutako mekanismoak zehaztu bezala egingo da.

7.2.— Apustuen prozesua. Jokalariei eta bankuari kartak banatu ondoren, horiek aztertu ondoren, aukeratu ahalko dute partidan parte hartzen jarraitu —«banoa» esateraren bidez— ala, bestela, partida utzi —«paso» esateraren bidez—. Partidan parte hartzen jarraitu nahi dutenek hasierako apustua bikoiztu beharko dute, eta horren bikoitza den kopurua gehitu eta apusturako bigarren laukian gordailutu beharko dute. Partida uztea erabaki dutenek, hasierako apustuaren zenbatekoa galduko dute, eta zenbateko hori mahaitik kenduko du croupierak, jokalariai hala iragartzen duenean.

7.3.— Partidaren amaiera.

Jokalariek parte hartzea erabaki ondoren, edo partidatik erretiratzeko erabaki ondoren, partidan jarraitzen duen bakoitzak eta ezarritako hurrenkerari jarraiki, gehienez, bi karta utzi ahalko ditu, jokaldi handiagoa lortu ahal izateko. Croupierak, lehenengo, utzitako kartak kenduko ditu eta, gero, berriak emango ditu, laukiz lauki, bere ezkerretik hurbilen dagoen laukitik hasita etaerloju-orratzen noranzkoari jarraiki. Jokalariek mantentzen dituzten kartak, zein kargak uztean lortutako kartak ezingo dira ikusi, berriro, modu indibidualean, eta croupierak azalduko dizkie horiek, karten uztea amaitu ondoren, jokalariai guztiei, erkaketa egiteko.

Gero, croupierak bankuaren lehen bost kartak erakutsiko ditu, eta, jokaldia ikusi ondoren, gehienez, bi karta utzi ahalko ditu, honako arauari jarraiki:

- 1.— Eskailera edo jokaldi handiagoa badu, ez du kartarik utziko.
- 2.— Hirukoa badu, hirukoari ez dagozkion gainetako biak utziko ditu.
- 3.— Pare bikoitza badu, parei ez dagokien karta utziko du.
- 4.— Parea badu, baliorik txikiena duen pareaz bezalako bi kartak utziko ditu.
- 5.— Aurretik azaldutako jokaldirik ez badu eta bere karten artean palo bereko lau karta baditu, gainerako karta utziko du, nahiz eta ondoz ondoko balioko lau karten konbinazioa izan.
- 6.— Aurretik azaldutako jokaldirik ez badu eta bere karten artean ondoz ondoko balioko eta 2 baino

expresión de «no va más» y comenzará a distribuir los naipes del reverso y de uno en uno a cada jugador hasta reunir cinco cartas, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose simultáneamente cartas para la banca.

En el caso de utilizar barajadores automáticos, la distribución se realizará tal y como especifique el mecanismo utilizado y debidamente homologado.

7.2.— Proceso de apuestas. Una vez distribuidas las cartas a los jugadores y a la banca, tras su examen, aquéllos podrán optar entre proseguir con su participación en la partida, mediante la expresión «voy», o por el contrario, retirarse de la misma mediante la expresión «paso». Los que opten por participar en la partida deberán doblar su apuesta inicial, añadiendo una cantidad que represente el duplo de aquélla y depositarla en la segunda casilla destinada a la apuesta; los que hayan optado por retirarse de la partida, perderán el importe de la apuesta inicial, que será retirada de la mesa por el croupier en el momento de anunciarlo el jugador.

7.3.— Desenlace de la partida.

Después de que los jugadores hayan decidido participar, o bien retirarse de la partida, cada uno de los que continúen la partida y siguiendo el orden establecido, podrá descartarse de hasta dos cartas cada uno, con el fin de conseguir una jugada superior. El croupier irá primero, retirando las cartas descartadas y después, sirviendo las nuevas, casilla por casilla, comenzando por la casilla más a su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Tanto las cartas que los jugadores conserven, como aquellas obtenidas tras el descarte, no podrán ser visualizadas, de nuevo, de forma individual, siendo el croupier, una vez finalizado su descarte, quien las exponga, a todos los jugadores, para su comparación.

Posteriormente, el croupier descubrirá las cinco cartas de la banca, y tras visualizar su jugada, podrá descartarse de hasta dos cartas, observando las reglas siguientes:

- 1.— Si tiene una escalera o jugada superior, no se descartará.
- 2.— Si tiene un trío, se descartará de las otras dos restantes no correspondientes al trío.
- 3.— Si tiene doble pareja, se descartará de la carta no correspondiente a ninguna de las parejas.
- 4.— Si tiene una pareja, se descartará de las dos cartas distintas de la pareja que tengan menor valor.
- 5.— Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, y entre sus naipes tiene cuatro del mismo palo, se descartará del naipe restante, aunque tenga una combinación de cuatro cartas de valor consecutivo.
- 6.— Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, y entre sus naipes tiene cuatro con valores consecuti-

balio handiagoko edo bereko lau karta baditu, gainerako karta utziko du.

7.— Aurretik azaldutako jokaldirik ez badu, balio gutxieneko bi kartak utziko ditu. Croupierrak karta uzteko eragiketa amaitu ondoren, jokoarekin aurrera jarraitzeko kalifikatuko da, baldin eta karten artean zortziko pareen jokaldia edo handiagoa badu.

Horrela izan ezean, jokalarri bakoitzari fitxen bidez ordainduko zaio hasieran apustu egindako zenbatekoaren antzekoa. Aitzitik, bankuak jokatzeko nahikoa balioko kartak baditu (zortziko pare edo handiagoa), croupierrak bere kartak jokalarrien kartekin erkatuko ditu, eta berarenak baino handiagoak diren konbinazioak ordainduko ditu, 5.1. paragrafoan ezarritako arauen arabera, bigarren apustuari dagokionez. Hasierako apustuak beste horrenbestez ordainduko dizkiete konbinazio irabazleak dituzten jokalariei.

Bankuarena baino balio txikiagoko karten konbinazioak dituzten jokalariek dagozkion laukietan gordailututako apustuak galduko dituzte, eta osorik erretiratuko ditu croupierrak. Berdinketarik gertatuz gero, 5.2. paragrafoan ezarritakoa beteko da.

Croupierrak apustu galtzaileak erretiratu eta irabazleak ordaindu ondoren, Jackpotenak barne, halakorik egonez gero, partida amaitutzat joko da, eta beste bati emango zaio hasiera, hala badagokio.

VIII.— Joko osagarrien aukerak.

8.1.— Sari berezia edo Jackpot.

Jackpot izeneko apustu osagarri, boluntario eta independentea egongo da. Helburua da sari berezia lortzea, jokalarriak lortzen duen jokaldiaren arabera baino ez, eta croupierrak dituen kartak gorabehera eta une horretan jackpotak metatutako zenbatekoa gorabehera, establezimenduaren alde baimendutako kerkariaren ondoren. Jackpotean jokatzeko, jokalarriak, kartak banatu aurretik eta hasierako apustua egiten den aldi berean, gordailutzeko laukian edo zirrituan gordailutu beharko du, hurrengo paragrafoan zehaztu den bezalaxe, erabakitako zenbatekoa; zenbateko hori ezingo da izan, inolaz ere, mahaiaren minimoaren erdia baino handiagoa, eta mahaiaren ageriko lekuan adieraziko da. Proposatutako konbinazioaren bat lortuz gero, jokalarriak dagokion sari berezia jasoko du.

Apustuaren modalitate honen aplikazioa eskumenekoa izango da, Joko Zuzendaritzaren irizpidearen arabera, Kasino bakoitzarentzat.

Jackpoten apustua egin ahal izateko, nahitaezkoa da mahaiaren hasierako apustua egin izana.

Sarien zerrendak mahaiaren ageriko leku batean egon beharko du eta ordainketak honakoak dira:

a) Ordainketak, karta-uzterik egin gabe:

vos y superiores o iguales al 2, se descartará del naípe restante.

7.— Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, se descartará de las dos de menor valor. Una vez finalizada la operación de descarte del croupier, sólo calificará para continuar el juego, si entre sus cartas tiene una jugada de pareja de ochos o superior.

De no ser así abonará en fichas a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente. Si por el contrario la banca tuviera cartas con valor suficiente para jugar (pareja de ochos o superior), el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y abonará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con las reglas establecidas en el apartado 5.1, respecto a la segunda apuesta. Las apuestas iniciales las abonarán a la par, a los jugadores con combinaciones ganadoras.

Los jugadores con combinaciones de cartas de valor inferior a la de la banca, perderán sus apuestas depositadas en las casillas correspondientes, siendo retiradas en su totalidad por el croupier; en caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 5.2.

Una vez retiradas por el croupier las apuestas perdedoras, y abonadas las ganadoras, incluidas las del Jackpot si existieran, se dará por finalizada la partida, iniciándose, en su caso, otra nueva.

VIII.— Opciones de juegos adicionales.

8.1.— Premio especial o Jackpot.

Existirá una apuesta adicional, voluntaria e independiente denominada Jackpot. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente solamente de la jugada que obtenga el jugador, e independiente de las cartas que tenga el croupier, y del importe acumulado por el jackpot en ese momento, previa deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al Jackpot, el jugador deberá depositar, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente con la apuesta inicial, en la casilla o ranura destinada a tal fin, tal y como se especifica en el siguiente párrafo, una cantidad estipulada, que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa, y que estará indicada en un lugar visible de la misma. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente.

La aplicación de esta modalidad de apuesta será facultativa, a criterio del Director o Directora de Juego, para cada Casino.

Para poder efectuar la apuesta del Jackpot, es condición indispensable haber efectuado la apuesta inicial de la mesa.

La relación de los premios deberá estar expuesta en un lugar visible de la mesa y sus pagos son los siguientes:

a) Pagos sin haber realizado descarte:

- Poker: Jackpote balioaren % 5.
- Kolore-eskailera: Jackpote balioaren % 10.
- Eskailera Gorena: Jackpote balioaren % 100.

Eta, aukeran, Joko Kasino bakoitzaren irizpidearen arabera, aplikatzeko:

b) Ordainketak, uzteak eginda:

- Poker: Jackpote balioaren % 0,5.
- Kolore-eskailera: Jackpote balioaren % 1.
- Eskailera Gorena: Jackpote balioaren % 10.

Sari berezia edo Jackpota finkoa edo mailakakoa izan daiteke.

a) Finkoa izanez gero, Jackpota osatuko duen zenbateko minimoa Jackpote apustuaren balioa bider 2.000 izango da. Kasu honetan, mahaiak sei lauki izan beharko ditu, Jackpote apusturako.

b) Mailakakoak izanez gero, Jackpote balioa hasiko da, gutxienez, apustuaren zenbatekoa bider 1.000ko zenbatekoan, eta handitzen joango da, esku bakoitzean jokatutako zenbatekoen arabera, ehuneko zehatzean, eta joko-arloan eskumena duen Sailak baimenduta.

Aipatutako mailakatzea honako moduren batean egin ahalko da:

b.1.– Eskuzko sarrerako apustuetan. Croupierak edo mahaiburuak, jokaldi bakoitza amaitzean, esku horretan Jackpote apustuari jokatutako zenbatekoa sartuko du bisore batean, eta dagokion ehunekoa automatikoki gehituko zaio uneko metatuari.

b.2.– Sarrera automatikokoak. Jokalari bakoitzak, kartak banatu aurretik eta hasierako apustuaren aldi berean, Jackpote balio bereko fitxa sartu beharko du mahaiak horretarako izango dituen sei zirrituetako batean. Zirritu horrek joko-makinen mekanismoaren antzeko mekanismo elektronikoa izan beharko du; horrek, fitxa sartu dela antzeman ondoren, baimendutako ehunekoa metatzeko, Jackpote zenbateko osoa erakusteko baliatutako bisorean.

Zenbait jokalarik jokaldi berean Eskailera Gorena lortuz gero, karta-uzterik gabe, Jackpote zenbateko osoa beren artean banatuko da, zati beretan.

Kolore Eskailera edo Pokerra lortuz gero, karta-uzterik gabe, % 10 edo 5 ordainduko da, lehenik eta behin metatuarena, balio handiena duen jokaldiari, eta, gero, gainerako zenbatekoari dagokion ehunekoa, balio txikiagoko sariak dituztenei. Kolore Eskailerak berak izanez gero, jokalari bakoitzari jokaldi horretako Jackpote hasierako zenbatekoaren % 10 ordainduko zaio.

Uzterik gabe lortutako Jackpote sariak karta-uzteaz lortutako sarien aurretik ordainduko dira, bertiere.

- Póker: 5% del valor del Jackpot.
- Escalera de color: 10% del valor del Jackpot.
- Escalera real: 100% del valor del Jackpot.

Y, opcionalmente, a criterio de cada Casino de Juego para su aplicación:

b) Pagos habiéndose descartado:

- Póker: 0,5% del valor del Jackpot.
- Escalera de color: 1% del valor del Jackpot.
- Escalera real: 10% del valor del Jackpot.

El premio especial o Jackpot podrá ser fijo o progresivo.

a) Si fuera fijo, la cantidad mínima que conformará el Jackpot, será de 2.000 veces el valor de la apuesta del Jackpot. En este caso, la mesa deberá tener seis casillas para la apuesta del Jackpot.

b) Si fuesen progresivos, el valor del Jackpot comenzará en una cantidad que en ningún caso podrá ser inferior a 1.000 veces la apuesta del mismo, y que irá aumentando en función de las cantidades jugadas en cada mano en un porcentaje determinado y autorizado por la Consejería competente en materia de juegos.

La progresión mencionada podrá efectuarse de una de las siguientes formas:

b.1.– En apuestas de introducción manual. El croupier o el Jefe de Mesa, al finalizar cada jugada, introducirá la cantidad total jugada en esa mano a la apuesta de Jackpot, en un visor, y el porcentaje correspondiente será sumado automáticamente al acumulado del momento.

b.2.– De introducción automática. Cada jugador, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente a la apuesta inicial, deberá introducir la ficha del valor del Jackpot en una de las seis ranuras que la mesa tendrá para tal fin. Esta ranura deberá tener un mecanismo electrónico similar al de las máquinas recreativas, que al detectar la entrada de la ficha, acumule el porcentaje autorizado, en un visor destinado a mostrar la cantidad total del Jackpot.

En el caso de que varios jugadores consiguiesen Escalera Real en la misma jugada y sin descarte, la totalidad del Jackpot será repartida entre ellos a partes iguales.

En los supuestos de que se obtuviese Escalera de Color o Poker y sin descarte, se abonará el 10 ó 5% según el caso, del acumulado en primer lugar, al jugado que la tuviese de mayor valor, y después, el porcentaje correspondiente de la cantidad restante, a los que tuviesen premios de valor inferior. Si las Escaleras de Color fuesen iguales, se pagará a cada jugador el 10% de la cantidad inicial del Jackpot de esa jugada.

Los premios de jackpot obtenidos sin descarte, siempre se pagarán antes que los obtenidos con descarte.

Sariak banatu ondoren, ordaindutako zenbatekoak mahaiaren kontabilitate-liburuan gordailutu beharko dira, eta bisorean dagokion kenkaria.

8.2.– Karrusela.

Mahaian egindako jokaldia gorabehera, baldin eta, Joko Kasinoak eskatuta, Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzak baimentzen badu, karta-uztea duten Poker mahai batzuk edo guztiak elkarren artean konektatu ahalko dira.

Saria osatuko duen zenbatekoa izango da hura osatzen duten mahai guztien Jackpoten gehitura.

10.– Arau komunak.

10.1.– Hutsak. Kartak banatzerakoan, edozein huts gertatuz gero, hau da, karta-kopuruan hutsen bat izan edo kartaren bat agerian azalduz gero, jokaldi osoa baliorik gabe geratuko da.

Kartek beti egon beharko dute mahai gainean.

10.2.– Debekuak.

Debekatuta dago karten gaineko informazioa trukatea, behar baino lehenago agerian uztea edo jokaldien gaineko aholkua eskatea.

VII.– Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaibururak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiako eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

13.– Trijoker Pokerra.

I.– Deskribapena.

Trijokerra kontra-partida izenekoan karta-jokoa da, Joko Kasinoetan baino ez dagoena; bertan, jokalariek guztiek establezimenduaren aurka jokatzen dute, karta zehatzen konbinazioak irabazteko aukeraren arabera. Irabazteko jokaldi minimotzat ezartzen da J pareira irabaztea.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

Trijoker Pokerra «Black-Jack» edo Hogeita batean jokoa erabiltzen diren ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioak, handienetik txikienera ordenatuta, honakoak dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren

Efectuado el reparto de premios, deberán consignarse en el libro de contabilidad de la mesa las cantidades abonadas, y en el visor, la deducción correspondiente.

8.2.– Carrusel.

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que tras ser solicitado por el Casino de Juego fuese autorizado por la Dirección de Juegos y Espectáculos, se podrán interconectar algunas o todas las mesas de Poker con descarte.

La cantidad que conformará el premio, será la suma de los Jackpot de cada una de las mesas que conformen el mismo.

10.– Reglas comunes.

10.1.– Errores. Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

10.2.– Prohibiciones.

Queda prohibido intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

VII.– Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

13.– Poker Trijoker.

I.– Denominación.

El Trijoker es un juego de cartas de los denominados de contra partida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece como jugada mínima para ganar pareja de J.

II.– Elementos del juego.

1.– Cartas o naipes.

Al Poker Trijoker se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Blackjack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: AS, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o

aurretik, edo handiena bezala, Erregearen ondoren; alegia, seriearen balio handiena ala txikiena izan dezake.

2.– Joko-mahaia.

«Black-Jack» edo Hogeita bata jokorako erabiltzen direnen neurri eta ezaugarri bertsuetakoa izango da, jokalarientzako zazpi espaziotan banatuta. Espazio bakoitzak hiru lauki ditu apustuak egiteko; horietatik, bik, gutxienez, 1 eta 2 erreferentzia-zenbakia dute. Gainera, lauki bi ditu bereizita, jokalaria guztiei bi karta komunak jartzeko bertan, eta zulo bat, eskupekoak sartzeko.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaia instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak. Aukera hori jokoz gertatzen baliatu ahalko da, baldin eta horietarako erabiltzen diren mahaia eta Black Jack jokorako erabiltzen dena antzekoak badira.

III.– Langileak.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea.

Mahaiburua edo ikuskatzailea. Jokoa kontrolatzeko eta jokoa iraun bitartean gertatzen diren arazoak ebazteko ardura duena. Mahaiburuak edo ikuskatzaileak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten diren jokoa gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupiera.

Partida zuzentzen du; kartak nahastea, jokariaren artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginizun. Jokoa fase guztiak azalduko ditu eta esku-dirua aldatuko die jokalariei.

IV.– Jokalariak.

Zazpi jokalarik parte hartu ahalko dute, gehienez, eta jokalaria bakoitzak lauki batean baino ezingo du jokatu; debekatuta egongo da bere kartak gainerako jokalariei erakustea edo bere jokaldia azaltzea, eskuak irauten duen bitartean. Ezingo dute mahaiaren inguruan zutik dauden jokalariek parte hartu.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

a) Kolore-eskailera Goren. Palo bereko bost karta korrelatiborik altuenek osatzen dute (adibidez: Bateko, Errege, Dama, Jota eta 10eko hirusta).

como la más alta detrás del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2.– Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las de Veintiuno o «Black jack», con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores, y una abertura para introducir las propinas.

La Dirección de Juego y Espectáculos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se pueden poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego del Black Jack.

III.– Personal.

a) Jefe de Mesa o Inspector.

El Jefe de mesa o Inspector. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presente. El Jefe de mesa o Inspector podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) El croupier.

Dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiara el efectivo a los jugadores.

IV.– Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores, y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores, o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

V.– Reglas del juego.

1.– Combinaciones posibles.

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

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

b) Kolore-eskailera. Palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (adibidez: 4, 5, 6, 7 eta 8ko hirusta).

c) Poker. Balio bereko lau kartak osatzen dute (adibidez, 4 Errege).

d) Full. Balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta aurrekoa ez bezalako balio bereko beste bik ere (adibidez: 3 zazpi eta 2 zortzi).

e) Kolorea. Palo bereko korrelatiboak ez diren bost kartak osatzen dute (adibidez: Bateko, 4, 7, 8, Dama Hirusta).

f) Eskailera. Bost karta korrelatibok osatzen dute, horiek guztiak palo berekoak ez direla (adibidez: 7, 8, 9, 10 eta Jota).

g) Hirukoa. Balio bereko hiru kartak osatzen dute (adibidez: hiru Dama).

h) Pare bikoitza. Balio bereko bi kartak osatzen dute, bai eta aurrekoak ez bezalako balio bereko beste bik ere (adibidez: 2 Errege eta 2 Jota).

i) Pareak. Balio bereko bi kartak eta hiru desberdinek osatzen dute (adibidez: 2 Dama). Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

Ordainketa-taula, goranzko ordenan, honakoa da:

- a) J para edo handiagoa: 1 jarritako 1en truke.
- b) Pare bikoitza: 2 jarritako 1en truke.
- c) Hirukoa: 3 jarritako 1en truke.
- d) Eskailera bakuna: 5 jarritako 1en truke.
- e) Kolorea: 8 jarritako 1en truke.
- f) Full: 11 jarritako 1en truke.
- g) Poker: 50 jarritako 1en truke.
- h) Kolore-eskailera: 200 jarritako 1en truke.
- i) Kolore-eskailera Gorena: 500 jarritako 1en truke.

2.- Arau orokorrak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez baino ezin daitezke egin eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira. Minimoa eta maximoa jokolari bakoitzaren hiru laukientzat dela ulertzen da.

Joko Kasinoak, saio bakoitzaren hasieran, mahai bakoitzerako finkatuko du apustuen zenbatekoa, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

3.- Fluktuazio-bandak.

Hasierako apusturako fluktuazio-banden muga maximoa honakoa izango da: funtzionamendu-baimen egokietan jasotako bandetan ezarritako minimoa bider 10, 20 edo 30.

4.- Jokoaren garapena.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol).

c) Poker. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo, 4 Reyes).

d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto que el anterior (ejemplo: 3 setes y 2 ochos).

e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de Trébol).

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota).

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas).

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 Jotas).

i) Pares. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas). Se paga una vez la apuesta.

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

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

2.- Normas Generales.

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

El Casino de Juego, al inicio de cada sesión, fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

3.- Bandas de Fluctuación.

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

4.- Desarrollo del juego.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko Joko Kasinoen Araudiko arauak beteko dira.

Kartak nahastu ondoren, croupierrak jokalariei proposatuko die beren apustuak egitea. Jokalari bakoitzak hiru apustu berdin egin beharko ditu; bat bere sailean dauden hiru laukietako bakoitzean. Apustuak egin eta croupierrak «besterik ez» esan ondoren, kartak banatzen hasiko zaie jokalariei, agerian daudela, banan-banan eta txandaka, bere ezkerretik hasita. Jarraian, karta bat jarriko du bere aurrean dagoen laukian eta bere ezkerrean, agerian. Gero, jokalaria bakoitzari bigarren karta banatuko die, estalita, eta beste karta bat jarriko du, estalita, bere eskuinaldean dagoen laukian. Gero, hirugarren karta banatuko dio jokalaria bakoitzari, estalita. Hutsen bat tarteko, jokalarien kartaren bat agerian utziz gero, eskuak aurrera jarraituko du. Jokalari guztientzakoak diren eta croupierraren aurrean dauden bi karta komunetako bat agerian geratzen bada, jokaldiarekin aurrera egingo da, J edo handiagoa izan ezean; kasu horretan, esku osoa baliorik gabe utziko da.

Jokalari bakoitzak bere kartak ikusi ondoren eta bere txanda egokitu ahala, 1 zenbakiko apustua erretiratzeko edo jokoan uzteko aukera izango du. Jokalari guztiek 1 zenbakiko apustuaren helburua aukeratu ondoren, croupierrak bere ezkerretara dagoen laukiko karta erakutsiko du. Karta hori komuna izango da jokalaria guztientzat eta horietako bakoitzaren eskuaren zati da. Lehenengo karta komunaren balioa ezagutu ondoren, jokalaria bakoitzak 2 zenbakiko bere apustua erretiratu edo jokoan uzteko aukera izango du, lehenengo apustuaren helburua gorabehera. Jarraian, croupierrak eskuineko laukian dagoen bigarren karta erakutsiko du. Karta hau, halaber, komuna izango da jokalaria guztientzat, eta konbinazioen zati izango da. Une honetara arte, jokalariek apustu bat, bi edo hiru izan behar ditu jokoan, aurreko erabakien arabera.

5.- Jokaldiaren amaiera.

Mahai bakoitzean ikusgai egongo den ordainketa-aulak jasotakoaren arabera, croupierrak apustu irabazle bakoitza ordainduko du, ezarritako proportziora, eta galtzaileak kobratuko ditu, bere eskuinetik hasita. Oraindik hiru jokaldi jokoan dituen eta jokaldia irabazten duen jokalaria hiru apustuetan ezarritako proportzioa kobratuko du. Bere jokaldia irabazlea ez bada, jokoan dauden apustuak galduko ditu.

Amaiztean, croupierrak kartak erretiratuko ditu, horiek egiaztatu ondoren.

Saioa amaiztean, mahaiburuak edo ikuskatzaileak azken hiru jokaldiak iragarriko ditu.

VI.- Arau komunak.

1.- Hutsak.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezclado se atenderá a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el croupier haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes 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 y 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. Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del croupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea un J o superior, en cuyo caso, se anulará la mano completa.

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

5.- Desenlace de la jugada.

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el croupier procederá a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gana 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 croupier retirará las cartas, comprobando las mismas.

Al finalizar la jornada el Jefe de mesa o Inspector anunciará las tres últimas jugadas.

VI.- Reglas comunes.

1.- Errores.

Kartak banatzerakoan, edozein huts gertatuz gero, hau da, karta-kopuruan hutsen bat izan edo kartaren bat agerian azalduz gero, jokaldi osoa baliorik gabe geratuko da, epigrafe honen V.4. paragrafoan zehaztutakoa salbu.

Kartek beti egon beharko dute mahai gainean.

2.– Debekuak.

Jokalariek debekatuta dute karten gaineko informazioa trukatzeari, behar baino lehenago agerian uztea edo jokaldien gaineko aholkua eskatzeari.

VII.– Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburua edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiak eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

14.– Pai Gow Pokerra.

I.– Deskribapena.

Kontrapartida izenekoan karta-jokoa da, Joko Kasinoetakoa baino ez; bertan, parte-hartzaileek establezimenduaren aurka jokatzen dute. Mahaiaren eserita dagoen jokalaria bakoitzari zazpi karta banatuko zaizkio; horien bidez, bi «esku» egin behar ditu: bata, bi kartatakoa («esku» txikia edo baxua); bestea, bost kartatakoa («esku» handia edo altua).

Helburu du, ezarritako jokalarien bi «eskuez», Bankuaren bi «eskuak» gainditzea. Jokalariaren bi «eskuak» Bankuaren «eskuak» baino handiagoak izan beharko dira. Jokalariaren «esku» batek Bankuarenak bezalako puntuazioa lortzen badu, berdinketatzat joko da, eta Bankuak berdinketa guztiak irabaziko ditu. Jokalari batek «esku» bat irabazten badu, baina bestea galtzen badu, berdinketatzat joko da, eta apustuak bere horretan geratuko dira; jokalaria berreskuratu ahalko ditu. Lortu ahalko den bi karten «esku» handiena Bateko bi izango dira, eta bost karten altuena, bost Bateko. «Esku» irabazleak beste horrenbestez ordainduko dira, zehaztutako komisio-portzentajea izan ezik. Galtzaileei apustuan jarritako dirua erretiratuko zaie.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

Pai Gow Pokerrean 52 kartako karta-sorta tradizionalaz eta Joker batez jokatzen da. Hori eskailera, kolorea edo kolore-eskailera osatzeko baino ezingo da Bateko gisa erabili.

2.– Joko-mahaia.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado V.4 de este epígrafe.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2.– Prohibiciones.

Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrir antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

VII.– Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

14.– Pai Gow Poker.

I.– Denominación.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tiene que hacer dos «manos»: una de dos cartas («mano» pequeña o baja) y otra de cinco cartas («mano» grande o alta).

Tiene por objeto superar, con las dos «manos» establecidas del jugador, las dos «manos» de la Banca. Ambas «manos» del jugador deberán ser superiores a las «manos» respectivas de la Banca. Si una «mano» del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la Banca, se considerará igualdad, y la Banca gana todas las igualdades. Si un jugador ganara una «mano», pero perdiera la otra, se considerara empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor «mano» posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases, y la más alta de cinco cartas, cinco Ases. Las «manos» ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II.– Elementos del juego.

1.– Cartas.

Al Pai Gow Poker se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un Joker. Éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

2.– Mesa de juego.

«Black-Jack» edo Hogeita batean jokorako erabiltzen direnen neurri eta ezaugarri bertsuetakoa izango da, baina jokoaren berezko tapetearekin; bertan, gehienez, apustuak jartzeko 6 lauki izango dira. Eta beste hainbeste toki egongo dira bi laukitan banatuta: bata, «esku» handia jartzeko; bestea, «esku» txikirako. Gainera, «Black-Jack» edo Hogeita bata jokorako erabiltzen den erretiluaren antzekoa izango du, fitxak trukatzeko eta komisioari dagokion zenbatekoaren kenkaria egiteko.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzizkagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoaren itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak. Aukera hori joko guztietan baliatu ahalko da, baldin eta horietarako erabiltzen diren mahaiak eta Black Jack jokorako erabiltzen dena antzekoak badira.

3.- Godaleta eta dadoak.

20 eta 25 mm bitarteko aldea duten hiru dado erabiliko dira, kolore berekoak eta gainazalak leunduta dituztela. Dadoak godalet edo ontzi baten barruan jarriko dira, bota baino lehen astintzeko.

III.- Langileak.

1.- Mahaiburua edo ikuskatzailea.

Jokoaren zuzendaritza dagokio, fase guztietan, eman dakioken beste funtzioaren bat gorabehera. Mahaiburuak edo ikuskatzaileak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten diren jokoak gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

2.- Croupierra.

Kartak nahastu eta banatzeko, apustu galtzaileak kobratzeko eta irabazleak ordaintzeko eta kartak batu eta kontrolatzeko ardura dauka, jokoaren eta partida amaitu ondoren. Jokoaren fase guztien berri emango du, jokalariei eskudirua trukatzeko die eta, hala dagokionean, komisioaren kenkaria egingo du, establezimenduaren onurarako.

3.-Jokalaria.

Tapetean markatuta dagoen leku-kopuruarekin bat datorren jokalarikopuruak parte hartu ahalko du jokoan, eserita. Gehienez ere, sei jokalarik parte har dezakete.

Jokalarik baten «esku» bakoitza indibidualki kontuan hartuko da eta kartak banatu eta eskatzeko ordena arruntari jarraituko dio. Lauki bakoitzaren aurrean dagoen jokalarik bakoitza bertan agintzen duena izango da, eta ezingo dizkie bere kartak erakutsi gainerako apustu-egileei.

IV.- Konbinazio posibleak.

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o «Black Jack», pero con el tapete propio del juego en el cual habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la «mano» grande y otra para la «mano» pequeña. Además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o «Black Jack», para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

La Dirección de Juego y Espectáculos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se pueden poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego del Black Jack.

3.- Cubilete y dados.

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

III.- Personal.

1.- Jefe de Mesa o Inspector.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. El Jefe de Mesa podrá tener a su cargo hasta un máximo de cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas estén en un mismo sector.

2.- Croupier.

Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiara el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

3.- Jugadores.

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

IV.- Combinaciones posibles.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

1.– Bost Bateko: bost Batekok osatzen dute (lau Bateko eta Jokerra).

2.– Eskailera Gorena: palo bereko bost karta korrelatibo altuenek osatzen dute (Batekoa, Erregea, Dama, Jota eta 10ekoa). Bigarren eskailerarik altuena honakoek osatzen duten konbinazioa da: Batekoa, 2, 3, 4 eta 5.

3.– Kolore-eskailera: palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (8, 9, 10, Jota eta Dama).

4.– Pokerra: balio bereko lau kartak osatzen dute (lau Errege).

5.– Full: balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere (3 zortzi eta 2 bederatzi).

6.– Kolorea: palo bereko korrelatiboak ez diren bost kartak osatzen dute (8, 9, 10, Dama, Bateko hirusta).

7.– Eskailera: palo bereko ez diren bost karta korrelatibok osatzen dute.

8.– Hirukoa: balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta pareta osatzen ez duten beste bik ere (3 zortzi, Dama eta Erregea).

9.– Pare Bikoitza: balio berekoak ez diren karten bi parek osatzen dute (2 bederatzi, 2 Jota eta 1 Bateko).

10.– Pareta: balio bereko bi kartak osatzen dute (2 Errege, 8, 9 eta Batekoa).

11.– Kartarik handiena: «esku» batek aurreko konbinazioetako bat ere ez duenean, kartarik handiena duen jokalaria irabaziko du.

V.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez bakarrik egin daitezke eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira.

Joko Kasinoak, saio bakoitzaren hasieran, mahai bakoitzerako finkatuko du apustuen zenbatekoa, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

Esanahiak:

– Irabazia: apustua beste horrenbestez ordaintzen da, eta portzentaje atxikipen bat egiten zaio kasinorentzako komisio gisa.

– Galera: apustua galdu egiten da.

– Partida baliogabea: bezeroak oso-osorik berreskuratzen du apustua.

Komisio gisako portzentajea % 5ekoa izan daiteke, gehienez, establezimenduaren arabera, eta jokalariei partida hasi baino lehen jakinaraziko zaie.

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

1.– Cinco Ases: es la formada por cinco Ases (cuatro Ases y el Joker).

2.– Escalera Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.

3.– Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama).

4.– Poker: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

5.– Full: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

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

7.– Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

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

9.– Doble Pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

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

11.– Carta más Alta: cuando una «mano» no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

V.– Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Casino de Juego fijará para cada mesa, al inicio de cada sesión, la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Significados:

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

– Perdida: se pierde la apuesta.

– Partida Nula: el cliente recupera íntegramente la apuesta.

El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 5 por 100, a discreción del Establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

VI.– Jokoaren arauak.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko, Joko Kasinoen Araudiko arauak bete-ko dira.

Croupierrak karta-sorta bezero bati emango dio, mozteko. Jarraian, kartak banatu aurretik, jokalariek hasierako apustuak egingo dituzte, horretarako dau- den laukietan, joko-mahai bakoitzaren minimo eta maximoen mugen barruan. Gero, croupierrak apustu- ak itxiko ditu, «besterik ez» esanez, godaleta hartuko du –bertan hiru dado egongo dira–, astindu egingo du eta dadoak mahai gainera botako ditu; azkenean, dadoak gehitzean lortutako emaitza esango du, zehaz- teko zeinek jasoko duen lehenengo «esku».

Bankariaren posizioa, 7 posizioen eta 6 jokalar- ren kasuan, beti izango da 1, 8 edo 15. Croupierrak bankariaren posiziotik kontatuko du. Eragiketa hori egin ondoren, croupierrak kartak jokalar- i bakoitzaren aurrean jarriko ditu (bera barne),erloju-orratzen noranzkoari jarraiki, dadoek adierazitako hasierako puntutik.

Croupierrak kartak nahastuko ditu eta aurrera- kina duen erretiluan dauden jokalariai adina «esku» egingo ditu; «esku» horiek ahoz behera dauden zazpi kartakoak izango dira. Horrela, soberan daudenak egiaztatuko dira, eta horiek erabilitako karten eduki- ontzian jarriko ditu.

Bankua croupierra zein edozein jokalar- i izan ahalko da. Hori dela eta, jokalar- i bakoitzari Bankua eskainiko zaio, eta jokalariai onartu edo paso egin ahalko du; azken kasu horretan, hurrengo jokalariai eskainiko zaio. Croupierrak Bankua onartu beharko du, bere txanda heltzen denean. Bere txanda agor- tuta, berriro ere jokalariai eskainiko zaie, eta horrela egingo da, hurrenez hurren. Bankua duenak zirkulu zuria izango du, identifikatzeko.

Jokalar- i bakoitzak bi «esku» osatuko ditu: bi karta- ko «esku» txikia edo baxua; bost kartako «esku» han- dia edo altua. «Esku altuak» «esku baxuak» baino bal- io handiagoa izan behar du. Croupierrak ezingo ditu bere kartak ikusi, harik eta jokalar- i guztiek, Bankua duenak barne, beren «eskuak» horretarako laukietan ezarri arte, kartak ahoz behera daudela. Horren on- doren, croupierrak buelta emango die bere kartei eta «esku» biak fitxen erretiluaren aurrean jarriko ditu, kartak ahoz gora daudela. Bankua duenaren «eskuak», lehenik eta behin, croupierrak dituenarekin konpara- tuko dira. Hainbat aukera dituen konparazio-koadroa honakoa da:

VI.– Reglas del Juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

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

La posición del Banquero para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El croupier contará desde la posición del Banquero. Una vez realizada esa operación, el croupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

El croupier mezclará las cartas y confeccionara tantas «manos» de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo. Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el contenedor de las cartas usadas.

Podrán construirse en Banca tanto el croupier como cualquier jugador. Por ello, se ofrecerá la Banca a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá al siguiente jugador. El croupier deberá aceptar la Banca cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la Banca será identificado por un círculo blanco.

Cada jugador compondrá dos «manos»: la «mano» baja o pequeña de dos cartas, y la «mano» alta o grande de cinco cartas. La «mano» alta debe ser de mayor valor que la «mano» baja. El croupier no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la Banca, hayan establecido sus «manos» en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el croupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionara las dos «manos» enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las «manos» de quien ostente la banca se compararán en primer lugar con las del croupier. El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

Kasua	Esku altua	Esku baxua	Bezer. emaitza	Ordainketak eta kobrantzak
1	Handiagoa	Handiagoa	Irabazia	Beste horrenbeste, ken % 5
2	Handiagoa	Txikiagoa	Partida baliogabea	Apustu osoa berreskuratzen du
2b	Txikiagoa	Handiagoa	Partida baliogabea	Apustu osoa berreskuratzen du

Kasua	Esku altua	Esku baxua	Bezer. emaitza	Ordainketak eta kobrantzak
3	Handiagoa	Berdina	Partida baliogabea	Apustu osoa berreskuratzen du
3b	Berdina	Handiagoa	Partida baliogabea	Apustu osoa berreskuratzen du
4	Txikiagoa	Berdina	Galera	Apustu osoa galtzen du
4b	Berdina	Txikiagoa	Galera	Apustu osoa galtzen du
5	Berdina	Berdina	Galera	Apustu osoa galtzen du
6	Txikiagoa	Txikiagoa	Galera	Apustu osoa galtzen du

Caso	Mano alta	Mano baja	Result. cliente	Pagos y cobros
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, - el 5%
2	Superior	Inferior	Partida nula	Recu.tot. apuesta
2b	Inferior	Superior	Partida nula	Recu.tot. apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida nula	Recu.tot. apuesta
3b	Igualdad	Superior	Partida nula	Recu.tot. apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total apuesta
4b	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total apuesta

1. kasua: bezeroaren bi «eskuek» croupierraren bi «eskuei» irabazten diete => irabazia.

2 eta 2b kasuak: bezeroak croupierraren «esku» bati irabazten dio eta besteak galdu egiten du => partida baliogabea.

3 eta 3b kasuak: bezeroak «esku» bati irabazten dio, baina bestean berdina du => partida baliogabea.

4 eta 4b kasua: bezeroak «esku» bat galtzen du eta bestean berdina du => galdu egiten du.

5. kasua: bezeroak berdinak ditu bi «eskuak» => galdu egiten du.

6. kasua: bezeroak galdu egiten ditu bi «eskuak» => galdu egiten du.

Croupierrak 1 zenbakiko bezeroaren kasua ebazten duenean, 2. kasuarekin hasiko da, eta, horrela, hurrenez hurren. Txanda bakoitzean, balio ez duten kartak erabilitako karten edukiontzian bilduko dira.

«Esku» irabazleak ahoz gora utziko dira, apustuen zirkuluaren azpian. Galtzaileei croupierrak apustua erretiratuko die eta kartak gordailutuko ditu, horretarako dagoen edukiontzian.

VII.– Oharrak.

1.– Bankua duen jokalaria bere kartak erakusten dituenetik aurrera, beste jokalariek ezin izango dituzte beren kartak ukitu.

2.– Jokalariek ezin dizkiete beren kartak edo osatu dituzten «eskuak» beste jokalariei erakutsi. Bestalde,

Caso 1: las dos «manos» del cliente ganan a las dos «manos» del croupier => ganancia.

Caso 2 y 2b: el cliente gana sobre una de las dos «manos» del croupier, mientras pierde la otra => partida nula.

Caso 3 y 3b: el cliente gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra => partida nula.

Caso 4 y 4b: el cliente pierde una «mano» y tiene igualdad en la otra => pierde.

Caso 5: el cliente tiene igualdad en ambas «manos» => pierde.

Caso 6: el cliente pierde en las dos «manos» => pierde.

Cuando el croupier haya resuelto el caso del cliente n.º 1 pasará al 2.º y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

Las «manos» ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el croupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

VII.– Observaciones.

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

2.– No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o «manos» confeccionadas a los otros jugado-

ezin dute beste jokalariekin hitz egin, «eskuak» erakusten diren arte.

3.— Behar ez bezala osatutako edozein «esku» galzailatzat joko da beti.

VIII.— Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ekiteko, nahi-taez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiko buruak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

15.— Hiru kartako Pokerra edo Tripokerra.

I.— Deskribapena.

«Hiru kartako Pokerra» kontra-partida izenekoen karta-jokoa da, Joko Kasinoetakoa baino ez; bertan, parte-hartzaileek establezimenduaren aurka jokatzen dute.

II.— Jokoaren elementuak.

1.— Kartak.

«Hiru kartako Pokerra» «Black-Jack» edo Hogeita batean jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioa, handienetik txikienera ordenatuta, honakoa da: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen aurretik; alegia, seriearen balio handiena ala txikiena izan dezake.

2.— Joko-mahaia.

«Black-Jack» edo Hogeita batean jokoan erabiltzen direnen neurri eta ezaugarri bertsuetakoa izango da, 3 espaziotan banatutako apustuen zazpi laukirekin. «Par Plus» laukiaren alde apustua egin nahi duten interesdun guztientzako lehenengo espazioa; beste bat, «Aurre» apusturako eta hirugarrena, «2. Apustu»rako. Mahaiaren erdian, honako esaldia irakurri beharko da: «Bankuak damarekin edo handiagoarekin jokatuko du».

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak. Aukera hori joko guztietan baliatu ahalko da, baldin eta horietarako erabiltzen diren mahaiak eta Black Jack jokorako erabiltzen dena antzekoak badira.

res, así como hablar con ellos antes de que las «manos» hayan sido expuestas.

3.— Cualquier «mano» incorrectamente confeccionada se considerará siempre perdedora.

VIII.— Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

15.— Poker de tres cartas o Tripoker.

I.— Denominación.

El «Poker de Tres Cartas» es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento.

II.— Elementos de Juego.

1.— Cartas o naipes.

Al «Poker de Tres Cartas» se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la más alta delante del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2.— Mesa de Juego.

Será de medidas y características similares a la de Veintiuno o «Black Jack», con siete casillas de apuestas divididas en 3 espacios. Un primer espacio para aquellos interesados en apostar a la casilla de «Par Plus», otro para la apuesta de «Ante» y un tercero para la «2.ª Apuesta». En el centro de la mesa deberá de leerse la frase: «La Banca juega con Dama o superior».

La Dirección de Juego y Espectáculos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se pueden poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego del Black Jack.

III.– Langileak.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea. Jokoa kontrolatzeko eta jokoak iraun bitartean gertatzen diren arazoak ebazteko ardura duena. Mahaiburuak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten den jokoa gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra. Partida zuzentzen du; kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua trukatu die jokalariei.

IV.– Jokalariak.

1.– Eserita.

Jokoan parte har dezakeen jokolari-kopuruak bat etorri behar du tapetean markatutako apustuen plaza-kopuruarekin; azken hauen gehienezko kopurua zazpikoa da.

2.– Zutik dauden jokalariak.

Halaber, zutik dauden jokalariek ere jokoa parte har dezakete; horretarako, jokolari baten «esku» bakoitzaren gainean egingo da apustu, horren baimenaz eta, nolana ere, mahaiburuak horretarako emandako baimenaz, gehienezko apustuaren mugak kontuan hartuta. Lauki bakoitzeko apustu-kopurua ez da bi baino gehiagokoa izango.

Lauki bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalaria aginduko du bertan eta ezin izango dizkie bere kartak gainerako apustu-egileei erakutsi, ez eta jokatzen ari den partidari buruzko iruzkinik egin ere.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

a) Eskailera Gorena. Palo bereko hiru karta altuenek osatzen dute. Adibidea: Bateko, Errege eta Dama Pika.

b) Kolore-eskailera. Palo bereko hiru karta korrelatiboek osatzen dute. Adibidea: Errege, Dama eta Jota Hirusta.

c) Hirukoa: balio bereko hiru kartak osatzen dute. Adibidez, 3 Errege.

d) Eskailera: Hiru karta korrelatibok osatzen dute, horiek guztiak palo berekoak ez direla. Adibidez, 5, 6, 7.

e) Kolorea: palo bereko korrelatiboak ez diren hiru kartak osatzen dute. Adibidez, Bateko, 9 eta 5eko Bihotzak.

f) Parea: balio bereko bi kartak eta balio bera ez duen beste batek osatzen dute. Adibidez, 2 Dama eta 7.

III.– Personal.

a) Jefe de Mesa o Inspector. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presente. El Jefe de Mesa podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) El croupier. Dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiara el efectivo a los jugadores.

IV.– Jugadores.

1.– Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete.

2.– Jugadores de pie.

Pueden también participara en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del Jefe de Mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a dos.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

V.– Reglas del Juego.

1.– Combinaciones posibles.

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

a) Escalera Real. Es la formada por las tres cartas superiores de un mismo palo. Ejemplo: As, Rey y Dama de Picas.

b) Escalera de Color. Es la formada por las tres cartas correlativas de un mismo palo. Ejemplo: Rey, Dama y Jota de Trébol.

c) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor. Ejemplo 3 Reyes.

d) Escalera. Es la formada por tres cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo. Ejemplo, 5, 6, 7.

e) Color. Es el formado por tres cartas no correlativas del mismo palo. Ejemplo, As, 9 y 5 de Corazones.

f) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y la otra de diferente valor. Ejemplo, 2 Damas y un 7.

Jokalariak eta Bankuak antzeko konbinazioak dituztenean, balio handiagokotzat joko da, honako arauei jarraiki:

- a) Eskailera lortzen denean, balio handieneko karta duena.
- b) Hirukoa lortzen denean, balio handieneko hiru kartak dituen.
- c) Kolorea lortzen denean, balio handieneko karta duena.
- d) Parea lortzen denean, balio handieneko pareta duena, eta, berdinketa gertatuz gero, gainerakoetatik kartarik handiena duena.

Karta guztiak egiaztatu ondoren, konbinazioak balio berekoak badira, berdinketatzat joko da.

2.- Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez bakarrik egin daitezke eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira. Joko zuzendariak mahaiaren minimo eta maximoak ezarri ahalko ditu, Joko eta Ikuskizunetako Zuzendaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

Apustuen maximoa izan daiteke mahaiko apustuarien minimoa bider 10, 20, 30 edo 50.

3.- Jokoaren garapena.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaltu eta kartak nahasteko, Joko Kasinoaren Araudiko arauak bete behar dira.

Kartak banatu aurretik, jokalariek apustuak egin beharko dituzte, joko-mahai bakoitzeko minimo eta maximoen mugen barruan. Jarraian, croupierrak apustuak itxiko ditu «besterik ez» esanez, eta kartak banatzen hasiko da, banan-banan, ahoz behera, «esku» bakoitzari, bere ezkerretik hasita eta erloju-orratzen noranzkoari jarraiki. Era berean, karta emango zaio Bankuari, harik eta esku bakoitzarentzako eta Bankuarentzako hiru kartak banatu arte. Kartak banagailuak edo «sabot» automatikoak nahastu eta banatuz gero, croupierrak hiruak banatuko ditu, jokoan dagoen «esku» bakoitzarentzat, eta berarentzako izango dira azken hirurak.

Bere kartak ikusi ondoren, jokalariek bi aukera izango dituzte: «joan» edo «erretiratu». Jokaldiarekin jarraitu nahi ez duten jokalariek «croupierrari» jakinaraziko diote eta beren kartak ahoz behera utziko dituzte. Jarraian, «croupierrak» jokalaria horien apustuak erretiratuko ditu eta beren kartak jasoko ditu.

Jokaldiarekin aurrera jarraitu nahi duten jokalariek beren kartak «2. apustua» izeneko laukian jarriko dituzte, eta, horien gainean, Aurre apustuaren balio bereko fitxak jarriko ditu. Jokalariek «joan» edo «erre-

Cuando el jugador y la Banca tengan combinaciones similares se considerará como de mayor valor, de acuerdo a las siguientes reglas.

- a) Cuando se obtenga Escalera, la que tenga la carta de mayor valor.
- b) Cuando se obtenga Trío, el que lo tenga formado por las cartas de mayor valor.
- c) Cuando se obtenga Color, el que lo tenga formado por la carta de mayor valor.
- d) Cuando se obtenga Pareja, el que tenga la pareja de mayor valor, y si coincidiese, se entenderá a la carta mayor de las restantes.

Si las combinaciones son de igual valor después de comprobar todas las cartas, esta se considerará empate.

2.- Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego. El Director o Directora de Juego podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas en función de la banda de fluctuación que tenga autorizado el juego por la Dirección de Juegos y Espectáculos.

El máximo de las apuestas será de 10, 20, 30 ó 50 veces el mínimo de la apuesta de la mesa.

3.- Desarrollo del Juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas dentro de los límites mínimos y máximos establecidos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la Banca, hasta completar la distribución de las tres cartas para cada mano y para la Banca. En el supuesto de que las cartas fueran mezcladas y distribuidas mediante el distribuidor o «sabot» automático, el croupier las repartirá de tres en tres para cada una de las «manos» que están en juego, dándose para sí mismo las últimas tres.

Después de ver sus cartas los jugadores tienen dos opciones: «ir» o «retirarse». Los jugadores que no deseen continuar la jugada, se lo indicarán al «croupier» y dejarán sus cartas boca abajo. A continuación, el «croupier» retirará las apuestas de estos jugadores y recogerá sus cartas.

Los jugadores que deseen continuar la jugada, colocarán sus cartas en la casilla denominada «2.^a Apuesta» y encima de ellas pondrá fichas por el mismo valor que su apuesta de Ante. Después de que los

tiratu» aukeratu ondoren, «croupierrak» bere kartak erakutsiko ditu.

Bankuak, jokatu ahal izateko, bere karten artean, gutxienez, Dama bat edo konbinazio handiagoa izan beharko ditu; bestela, Aurre posturako kopuruaren adinako beste horrenbeste ordainduko dio jokalaria bakoitzari (1 jarritako 1en truke). «2. apustuak» ez du aldaketarik izango.

Bankuak jokatzen badu, alegia, gutxienez, Dama bat edo konbinazio handiagoa badu, croupierrak bere kartak jokalarien karteekin erkatuko ditu, une horretara arte jokoan egongo direnekin, eta berea baino konbinazio handiagoak ordainduko ditu, Aurre eta «2. apustua» beti 1 jarritako 1en truke ordainduko dela kontuan hartuta. Hala ere, bonusa dago Aurre apustuan, eta, croupierraren «esku»aren maila gorabehera, honela ordainduko da:

Eskailera: 1 jarritako 1en truke.

Hirukoa: 4 jarritako 1en truke.

Kolore-eskailera: 5 jarritako 1en truke.

Croupierrarena baino konbinazio txikiagoa duten jokalariek galdu egingo dituzte beren apustu guztiak «esku» horretan, eta croupierrak oso-osorik erretiratu-ko ditu.

Balio bereko bi konbinazio erkatzen direnean, kartarik handiena duenak irabaziko du; hiru karteak oso antzeko balioa izanez gero, berdinketatzat joko da eta jokalaria apustuei eutsiko die.

Kartak banatzerakoan edozein huts gertatuz gero, hau da, karta-kopuruan hutsen bat izan edo kartaren bat agerian azalduz gero, jokaldi osoa baliorik gabe geratuko da.

Debekatuta dago jokalariek elkarri beren kartei buruzko informazioa ematea edo kartak behar baino lehen erakustea; debeku honen edozein urrapenek apustu osoaren galera ekarriko du.

Apustu galtzaileak erretiratu eta irabazleei dagozkien sariak ordaindu ondoren, jokaldia amaitutzat eman eta beste bat hasiko da.

I.- «Par Plus» apustua.

«Hiru kartako Pokerrean» apustu osagarria dago edo gainerakoaren mendekoa ez dena, «Par Plus» izenekoa. Apustu hau egiteko, postura jarri beharko da, horretarako dagoen lauki batean, kartak banatzen hasi aurretik. Horren helburua da sari berezia lortzea, jokalaria karten mailaren bidez bakarrik lortzen dena, croupierrak dituenak eragin gabe.

«Par Plus» apustuaren ordainketa-taula honakoa da:

a) Eskailera Gorena: 50 jarritako 1en truke.

b) Kolore-eskailera: 40 jarritako 1en truke.

jugadores se hayan decidido por «ir» o «retirarse», el «croupier» descubrirá sus cartas.

La Banca sólo juega si tiene entre sus cartas, como mínimo, una Dama o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada en su postura de Ante (1 a 1). La «2.ª Apuesta» no sufrirá modificación alguna.

Si la Banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, una Dama o una combinación superior, el croupier comparará sus cartas con las de los jugadores, que quedarán hasta ese momento en juego, y pagará las combinaciones superiores a la suya, teniendo en cuenta que el Ante y la «2.ª Apuesta» siempre se pagará 1 a 1. No obstante, existe un bonus en la apuesta de Ante, que, independientemente del rango de la «mano» que obtuviese el croupier, será pagado de la siguiente forma:

Escalera: 1 a 1.

Trío: 4 a 1.

Escalera de Color: 5 a 1.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del croupier perderán todas sus apuestas, en esa «mano», las cuales serán retiradas en su totalidad por el croupier.

Cuando se comparen dos combinaciones de igual valor, ganará aquella que tenga la carta más alta, en el caso de que las tres cartas tuvieran idéntico valor, ésta se considerará empate y el jugador conservará sus apuestas.

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

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

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

I.- Apuesta «Par Plus».

En el «Poker de tres cartas» existe una apuesta adicional e independiente del resto denominada «Par Plus». Para optar a esta apuesta se deberá depositar la postura en una casilla destinada a tal fin antes de comenzar con la distribución de los naipes. Su objeto es conseguir un premio especial obtenido exclusivamente por el rango de las cartas del jugador, sin que para ello afecte las que tuviese el croupier.

La tabla de pagos de la apuesta «Par Plus» es la siguiente:

a) Escalera Real: 50 a 1.

b) Escalera de Color: 40 a 1.

- c) Hirukoa: 3 jarritako 1en truke.
- d) Eskailera: 6 jarritako 1en truke.
- e) Kolorea: 3 jarritako 1en truke.
- f) Parea: 1 jarritako 1en truke.

VI.– Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaibururak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiak eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

16.– Texas Pokerra.

I.– Deskribapena.

Texas Pokerra joko-kasinoetan soilik jokatzen den karta-jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta jokoak croupierrak lortzen duen jokaldia baino hobea lortzea du helburu. Hainbat konbinazio irabazle daude.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

«Black-Jack» edo Hogeita batean jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioa, handienetik txikienera ordenatuta, honakoa da: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen ondoren; alegia, seriearen balio handiena ala txikiena izan dezake.

2.– Joko-mahaia.

«Black Jack» jokoaren ezaugarri bertsuak izango ditu, laukiak hiru espaziotan bereizita: bat, «Aurre» posturarako; beste bat, «2. apusturako» eta hirugarrena, «Texas Bonus» TXB izeneko apustu osagarriarako. Mahaiaren erdian, honako esaldia irakurri beharko da: «Bankuak 4ko parearekin edo handiagoarekin jokatzen du».

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzizagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak.*

III.– Langileak.

- a) Mahaiburua edo ikuskatzailea.

- c) Trío: 30 a 1.

- d) Escalera: 6 a 1.

- e) Color: 3 a 1.

- f) Pareja: 1 a 1.

VI.– Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

16.– Texas Poker.

I.– Denominación.

El Texas Poker es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el croupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II.– Elementos del Juego.

1.– Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 ó como la más alta detrás del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2.– Mesa de Juego.

Será de similares características que las de «Black Jack», con las casillas divididas en tres espacios, uno para la postura «Ante», otro para la «2.ª Apuesta» y un tercero para una apuesta adicional llamada «Texas Bonus» TXB. En el centro de la mesa deberá de leerse la frase: «La Banca Juega con pareja de 4 ó superior».

La Dirección de Juegos y Espectáculos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

III.– Personal

- a) El Jefe de Mesa o Inspector.

Jokoa kontrolatzeko eta jokoak iraun bitartean gertatzen diren arazoak ebazteko ardura duena. Mahaiburuak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten den jokoa gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra.

Partida zuzentzen du; kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du egin-kizun. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta esku-dirua aldatuko die jokalariei.

IV.– Jokalariak.

1.– Eserita.

Jokoan parte har dezakeen jokolari-kopuruak bat etorri behar du tapetean markatutako apustuen plaza-kopuruarekin; azken hauen gehienezko kopurua bederatzi da.

2.– Zutik dauden jokalariak.

Halaber, zutik dauden jokalariek ere jokoan parte har dezakete; horretarako, jokolari baten «esku» bakoitzaren gainean egingo da apustu, horren baimenaz eta, nolahi ere, mahaiburuak horretarako emandako baimenaz, gehienezko apustuaren mugak kontuan hartuta. Lauki bakoitzeko apustu-kopurua ez da bi baino gehiagokoa izango.

Lauki bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalaria aginduko du bertan eta ezin izango dizkie bere kartak gainerako apustu-egileei erakutsi, ez eta jokatzen ari den partidari buruzko iruzkinik egin ere.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

a) Kolore-eskailera Gorena. Palo bereko bost karta korrelatiborik altuenek osatzen dute (adibidez: Bateko, Errege, Dama, Jota eta hamarrekko hirusta).

b) Kolore-eskailera. Palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (adibidez: 4, 5, 6, 7 eta 8ko hirusta).

c) Pokerra. Balio bereko lau kartak osatzen dute (adibidez, 4 Errege).

d) Full. Balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere, baina aurrekoa ez bezalakoa (adibidez: 3 zazpi eta 2 zortzi).

e) Kolorea. Palo bereko korrelatiboak ez diren bost kartak osatzen dute (adibidez: Bateko, 4, 7, 8, Dama, Hirusta).

f) Eskailera. Bost karta korrelatibok osatzen dute, horiek guztiak palo berekoak ez direla (adibidez: 7, 8, 9, 10 eta Jota).

g) Hirukoa. balio bereko hiru kartak osatzen dute (adibidez: hiru Dama).

Es a quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. El Jefe de Mesa podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) El croupier.

Dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiará el efectivo a los jugadores.

IV.– Jugadores.

1.– Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de nueve.

2.– Jugadores de pie.

Pueden también participara en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del Jefe de Mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a dos.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

V.– Reglas del juego.

1.– Combinaciones posibles.

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

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

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol).

c) Poker. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo, 4 Reyes).

d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto que el anterior (ejemplo: 3 setes y 2 ochos).

e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de Trébol).

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota).

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas).

h) Pare bikoitza. Balio bereko bi kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere, baina aurrekoa ez bezalakoa (adibidez: 2 Errege eta 2 Jota).

i) Pareak. Balio bereko bi kartak eta hiru desberdinek osatzen dute (adibidez: 2 Dama).

j) Karta handiagoak. Aurreko konbinaziorik gertatzen ez denean, baina joklariaren kartak croupierrenak baino handiagoak direnean. Kartak handiagoak direla ulertzen da, lehenik eta behin, balio handienerako karta kontuan hartuta, hurrengoaren berdina bada, eta horrela, hurrenez hurren.

VI.– Ordainketa-taula.

«Aurre» apustuaren ordainketa-taula honakoa da:

- a) Eskailera Gorena: 100 jarritako 1en truke.
- b) Kolore-eskailera: 20 jarritako 1en truke.
- c) Poker: 10 jarritako 1en truke.
- d) Full: 3 jarritako 1en truke.
- e) Kolorea: 2 jarritako 1en truke.
- f) Eskailera edo jokaldi txikiagoa: 1 jarritako 1en truke.

«Texas Bonus» TXB apustuaren ordainketa-taula honakoa da:

- Bateko paretik hasi eta Eskailera arte, 7 jarritako 1en truke.
- Kolorea edo jokaldi handiagoa, 25 jarritako 1en truke.
- «2. apustuko» posturak, irabazleak badira, beste horrenbestez ordainduko dira, 1 jarritako 1en truke.

VII.– Jokoaren garapena.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaltu eta kartak nahasteko, Joko Kasinoaren Araudiko arauak bete behar dira.

Kartak jasotzeko, joklari bakoitzak, joko-mahai bakoitzerako ezarritako minimo eta maximoen mugen barruan, bere apustua egingo du horretarako aukian: «Aurre» izenekoa. Era berean, TXB (Texas Bonus) izeneko apustu osagarria egin ahalko du, sigla horiez markatutako aukian. Jarraian, croupierrek, «besterik ez» esan eta apustuak itxiko ditu, eta kartak banatzen hasiko da, banan-banan, ahoz behera, «esku» bakoitzari; bere ezkerretik hasiko da eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituko dio. Halaber, karta emango zaio Bankuari, «esku» bakoitzarentzako eta Bankurako bina kartaren banaketa osatu arte. Jarraian, croupierrek, «Flop» izeneko lehenengo hiru karta komunak erakutsiko ditu.

Ordutik aurrera, kartak ikusi ondoren, joklariak bi aukera izango dituzte: «joan» ala «erretiratu». Joklariak aurrera jarraitu nahi badu, «Aurre» hasierako apustua bikoiztu beharko du, «2. apustua» izeneko aukian. Joklariak jokaldian jarraitzeari uko egin

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 Jotas).

i) Parejas. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas).

j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del croupier. Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente.

VI.– Tabla de pagos.

La tabla de pagos de la apuesta «Ante» es la siguiente:

- a) Escalera Real: 100 a 1.
- b) Escalera de Color: 20 a 1.
- c) Poker: 10 a 1.
- d) Full: 3 a 1.
- e) Color: 2 a 1.
- f) Escalera o jugada menor: 1 a 1.

La tabla de pagos de la apuesta «Texas Bonus» TXB, es la siguiente:

- Desde pareja de Ases a Escalera: 7 a 1.
- Color o jugada superior: 25 a 1.

– Las posturas en la «2.ª Apuesta» siempre que resulten ganadoras se pagaran a la par, 1 a 1.

VII.– Desarrollo del Juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezclado se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Para recibir cartas cada jugador realizará, dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa de juego, su apuesta en la casilla destinada para tal fin llamada «Ante». Asimismo, podrá realizar una apuesta adicional llamada TXB (Texas Bonus) en la casilla marcada con estas siglas. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la Banca, hasta completar la distribución de las dos cartas para cada mano y para la Banca. Acto seguido, el croupier descubrirá tres primeras cartas comunes denominadas «Flop».

A partir de ese momento, después de ver sus cartas los jugadores tienen dos opciones, «ir» o «retirarse». Si el jugador desea continuar deberá doblar su apuesta inicial de «Ante» en la casilla denominada «2.ª Apuesta». Si el jugador decide renunciar a conti-

nahi badio, «Ez noa» esango du. Kasu horretan, jokalaria «Aurre» apustua galduko du, bai eta TXB apustua ere, egin baldin badu.

Jokalariek «joan» edo «erretiratu» aukeratu ondoren, «croupierrak» bere kartak adieraziko ditu. Texas Bonus-eko irabazleren bat? Irabazlerik egonez gero, bere kartak erakutsiko dira; horrela, irabazleak ordaindu eta apustu galtzaileak erretiratu egingo dira. TXBaren apustua egin duen jokalaria lehenengo bost kartekin –bere biak eta «Flop»en erakutsitako hirurak– Bateko parearen konbinazioa edo jokaldi handiagoa badu, «Texas Bonus» jokoaren irabazle izango da, eta apustu-mota horretarako ordainketa-taulan ezarritako kopurua kobratuko du.

Jarraian, croupierrak beste bi karta erakutsiko ditu, parte-hartzaile guztientzat berdinak izango direnak, «Turn eta River» izenekoak; horiek aurrekoen («flop» izenekoen) ondoren jarriko ditu. Gero, croupierrak bere bi kartak erakutsiko ditu, ordura arte estalita egon direnak. Esku bakoitza, jokalaria eta croupierrarena, bi esku propioen eta guztientzako bost karta komun arteko konbinazio posiblek onenaz osatuko da.

Jokoan sartzeko, croupierrak bere jokaldian, gutxienez, lau ko pare edo konbinazio handiagoa izan behar du. Croupierrak tartean sartzen ez bada, «Aurre» apustua ordaindu behar du, apustu horri dagozkion ordainketa-taulen arabera. «2. apustua» berdin jarraituko du, ez du ez galduko, ez irabaziko.

Croupierrak tartean sartzen bada, bere jokaldia parte-hartzaileen jokaldiarekin erkatuko du, eta honako kasuak gertatu ahalko dira:

Croupierrak eta beste edozein parte-hartzailek karta berak izanez gero, ez dago ez irabazlerik ez eta galtzailerik ere; berdinketa egongo da, beraz, apustuei eusten zaie.

Croupierrak jokalaria baino jokaldi hobea izanez gero, azken horrek «Aurre» eta «2. apustua» apustuak galduko ditu.

Jokalaria croupierrak baino jokaldi hobea badu, orduan, jokalaria «aurrea» kobratuko du, horretarako ezarritako ordainketa-taulari jarraiki. «2. apustua» beti ordainduko da beste horrenbestez (1 jarriko da 1en truke).

VIII.— Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez bakarrik egin daitezke eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira.

Joko zuzendariak mahaien minimo eta maximoak ezarri ahalko ditu, Joko eta Ikuskizunetako Zuzendaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

Apustuen maximoa izango da mahaiko apustuaren minimoa bider 10, 20, 30 edo 50.

nuar en la jugada anunciara «No Voy». En ese caso el jugador perderá la apuesta de «Ante» y la apuesta de TXB, si éste la hubiera realizado.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «IR» o «retirarse», el 'croupier' anunciara: ¿Algún ganador del Texas Bonus?. Si hubiese ganadores se procederá a descubrir sus cartas pagando las efectivamente ganadoras y retirando las apuestas perdedoras. Aquel jugador que apostando al TXB tuviese una combinación de pareja de Ases o jugada superior con las primeras cinco cartas, las dos suyas y las tres descubiertas en el «Flop», resultará ganador del juego «Texas Bonus» cobrando la cantidad establecida en la tabla de pagos para este tipo de apuesta.

Seguidamente, el croupier descubrirá dos cartas más, comunes a todos los participantes, llamadas «Turn y River» las cuales las colocará seguidas a las anteriores llamadas «flop». Acto seguido, el croupier descubrirá sus dos propias cartas que habrá permanecido tapadas hasta ese momento. Cada mano, las de los jugadores y la del croupier, se conformará con la mejor combinación posible entre las dos cartas propias y las cinco comunes para todos.

Para entrar en juego el croupier, deberá tener, como mínimo en su jugada, una pareja de cuatros o combinación superior. Si el croupier no entra en juego, deberá pagar la apuesta de «Ante» de acuerdo con las tablas de pagos correspondientes a esta apuesta. La «2.ª Apuesta» permanecerá igual, ni gana ni pierde.

Si el croupier entrase en juego, comparará su jugada con la de los participantes y podrán darse los siguientes casos:

Si el croupier y cualquier otro participante tuviesen las mismas cartas, no hay ganadores ni perdedores, empatan por lo que se mantienen las apuestas.

Si el croupier tuviese mejor juego que el jugador, éste último perderá las apuestas de «Ante» y «2.ª Apuesta».

Si el jugador tuviese mejor juego que el croupier, entonces el jugador cobrará el «ante» de acuerdo a la tabla de pagos establecida para tal fin. La «2.ª Apuesta» siempre se pagará a la par (1 a 1).

VIII.— Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Director o Directora de Juego podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas en función de la banda de fluctuación que tenga autorizado el juego por la Dirección de Juegos y Espectáculos.

El máximo de las apuestas será de 10, 20, 30 ó 50 veces el mínimo de la apuesta de la mesa.

IX.– Jokoaren disfuntzioa.

1.– Banaketan egindako hutsak.

Oro har, kartak banatzen diren bitartean, jarraian adierazitako kasuren bat gertatuz gero, banaketan hutsa egon dela kontuan hartuko da, eta, kasu hauetan, karta guztiak batuko ditu croupierrak, eta beste «esku» bati ekingo zaio.

Kontuan hartuko diren kasuak honakoak dira:

a) Jokalariak kartak ez dituzte arauz ezarritako modu eta ordenan jasotzen.

b) Jokalari batek behar baino karta gehiago edo gutxiago jasotzen baditu eta hutsa zuzendu ezin bada apustuak hasi aurretik.

c) Croupierrari dagokion karten bat agerian bada.

d) Karta-sorta osatzen duen kartetako bat falta bada.

e) Karta-sorta akastuna dela ikusten bada.

2.– Croupierraren hutsak.

a) Croupierrak esku akastuna adierazten badu, «kartek argi uzten dutela» usteko da, eta mahaiaren gainean dauden horien konbinazioa hartuko da kontuan.

3.– Jokalariaren akatsak.

a) Jokalari batek bere kartak beste jokalaria baten kartekin kontaktuan jartzen baditu, borondatez edo borondaterik gabe, bie erretiratuko zaizkie kartak, eta ezingo dute jarraitu eskuan parte hartzen. Egoera honek tartekoren batekin aurrera jarraituz gero, mahaiaburuak edo ikuskatzaileak mahaitik bota ahalko ditu.

b) Jokalari batek, akatsen bat tarteko, bere kartak erakusten baditu, baliozko izaten jarraituko du jokaldiak.

X.– Berariazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiaburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiaren eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

17.– Zirkuluko Pokerraren aldaeren arau orokor eta komunak.

I.– Deskribapena.

Zirkuluko Pokerra karta-jokoa da, elkarren artean zenbait jokalaria aurrez aurre jartzen dituen. Jokoaren helburua da karta batzuekin ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea.

IX.– Disfunciones del Juego.

1.– Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dieran alguno de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido un error en el reparto y, en estos casos, todas las cartas serán recogidas por el croupier y se iniciará una nueva «mano».

Los casos que se tendrán en cuenta son los siguientes:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en la forma y el orden establecido reglamentariamente.

b) Si un jugador recibe más o menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de que comiencen las apuestas.

c) Si aparece alguna de las cartas pertenecientes al croupier descubiertas.

d) Si se descubre que falta alguna de las cartas que componen la baraja.

e) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

2.– Errores del Croupier.

a) Si el croupier anuncia una mano errónea, se considerará que «las cartas hablan por sí solas», y se tendrá en cuenta la combinación de las mismas existentes encima de la mesa.

3.– Errores del Jugador.

a) Si un jugador pone en contacto, voluntariamente o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador, les serán, a ambos, retiradas sus cartas y no podrán seguir participando en la mano. De repetirse esta situación con alguno de los mismos implicados, el Jefe de Mesa o Inspector podrá expulsarlos de la mesa.

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

X.– Normas específicas

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

17.– Normas generales y comunes a las diferentes variedades de Poker de Círculo.

I.– Denominación.

El Poker de Círculo es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo de juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

«Black-Jack» edo Hogeita bata jokoan erabiltzen diren ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioak, handienetik txikienera ordenatuta, honakoak dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa astindu ahalko da, kartarik txikiena balitz bezala, jokatzeo baliatzen den txikiaren aurretik edo Bateko gisa, Erregearen atzetik.

2.– Joko-mahaia.

Aldeetako batetik obalatua da, eta sargunea du kontrako aldean, croupierra bertan hartzeko. Mahaiak espazio edo bereizitako atal batzuk izan ahalko ditu, croupierraren eskuinetik hasita. Atal bakoitzak eserita dagoen jokalaria bana hartuko du.

Mahaiak honako irekiguneak edo zirrituak izan ahalko ditu: bat, etxearen onurarako kenkariarentzat, putzu edo cagnotte izenekoa; beste bat, eskupekoak sartzeko; hirugarrena, mahaiaren bertan fitxen truke aldatutako dirua sartzeko. Gainera, Hogeita batean edo «Black Jack»en erabiltzen den erretiluaren antzekoa izango du, croupierraren aurrean, fitxak trukatzeko eta establezimenduari dagokion zenbatekoa kentzeko.

3.– Onura.

Establezimenduaren onura lortu ahalko da jarraian deskribatutako hiru aukeretako bat hautatuta:

a) «Pot»aren gainerako portzentajea; hori ez da, inolaz ere, % 5 baino handiagoa izango, eta apustuen tarteetako batean aplikatuko da. Hau, kopuruaren aldetik, mugatuta egon ahalko da.

b) Mahaiaren edo gainerakoaren maximoaren % 10 eta % 20 bitarteko portzentajea, sesio bakoitzeko, jokatzen den poker modalitatearen arabera. Sesiotzat hartzen da jokaldiko ordubete gehi azken bi eskuak. Sesioak luzatzeko, ordu ez osoetan, portzentajea beti izango da sesio erdiko zatietakoak.

c) Mahaiaren minimoaren % 20 eta % 50 bitarteko portzentajea; hori esku bakoitzaren apustuen lehenengo tartearen hasieran aplikatuko da, jokalaria bakoitzeko.

Kasinoko Joko Zuzendaritzak aurretik zehaztu ahalko du partida bakoitzaren iraupena, baldin eta jokalariei horren berri ematen badie. Kasinoak esku-men hori erabiltzen ez badu, partidaren iraupenak, behintzat, partida hasten duen jokalaria bakoitzak eskua birritan eduki ahal izateko behar bestekoa izan beharko du.

III.– Langileak.

II.– Elementos del juego.

1.– Cartas o naipes.

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

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 croupier. La mesa, podrá tener una serie de espacios o departamentos separados a partir de la derecha del croupier. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa podrá tener las siguientes aberturas o ranuras: una para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o cagnotte, otra, para introducir las propinas, y una tercera para introducir el dinero cambiado por fichas en la propia mesa. Además, dispondrá de una bandeja similar a las que se usan en Veintiuno o «Black Jack», enfrente del croupier, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente al establecimiento.

3.– Beneficio.

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo una de las tres opciones que se describen a continuación:

a) Un porcentaje sobre el «pot» que, en ningún caso superara el 5%, y que se aplicara en cada uno de los intervalos de apuestas. Pudiendo estar este limitado en su cantidad por la Dirección del Casino.

b) Un porcentaje que oscilara entre el 10 y el 20% del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según modalidad de poker que se juegue. Se entiende por sesión, una hora de juego más las dos últimas manos. Para las ampliaciones de sesiones superiores a horas no enteras, el porcentaje siempre será en fracciones de media sesión.

c) Un porcentaje que oscilara entre el 20 y el 50% del mínimo de la mesa, que se aplicara, por jugador, en el inicio del primer intervalo de apuestas de cada mano.

La Dirección de Juego del Casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino no utilice esa facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

III.– Personal.

Joko-mahai bakoitzak, partida hasteko unean, etengabean izango du croupierra bere zerbitzura. Jokaldia zein gunetan egiten den, gune hori mahai-buruak, ikuskatzaileak edo baliokideak kontrolatu ahalko du.

1.– Mahaiburua, ikuskatzailea edo baliokidea.

Jokaldiaren garapena egokia izateko ardura du. Kasinoko zuzendaritzaren ordezkari gisa jarduten du. Berari dagokio joko-mahaietan gertatutako edozein gatazka konpontzea, eta hutsik gera daitezkeen plazak bete nahi dituzten jokalarien zerrenda egin beharko du.

2.– Croupierra.

Aurrerago emango zaizkion egitekoak gorabehera, honakoak ere izango ditu: kartak zenbatu, nahastu eta jokalariei banatzea; jokaldiaren faseak eta jokalarien jarduerak ozenki eta modu argian esatea; establezimenduari dagokion onura kalkulatzea eta sartzea, mahaian horretarako dagoen zirrituan sartzea; eskupekoak mahaian horretarako dagoen zirrituan sartzea; dirua fitxen truke aldatzea eta diru hori mahaian horretarako dagoen zirrituan sartzea; jokaldia kontrolatzea eta ikuskatzea, jokalaria batek ere txandatik kanpo apusturik ez egiteko; «pot» osatzen duen batura kontrolatzea eta zaintzea eta hura ordaintzea. Era berean, jokalariei jokaldiaren une bakoitzean aplikatu beharreko arauen gaineko zalantzak ebatziko dizkie, eta, jokalariren batekin arazorik izanez gero, jokaldiaren garapenaren gaineko arduradunari jakinarazi beharko dio.

IV.– Jokalariak.

Joko-mahaiaren espazio edo atal bakoitzaren aurrean, jokalaria bat baino ezingo da eseriri. Espazioen azalera erabili ahalko da fitxak jartzeko eta, hala badagokio, kartak mantentzeko.

Partida bakoitzaren hasieran, postuak zozketatuko dira.

Partida hasita badago, jokoaren garapenaren gaineko arduradunak emango du mahaiko postua, leku librerik baldin badago.

Jokalaria batek, berak eskatuta, atsedena har dezake, gehienez, hiru jokaldiz edo eskuz, partida bakoitzeko, mahaiko postua galdu gabe.

V.– Debekuak.

Erabat debekatuta dago jokalaria batek mahaia uztea, beste jokalaria bat ardurapean utzita, apustu berak egiteko; izan ere, jokalaria bakoitzak bere kabuz jokatuko du. Bestalde, ez dira honako jarduerak onartuko:

a) Binaka jokatzea, nahiz eta aldi baterako besterik ez izan.

b) «Pot»a borondatez jokatzea.

c) «Pot»a borondatez banatzea.

Cada mesa de juego, en el momento de dar comienzo la partida, tendrá permanentemente un croupier a su servicio. La zona donde se desarrolle el juego, podrá estar controlada por un Jefe de Mesa, Inspector o equivalente.

1.– Jefe de Mesa, Inspector o equivalente.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino. Le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2.– Croupier.

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 y clara 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; cambios de dinero por fichas y la introducción del dinero 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 «pot» y el pago del mismo. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo deberá comunicar al responsable del desarrollo del juego.

IV.– Jugadores.

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

Al comienzo de cada partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada será el responsable del desarrollo del juego, quien asigna el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador puede descansar un máximo de tres jugadas o manos por partida sin perder el puesto en la mesa.

V.– Prohibiciones.

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

a) El juego por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el «pot» voluntariamente.

c) Repartirse el «pot» voluntariamente.

- d) Jokalarien artean ados jartzea.
- e) Jokaldia hasi ondoren, beren gaineratikoa hantzeko fitxak erosi edo gehitzea.
- f) Jokalarien artean dirua prestatzea.
- g) Gaineratikoaren fitxak gordetzea.
- h) Kartak mahaitik erretiratu edo croupierraren eta beste jokalarien begi-bistatik urruntzea.
- i) Jokalariaren beraren kartak ez direnak ukitzea.

j) Jokaldiak dirauen bitartean, jokalarien artean jokaldiei buruzko iruzkinak egitea, baita beste jokalaria batzuen kartak begiratzea ere, nahiz eta «esku» horretan jokatzeko ez aritu.

VI.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

- a) Kolore-eskailera Goren: palo bereko bost karta korrelatiborik altuenek osatzen dute (Batekoa, Erregea, Dama, Jota eta 10).
- b) Kolore-eskailera: palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (5, 6, 7, 8 eta 9).
- c) Poker: balio bereko lau karta dituen bost karten konbinazioa da (Lau Dama eta 5a).

d) Full: bost kartaren konbinazioa da; horietatik, hiru karta balio berekoak dira eta beste biak lehenengoak ez bezalakoak, baina beren artean balio berekoak (Hiru 8 eta Bi 5).

e) Kolorea: palo bereko bost karta ez korrelatibok osatzen dute konbinazio hau (9, 5, Dama, Jota, Bateko hirusta).

f) Eskailera: palo berekoak ez diren bost karta korrelatibok osatzen dute konbinazio hau.

g) Hirukoa: bost karten konbinazioa da; horietatik, balio bereko hiru karta eta gainerako biak, pareta osatu gabe (hiru 5, 3 bat eta 7 bat).

h) Irudiak: honakoek osatu beharreko bost karten konbinazioa da: Batekoa, Erregea, Dama edo Jota. Konbinazio hau poker estaliko aldagaian baino ez da erabiliko.

i) Pare Bikoitza: bost kartak osatzen duten konbinazioa da, alegia, balio bera ez duten karten bi parek (bi 5, bi Dama eta Erregea).

j) Pareta: balio bereko bi karta dituen bost karten konbinazioa da (bi 7, bat 5, bat Dama eta bat Bateko).

k) Kartarik Handiena: «esku» batek aurreko konbinazioetako bat ere ez duenean, kartarik handiena duen jokalaria irabaziko du.

52 karta baino gutxiagorekin jokatzeko den Pokerraren aldagaian, Kolorea Full baino garrantzitsua goa izango da.

- d) La connivencia entre jugadores.
- e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.
- f) Prestarse dinero entre jugadores.
- g) Guardarse fichas de su resto.
- h) Retirar de la mesa las cartas o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.
- i) Tocar otros naipes que no sean los del propio jugador.

j) Hacer comentarios entre los jugadores acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no se esté jugando esa «mano».

VI.– Reglas del juego.

1.– Combinaciones posibles.

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

b) Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (5, 6, 7, 8 y 9).

c) Poker: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (Cuatro Damas y un 5).

d) Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos distintas de las primeras, pero de igual valor entre sí (Tres 8 y Dos 5).

e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (9, 5, Dama, Jota 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 (tres 5, un 3 y un 7).

h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, Rey, Dama, o Jota. Esta combinación solo se utilizara en las variedades de poker cubierto.

i) Dobles Pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (dos 5, dos Damas y un Rey).

j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (dos 7, un 5, una Dama y un As).

k) Carta Mayor: cuando una «mano» no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, esta es ganada por el jugador que tenga la cara mayor.

En las variantes de Poker que se juegue con menos de 52 cartas, el Color es más importante que el Full.

2.– Berdinketak.

Jokalariek Poker daukatenean, balio handienekoa duenak irabaziko du (Errege Pokerrak Dama Pokerra gaingitzen du).

Jokalariek Full daukatenean, hiru karta berdinak dituenak irabaziko du.

Jokalariek Eskailera daukatenean, edonolakoa izanik, balio handieneko karta daukanak irabaziko du.

Jokalariek Kolorea daukatenean, baliorik handieneko karta duenak irabaziko du.

Jokalariek Hirukoa daukatenean, baliorik handieneko kartak dituenak irabaziko du.

Jokalariek Irudiak daukatenean, parerik altuena duenak irabaziko du, eta, bat badatoz, baliorik handiena duen karta hartuko da kontuan.

Jokalariek Pare Bikoitza daukatenean, baliorik handiena duten kartek osatzen duten pareak irabaziko du; bat badatoz, bigarren parearen hartuko da kontuan eta, azkenik, geratzen den baliorik handieneko karta.

Jokalariek Parea daukatenean, baliorik handieneko Parea duenak irabaziko du, eta, bat badatoz, gaineko kartatik baliorik handiena duen karta hartuko da kontuan.

3.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak, fitxen bidez soilik adieraziak, Kasinoari baimendutako minimo eta maximoaren mugen barruan egin behar dira.

a) Muga horiei buruzko arau orokorrak.

Mahaiaren minimoa eta maximoa bertan jokatu den pokerraren modalitatearen arabera izango dira. Minimoa alda daiteke, maximoaren % 20 eta % 40ren artean, eta «aurre» (hasierako apustua) mahaiaren minimoaren % 50 izango da, gehienez.

Hiru mugarekin joka dateke:

1) Split Limit: apustuaren maximoa botearen erdian mugatzen du.

2) Muga duen botea: apustuaren maximoa boteak mugatzen du.

3) Mugarik gabeko botea. Ez dago mugarik apustu maximoarako; minimoa ezingo da, sekula, baimendutakoa baino txikiagoa izan, eta horrek mahaiaren ikus-teko moduan egon beharko du, nabarmen.

b) Arau bereziak.

Kasinoko zuzendariak, baimendutako mugen barruan, mahai baten apustuaren muga alda dezake, hori abian jarri ondoren, jokalariei aurretik abisua emanda.

VII.– Jokoaren garapena.

2.– Empates.

Cuando diversos jugadores tienen Poker, gana el que lo tiene de valor superior (un Poker de Reyes, supera un Poker de Damas).

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

Cuando diversos jugadores tienen Escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta de mayor valor.

Cuando diversos jugadores tienen Color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

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

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

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

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

3.– Mínimos y máximos de las apuestas.

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

a) Normas generales sobre estos límites.

El mínimo y el máximo de la mesa dependen de la modalidad de poker que se juegue en la misma. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40% del máximo y el «ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

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

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

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

b) Normas especiales.

El Director o Directora del Casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta esta en funcionamiento, con previo anuncio a los jugadores.

VII.– Desarrollo del Juego.

Partida hasi ahal izateko, nahitaezkoa izango da mahaian, gutxienez, lau jokalaria egotea; gutxieneko kopuru hori partida osoan mantendu beharko da.

1.– Kartak banatzea.

Partida bakoitzaren hasieran, croupierrak argiro adierazi beharko du, disko biribilaren bidez (marka edo eskua), nork daukan eskua, eta jokalariairean jarri beharko du. Eskuak erloju-orratzen noranzkoan egingo du bira, beste karta-banaketa bati ekiten zaion bakoitzean.

Croupierrak jokoa garatzeko erabili beharreko karta guztiak daudela egiaztatu ondoren, honela jardun-go du:

a) Kartak «Chemin de Fer» edo «Bacarra» jokoen egiten den antzera nahastu eta gero multzokatu egingo ditu.

b) Kartak nahastu egingo ditu, mahaiko jokalaria batek ere kartak ez ikusteko moduan.

Jokatzen ari den poker motaren arabera, kartak, halaber, beste jokalaria batek ere nahastu ahalko ditu, baldin eta partidaren arduradunak horretarako baime-na ematen badio; baina azken karta-nahastea, aurreko puntuetan ezarritako moduren batean, beti egingo du croupierrak.

Pikatzeke unean, piloko kartaren bat agerian gertatzen bada, berriro nahastu beharko da.

Pikatzea egitean, honako baldintzak bete beharko dira:

a) Esku bakarra erabiltzea.

b) Pikatzearen noranzkoak zuzena izan behar du eta gorputzetik urrundu behar da.

c) Esku libreak ezingo du karta-sorta ukitu, harik eta, pikatu ondoren, berriro karta-pilaketak egin arte.

d) Esku libreak ezingo du jokalarien bista oztopatu, ezingo dutela pikatzearen prozedura ikusi.

Pikatzea egin ondoren, jokaldian parte hartzen duten jokalariek, aurretik, poker motaren arabera, «aurre» edo «itsu» izeneko apustua egin beharko dute; hori kasinoak ezarritakoa izango da, eta, jarraian, croupierrak kartak banatzen ditu erloju-orratzen noranzkoari jarraiki.

Croupierrak kontuz ibili beharko da, kartak banatzean, jokalariek horiek ikus ez ditzaten. Hori dela eta, horiek banatzean, ezingo ditu altxatu, mahaiaren gainetik bota beharko ditu.

2.– Apustuen tarteak edo txandak.

Jarraian, apustuak hasiko dira eta croupierrak adieraziko du nori dagokion apustua egitea, jokatzen ari den poker aldagaiaren arabera. Apustu guztiak «Pot» izeneko mahaiaren leku komun batean taldekatzen dira.

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa como mínimo cuatro jugadores, número mínimo que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

1.– Reparto de cartas.

Al principio de cada partida el croupier debe señalar claramente con un disco redondo (marca o mano) quien tiene la mano, colocándola delante del jugador. La mano ira rotando en el sentido de las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

Tras la comprobación por el croupier de la existencia de todos los naipes a utilizar para el desarrollo del juego, este procederá de la siguiente forma:

a) Mezclara las cartas del mismo modo que se lleva a cabo en el juego de «Chemin de Fer» o «Bacarra», tras lo cual las agrupara.

b) Barajara las cartas de forma que estas no sean vistas por ninguno de los jugadores de la mesa.

Según el tipo de póker que se esté jugando, las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, siempre que sea autorizado por el responsable de la partida, pero el último barajado, en la forma prevista en los puntos anteriores, siempre lo realizará el croupier.

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

Al realizar el corte se deben de cumplir las siguientes condiciones:

a) Usar una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas reunidos otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no pueden ver el procedimiento de corte.

Una vez que se ha realizado el corte, los jugadores que participan en la jugada deben realizar previamente, dependiendo del tipo de póker, una apuesta denominada «ante» o «ciega» fijada por el casino y acto seguido, el croupier reparte las cartas en el sentido de las agujas del reloj.

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

2.– Intervalos o turnos de apuestas.

Acto seguido se inician las apuestas y el croupier va indicando a quien le corresponde apostar, según la variante de poker que se este jugando. Todas las apuestas se agrupan en un lugar común de la mesa llamado «Pot».

Apustuen txanda heltzen denean, jokalariek honako aukerak izango dituzte:

a) «Erretiratu» eta jokoa utzi. Horretarako, bere asmoa jakinarazi beharko du, bere txanda denean, eta kartak mahai gainean jarri beharko ditu; kartak ahalik eta gehien urrundu beharko ditu jokoan erabiltzen ari diren kartetatik. Kasu honetan, croupierrak kartak erretiratuko ditu; horiek ez ditu inork ikusi beharko.

Jokolari batek erretiratzeko erabakia hartzen duenean, ezingo du «Pot»ean parte hartu; beraz, egin dituen apustu guztiei uko egingo die eta ezingo du jokoari buruzko inolako iritzirik azaldu, ez eta beste jokalarien kartak begiratu ere.

b) «Paso egitea». Apustua egiteko txanda duen edozein jokalarik apusturik ez egitea erabakitzen badu, «paso» esan beharko du, baldin eta aurretik jokolari batek ere apusturik egin ez badu apustuen tarte horretan. Jokoan parte hartzen ari den edozein jokalarik itxaron egin dezake beste jokalariren batek apustu egiteko erabakia hartu arte; kasu horretan, jokoan parte hartzen jarraitu nahi badu, apustua berdindu edo igo egin beharko du.

c) Apustua «berdintzea». Horretarako, «pot»ean fitxa-kopuru jakin bat sartu beharko du, horien balioa beste edozein jokalariren balioaren berdina izan dadin, baina ez handiagoa.

d) Apustua «igotzea». Horretarako, «pot»ean fitxa-kopuru jakin bat sartu beharko du, berdintzeko, gehi beste fitxa-kopuru bat, apustua igotzeko. Horrek aukera emango die eskuinean dauden jokalariei, aurretik deskribatutako ekintzaren bat egiteko.

Pokerraren aldagaiaren arabera eta apustuen tarte bakoitzean, jokalaria apustua igotzeko aldiak mugatuta egon daitezke, baina jokolari bi baino ez badaude, ez da horretarako mugarik egongo.

Apustuen amaieran, eskuan dirauten jokolari guztiek (aktiboak) fitxa-balio berbera jarrita eduki beharko dute «pot»ean, beren gaineratikoa guztizko baliora iristen ez denean izan ezik; orduan, zati proportzionala jokatu baitute.

Apustuen txanda amaitzen denean, apustua jokolari bakar batek egin eta beste guztiek paso egin badute, apustua egin duen jokalaria «eskua» automatikoki irabazi eta «pot»a eskuratuko du; horretarako, ez du zertan kartak erakutsi.

Apustua egin aurretik, jokolari bakoitzak bere fitxak dagokion mahaiaren espazioaren barruan bildu ahaliko ditu. Jokolari batek apustua egin duela ulertuko da, fitxak bere espazioa mugatzen duen lineatik harago jartzen dituen edo, hain argi ez dauden egoeretan, croupierrak fitxak «pot»ean sartzen dituen unetik, baldin eta jokalaria horretarako eragozpenik jarri ez badu.

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

a) «Retirarse» y salir del juego. Para lo cual deberá dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa, alejándolas lo más posible de las cartas que se estén usando en el juego. En este caso el croupier retirará sus cartas, las cuales no deberán ser vistas por nadie.

Cuando un jugador opte por retirarse, no podrá participar en el «Pot», lo cual supondrá la renuncia a todas las apuestas que hubiera realizado, no pudiendo expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

b) «Pasar». Cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar y decide no hacerlo, tendrá que decir «paso» siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla si así lo desea.

c) «Cubrir» la apuesta. Para lo cual deberá meter en el «pot» el número suficiente de fichas para que el valor que representen las mismas sea igual a la de cualquier otro jugador, pero no superior.

d) «Subir» la apuesta. Para lo cual deberá meter en el «pot» el número de fichas suficiente para cubrirla más otro número de fichas para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguno de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de poker y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que solo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la mano «activos» deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el «pot» con la excepción de los jugadores que su Resto no alcanza el valor total, estos jugaran entonces por la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de apuestas solo un jugador hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente la «mano» y obtendrá el «pot» sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador podrá reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considerará que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslade más allá de la línea que delimita su espacio las fichas o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el croupier introduzca las fichas en el «pot» y no haya habido objeciones por parte del jugador.

Jokalari batek ezingo du apusturik egin, gainerako jokalarien erreakzioa ikusi eta apustua igo. Apustuak argiro eta berehala egin behar dira, jokaldi horren gaineko zalantzarik simulatu gabe.

Jokalariek dirua behar beste fitxetan izan beharko dute, «eskua» amaitzeko. Hori izan ezean, apusturako zenbatekoaren proportzionalaz jokatuko dute.

Eskua jokatzen ari diren jokalariek behar beste baino ez dute hitz egingo, eta, gainera, apustuen tarte bakoitzean, ezingo dituzte egin konbinazio maximoa balute bezala, beste jokalaria nahasteko eta engainatzeko asmoz. Jokalariren batek aurretik deskribatutako moduren batean jardunez gero, croupierrak atentzioa emango dio eta, berririo eginez gero, partidako arduradunak partidaren parte hartzen jarraituko duen erabakiko du, eta erabaki hori ezingo da atzera bota.

Jokalari batek ere ezingo du beste jokalariei batek egiten duen jokaldian eragin edo berori kritikatu. Mahaiaren inguruetan ezingo da jokalaririk egon, partidaren garapena ikusten, kasinoko langileak salbu.

Croupierrak, une oro, kendutako kartak eta karta-uzteak kontrolpean izan beharko ditu. Jokalari batek ere ez du horiek ikusteko baimenik, partidak iraun bitartean. Croupierrak banatzeko dituen gainerako kartek elkarrekin eta ordenatuta egon beharko dute, jokaldi osoan, banatzeko unean izan ezik.

Croupierrak karta-sorta ahalik eta posiziorik horizontalenean izan beharko du, horrekin lekualdaketa-rik egin gabe, eta horren goialdeak beti egon beharko du jokalariek ikusteko moduan. Karta-sorta eskuan ez daukanean, une oro babestu beharko du; horretarako, mahaiko maniobra-fondoko fitxa jarri beharko du.

3.- Konbinazio irabazleen ordainketak.

Apustuak berdindu ondoren, apustuen azken tarteetan, aurretik erretiratu ez den jokalariei bakoitzak bere kartak erakutsi beharko ditu, duen konbinazioa ikusi ahal izateko moduan, konbinazio irabazlea ezarri ahal izateko.

Azken apustua egin duen jokalaria, lehenik eta behin, kartak erakutsiko ditu eta, jarraian, horren ezkerretik hasita, jokalariei erakutsiko dizkie, bata bestearen atzetik.

Ez da beharrezkoa izango jokalariei batek daukan konbinazioa esatea bere kartak erakustean, eta ez da kontuan hartuko esan duena; izan ere, croupierrak ezarriko du erakutsitako konbinazioen balioa eta berak adieraziko du zein jokalarik duen konbinaziorik handiena, eta, hala badagokio, jokalariek gaizki adierazitako konbinazioak zuzenduko ditu.

Croupierrak egiaztatu ondoren jokalariei guztiak irabazlearen kartak aztertu ahal izan dituztela eta konbinazio irabazlearen aurkako adierazpenik egin ez

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

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

Los jugadores que estén jugando la mano deberán hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuviesen la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. En el caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el croupier y, si reincide, el responsable de la partida, decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

Ningún jugador podrá influir o criticar el juego que realice otro jugador. No se permitirá que haya personas, en los alrededores de la mesa, mirando el desarrollo de la partida salvo el personal del casino.

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

El croupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe, en todo momento, protegerla poniendo una ficha del fondo de maniobra de la mesa.

3.- Pagos de las combinaciones ganadoras.

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

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará sus cartas en primer lugar y a continuación, empezando por la izquierda de este, las irá mostrando el resto de jugadores uno tras otro.

No será necesario que un jugador diga la combinación que tiene, al mostrar sus cartas, ni tampoco se tendrá en cuenta lo que haya dicho, pues será el croupier quien establezca el valor de las combinaciones descubiertas e indique cual es el jugador con la combinación más alta y, si, es el caso, corregirá las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que el croupier haya constatado que todos los jugadores han podido examinar las cartas del ganador y que, no manifiestan disconformidad con la

dutela, croupierrak «pot»a emango dio hari eta kartak mahaitik erretiratuko ditu.

Balio bertsuko konbinazio irabazle bi edo gehiago egonez gero, croupierrak «pot»a oso balio bertsuko konbinazioak dituzten jokalarien artean banatuko du, gaineratikoen arabera ko proportzioan.

Croupierrak «eskuan» ematen dituen kartak berak jokaldia erakusteko adierazten duenean baino ez dira erakutsiko.

Jokalariek berek baino ezingo dituzte beren karta estaliak ikusi, eta beste inork ikus ez ditzan ardura daukate.

Jokalariek, «esku» bakoitzari hasiera eman baino lehen, mahai gainean dituzten fitxak edo dirua baino ezin izango dute jokatu.

VIII.— Jokoaren garapeneko disfuntzioak.

1.— Banaketan egindako hutsak.

Oro har, kartak banatzen diren bitartean, jarraian adierazitako kasuren bat gertatuz gero, banaketan hutsa egon dela kontuan hartuko da, eta, kasu horietan, karta guztiak batuko ditu croupierrak, eta beste «esku» bati ekingo dio.

Kontuan hartuko diren kasuak honakoak dira:

a) Jokalariei kartak ez badizkiete arauz ezarritako modu eta ordenan ematen.

b) Jokalari batek behar baino karta gehiago edo gutxiago jasotzen baditu eta hutsa zuzendu ezin bada apustuak hasi aurretik.

c) Eskua hastean, jokalari batek ez dagokion karta bat jasotzen badu eta ikusi duela egiaztatu bada.

d) Kartaren bat agerian azaltzen bada.

e) Karta-sortan kartaren bat falta dela ikusten bada.

f) Karta-sorta akastuna dela ikusten bada.

2.— Croupierraren hutsak.

a) Croupierrak esku akastuna adierazten badu, «kartek argi uzten dutela» usteko da, eta mahaiaren gainean dauden horien konbinazioa hartuko da kontuan.

b) Croupierrak, kartak banatzean, orduan ez dagoen jokalari bati karta bat ematen badio, ez da banaketan egindako huts gisa ulertuko. Jokalaria garaiz heltzen ez bada, esku hori jokatzeko txanda heltzen denean, bere kartak erretiratu egingo dira eta jokatzeari utziko dio.

c) Croupierrak, kartak banatzean, eskua jokatu edo duen jokalari bati edo hutsik dagoen mahaiaren posizio bati karta bat ematen badio, ez da banaketan egindako huts gisa ulertuko; croupierrak kartak banatzen jarraituko du, ohi bezala, jokalari edo hutsik

combinación ganadora, el croupier entregará el «pot» a aquel y retirará las cartas de la mesa.

En el caso de que se diesen dos o más combinaciones ganadoras de idéntico valor, el croupier, repartirá el «pot» entre los distintos jugadores con idénticas combinaciones, en la proporción respectiva a sus restos.

Las cartas que dé el croupier durante la «mano» sólo se descubrirán cuando el croupier anuncie el descubrimiento de la jugada.

Solamente los jugadores podrán ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más pueda verlas.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes del comienzo de cada «mano».

VIII.— Disfunciones en el desarrollo del juego.

1.— Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dieran alguno de los casos que a continuación se indica, se consideraría que ha habido un error en el reparto y en estos casos, todas las cartas serán recogidas por el croupier, el cual iniciara una nueva «mano».

Los casos que se tendrán en cuenta son:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en la forma y el orden establecido reglamentariamente.

b) Si un jugador recibe más o menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de que comiencen las apuestas.

c) Si al comenzar la mano un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que este la ha visto.

d) Si aparece alguna carta descubierta.

e) Si se descubre que falta alguna carta en la baraja.

f) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

2.— Errores del croupier.

a) Si el croupier anuncia una mano errónea, se considerará que «las cartas hablan por sí solas», y se tendrá en cuenta la combinación de las mismas existentes sobre la mesa.

b) Si el croupier, en el reparto de las cartas, le diera una carta a un jugador ausente, no se considerará error en el reparto. En el caso de que el jugador no llegara a tiempo, cuando le toque su turno de jugar esa mano, se retiraran sus cartas y dejara de jugar.

c) Si el croupier, en el reparto de las cartas, le diera una carta a un jugador que no va a jugar la mano, o a una posición de la mesa que se encuentra vacía, no se considerará un error en el reparto, el croupier seguirá el reparto normal de las cartas incluido di-

dagoen posizio hori barne, eta, banatzen amaitu ondoren, posizio horietako kartak jasoko ditu.

3.— Jokalariaren hutsak.

a) Jokalariak berehala hartu beharko ditu erabakiak, partidaren garapena ez atzeratzeko; bestela, croupierrak atentzioa emango dio, eta, horrelakorik berriro eginez gero, partidaren arduradunak partidatik kanporatu ahalko du.

b) Jokalari batek, apustua egitean, bere kartak karta-uzteekin nahasten baditu, bere apustua beste jokalaririk berdinduko ez duelakoan, «eskua» jokatzeko aukera galduko du, croupierrak edo partidaren arduradunak «eskua», zalantzarik gabe, berregin ahal badute izan ezik. Oro har, beti saiatuko gara «eskua» berregiten eta, horrenbestez, «pot»a jokatzeko.

c) Jokalari batek, hutsen baten ondorioz, apustua berdintzeko, «pot»ean fitxa-kopuru nahikoa sartzen ez badu, ez du erretiratzeko eskubiderik izango; apustua berdintzeko beharrezkoak direnak baino ezingo ditu gehitu.

d) Jokalari batek, hutsen baten ondorioz, «pot»ean fitxa bat edo gehiago sartzen baditu, beharrezkoa baino zenbateko handiagoz, eta apustua handitzeko asmoaren berri eman ez badu, apustua berdindu baino ez duela egiten ulertuko da, eta gainditutako zenbatekoa itzuli egingo zaio.

e) Jokalari batek, akatsen bat tarteko, bere kartak erakusten baditu, baliozko izaten jarraituko du jokaldiak.

f) Jokalari batek apustua txandaz kanpo egiten badu, hori baliozkotzat joko da; baina, apustuaren txandara heltzen denean, ezingo du handitu.

g) Jokalari batek edo gehiagok, kartak banatzean, «pot»ean «aurre»a jarri ezean, «eskua» baliozkotzat joko da, eta «aurre»a jarri beharko dute, «eskua»n parte hartu nahi badute. Hasierako apustua zein jokalarik jarri ez duen edo duten zehaztu ezin den kasuetan, eskua «pot» murriztuarekin jokatu da.

h) Jokalari batek bere kartak beste jokalari baten kartekin kontaktuan jartzen baditu, borondatez edo borondaterik gabe, biekin erretiratuko zaizkie kartak, eta ezingo dute jarraitu eskuan parte hartzen. Egoera hori inplikatuetakoa batekin errepikatzen bada, partidaren arduradunak mahaitik kanporatu ahalko du.

i) Jokalari bati apustu egiteko txanda pasatzen bazaio, horrek croupierrari jakinarazi beharko dio, berehala. Partidaren arduradunak egoera aztertuko du eta erabaki egokia hartuko du, eta hori ezingo da atzera bota.

cho jugador o dicha posición no ocupada y cuando haya terminado el reparto recogerá las cartas de esas posiciones.

3.— Errores de jugador.

a) El jugador debe tomar todas las decisiones con carácter inmediato, con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; en caso contrario, este será advertido por el croupier y en el caso de ser incidente en este acto, podrá ser expulsado de la partida por el responsable de la misma.

b) Si un jugador al apostar mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, pierde la oportunidad de seguir jugando la «mano», salvo que el croupier o responsable de la partida, puedan reconstruir la «mano» sin lugar a dudas. Como norma general siempre trataremos de reconstruir la «mano» y por consiguiente jugar el «pot».

c) Si un jugador por error, para cubrir una apuesta introduce en el «pot» un número insuficiente de fichas para cubrir la apuesta, este no tendrá derecho a retirarlas; solo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Si un jugador, por error, introduce en el «pot» ficha o fichas por un importe superior al necesario, sin anunciar por su parte el incremento de la apuesta, se considerará que sólo cubre la apuesta y se le devolverá la cantidad que hubiera puesto de más.

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

f) Si un jugador realiza una apuesta fuera de su turno, esta se considerará válida; pero cuando llegue su turno de apuesta, este no podrá incrementar la misma.

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no hubieran puesto el «ante» en el «pot» se considerará que la «mano» es válida y deberán poner el «ante» si quieren participar en la «mano». En el caso de que no sea posible determinar quien o quienes son los jugadores que no han puesto su apuesta inicial se jugará la mano con un «pot» reducido.

h) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador, les será a ambos retiradas sus cartas y no podrán seguir participando en la mano. De repetirse esta situación con alguno de los mismos implicados, podrá ser expulsado de la mesa por el responsable de la partida.

i) Si a un jugador se le pasara el turno de apostar, este deberá de ponerlo en conocimiento del croupier inmediatamente. El responsable de la partida, analizará la situación y tomará la decisión oportuna, la cual tendrá carácter irrevocable.

IX.– Zirkuluko pokerraren aldagaiak.

Zirkuluko pokerraren aldagaiak epigrafe honen aurreko ataletan azaldutako printzipioak betetzen dituzte. Zirkuluko pokerraren aldagai hauek, Katalogo honetan jasotakoak, honakoak dira:

- 5 kartako poker estalia, karta-uztearekin.
- Omaha.
- Texas Hold'em
- Five Stud Poker
- Seven Card Stud Poker.
- Poker Sintetikoak.

Atal honetan aipatutako pokerraren aldagai bakoitzaren arau espezifikoak epigrafe honen hurrengo ataletan jaso dira, eta berariaz ezarri ez den guztirako, aipatutako arau orokorrak eta komunak, epigrafe honen I. ataletik VIII. atalera bitartekoetan jasotakoak, aplikatuko dira.

17.1.– 5 kartako poker estalia, karta-uztearekin.

I.– Jokoaren elementuak:

Kartak. Jokalari-kopuruaren arabera, 52 edo 32 kartarekin jokatu ahalko da.

II.– Jokoaren arauak:

Jokoaren garapena.

Croupierra kartak banatzen hasi aurretik, «eskua» duen jokalaria «pot»a hasi beharko du, mahaiko apustu minimoarekin; era berean, «bigarren eskua» duen jokalaria aurretik aipatutako apustu minimoa bikoiztu beharko du. Gainerako jokalariek, kartak ikusi ondoren, honako aukera izango dute: jokotik erretiratu eta hura izatea, apustua berdintzea, apustua egitea edo apustua igotzea.

«Itsua» izeneko apustua ere egongo da. Horretan, apustua egingo da, eta hori izango da, gutxienez, «bigarren eskuak» egindakoaren bikoitza; berdina egin dezakeen lehenengoa «bigarren esku»aren osteko jokalaria izango da. Horrek egin ezean, gainerakoek ezingo dute egin; horrek eginez gero, hurrengoak beste «itsu» bat egin ahalko du, gutxienez aurrekoaren kopurua bikoiztuta eta, horrela, hurrenez hurren. Itsuak baliozkoak izango dira, baldin eta croupierra kartak banatzen hasten bada.

III.– Karta-uzteak.

Jokalariek karta-uzte bakarra egiteko eskubidea izango dute, eta hori, gehienez, lau kartakoa izango da eta, gutxienez, kartarik gabekoa; kasu horretan, jokalaria ozenki esango du «aski» dela. Lau karta uzten dituen jokalaria, lehenik eta behin, hiru karta jasoko ditu eta, gainerako parte-hartzaileek beren karta-uzteak itzuli ondoren –hiru kartakoak edo gutxiagokoak–, laugarren karta jasoko du. Baldin

IX.– Diferentes variantes de poker de círculo.

Las distintas variantes de poker de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este epígrafe. Estas variantes de poker de círculo recogidas en este Catalogo son las siguientes:

- Poker cubierto de 5 cartas con un descarte.
- Omaha.
- Texas Hold'em.
- Five Stud Poker.
- Seven Card Stud Poker.
- Poker Sintético.

Las normas específicas de cada una de las variantes de poker citadas en este apartado se recogen en los apartados siguientes de este epígrafe, y en todo lo no previsto de forma explícita, se regularan por las referidas normas generales y comunes contenidas en los apartados I a VIII de este epígrafe.

17.1.– Poker Cubierto de 5 cartas con un descarte.

I.– Elementos del juego:

Cartas. Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52 ó 32 cartas.

II.– Reglas del juego:

Desarrollo del juego.

Antes de proceder a la distribución de las cartas por el croupier, el jugador que ostente la «mano» deberá iniciar el «pot» con la apuesta mínima de la mesa, a la vez, el jugador que ostente la «segunda mano» deberá doblar la anterior referida apuesta del mínimo; el resto de jugadores, una vez vistas las cartas, tendrán la posibilidad de: retirarse y salir del juego, cubrir la apuesta, efectuar una apuesta o subir la apuesta.

Existirá una apuesta denominada «ciega» que consiste en realizar una apuesta que será como mínimo, el doble de la efectuada por el «segundo mano», el primero que puede hacer la misma es el jugador siguiente al «segundo mano», de no ser realizada por este, no podrán hacerla los restantes; en el caso de que este la realizase, el siguiente podría hacer una «ciega» más, como mínimo doblando la cantidad del anterior y así sucesivamente. Las ciegas solo son válidas antes que el croupier comience la distribución de las cartas.

III.– Descartes.

Los jugadores tendrán derecho a un solo descarte, siendo este de un máximo de cuatro cartas y un mínimo de ninguna, en cuyo caso el jugador anunciara en voz alta que esta «servido»; el jugador que se descarta de cuatro cartas, recibirá primeramente tres cartas y una vez el resto de participantes restituyan sus descartes, de tres o menos cartas, recibirá su cuarta carta, si, una vez distribuidas las cinco cartas a

eta, jokalaria bakoitzari bost kartak banatu ondoren, dagozkion karta-uzteak berdintzeko nahikoa karta ez badago, pilotik geratzen diren kartak banatu ondoren, croupierrak jokalaria guztien karta-uzteak erabiliko ditu, eskua betetzeko, baina, karta-uztea itzultzeko jokalaria bakarra faltaz gero, kasu horretan, gainerako jokalarien karta-uzteak erabiliko dira, berea izan ezik, bere bost kartak betetzeko.

IV.– Jokoaren hutsak eta arau-haustekak.

– Croupierraren hutsak.

Croupierrak karta-sorta jokaldia amaitu aurretik erretiratzen badu, karta gehiago banatu behar direla ohartu gabe, ahal den neurrian, karta-sortaren goiko aldea hartu eta falta diren kartak banatu beharko ditu. Bestela, erabili ez diren kartak nahastu beharko ditu, karta-uztekoak izan ezik. Berririo pikatuko da eta croupierrak lehenengo karta ezabatu beharko du, banatzen hasi aurretik.

17.2.1.– Omaha Ageriko Pokerra.

I.– Deskribapena.

Seven Card Stud Pokerraren aldagaia da, eta jokoaren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea; horretarako, jokalaria eskuan dituen lau kartetatik bi aukeratu beharko dira eta jokalaria guztientzako komunak diren eta mahai gainean dauden bost kartetatik hiru.

II.– Jokoaren arauak.

– Jokoaren garapena.

Jokaldian parte hartu nahi duten jokalaria guztiek «aurre»a jarri ondoren, croupierrak lau karta emango dizkie jokalariei agerian, banan-banan. Jarraian, apustuen lehen tarteari ekingo zaio.

Apustuen tarte amaitu ondoren, croupierrak piloko lehenengo karta erreko du; hori ez da karta-uztekoekin nahastuko, eta ez dute jokalariek ikusiko. Hurrengo hiru kartak mahaiaren erdian jarriko ditu, eta horiekin apustuen bigarren tarteari ekingo zaio.

Apustuen tarte hau amaitzean, berririo «erreko» da hurrengo karta, eta aurretik aipatutako hiru karta horiei beste bat gehituko zaie, mahaiaren erdian, aurreko hiruren ondoan; horrela, apustuen hirugarren tarteari ekingo zaio.

Apustuen tarte hau amaitzean, berririo «erreko» da hurrengo karta, eta aurretik aipatutako lau karta horiei beste bat gehituko zaie, mahaiaren erdian, aurrekoaren ondoan; horrela, apustuen laugarren eta apustuen azken tarteari ekingo zaio.

17.2.2.– Bost kartako Omaha Pokerra.

I.– Deskribapena.

Bost Kartako Omaha jokia zirkuluko pokerraren modalitate bat da eta berrogeita hamabi kartako

cada jugador, no hubiera suficientes naipes para cubrir los correspondientes descartes, una vez repartidas las cartas que quedasen del mazo, el croupier utilizará los descartes de todos los jugadores para completar la mano; con la única excepción de que si faltase un solo jugador para restituir su descarte, en ese caso, se utilizarían los descartes del resto de jugadores, excepto el suyo propio, para completar sus cinco cartas.

IV.– Errores e infracciones del juego.

– Errores del croupier.

Si el croupier 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. Se procederá de nuevo al corte y el croupier deberá eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

17.2.1.– Poker Descubierto Omaha.

I.– Denominación.

Es una variante del Seven Card Stud Poker siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

II.– Reglas del juego.

– Desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores que quieren participar en la jugada han puesto el «ante», el croupier da cuatro cartas cubiertas a los jugadores, de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas, el croupier quemara la primer carta del mazo, la cual no se mezclará con los descartes y no será vista por los jugadores y colocara las tres cartas siguientes en el centro de la mesa, con las cuales se iniciara el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas, se volverá a «quemar» la siguiente carta y se procederá a colocar una carta más a las tres citadas anteriormente, en el centro de la mesa, al lado de las tres anteriores, con lo cual empezara el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se termine este intervalo de apuestas, se volverá a «quemar» la siguiente carta y se procederá a colocar una carta más, a las cuatro citadas anteriormente, en el centro de la mesa, al lado de la anterior, con lo que se inicia el cuarto y ultimo intervalo de apuestas.

17.2.2.– Poker Omaha cinco cartas.

I.– Definición.

El juego Omaha Cinco Cartas es una modalidad de póker de círculo que se juega con una baraja de

karta-sorta batekin jokatzeko da, eta horren helburua da ahalik eta baliorik handieneko konbinazioa lortzea; horretarako, jokalariek bakoitzak eskuan dituen bost karta estalietatik bi aukeratu dituzte, mahaiko jokalariek guztientzako komunak diren bost kartetatik beste hiruarekin batera.

II.– Jokoaren arauak.

1.– Jokoaren modalitate honetan, Omaha jokoa arautzen duten arau berak aplikatuko dira, baina, bestean ez bezala, jokalariek bakoitzari bost karta banatuko zaizkio, estalita.

2.– Bost Kartako Omaha jokoa, gehienez, zortzi jokalarik parte hartu ahal dute.

3.– Joko Zuzendaritzak lehenengo karta komuna erakutsi ahal dion jokalariei, kartak banatzeko unean. Kasu horretan, apustuen lehen txanda edo tartea ageriko karta komun batekin jokatu da.

III.– Apustuen muga maximoak eta minimoak.

Tarte, txanda edo aldi bakoitzean apustuen muga maximoak mahaiko Joko Zuzendaritzak hautatutako aukeraren arabera izango dira, honako hauen artean:

- Mugatua edo «Fixed».
- Mugatutako botea edo «Pot limit».
- Mugarik gabekoa.

IV.– Jokoa egindako huts edo arau-haustekak.

Joko-modalitate honi, arau-hausteen eta hutsen kasuan, Omaha jokoa arau berak ezarriko zaizkio.

17.2.3.– Omaha Hi&Low Pokerra.

I.– Deskribapena.

Omaha Hi&Low jokoa zirkuluko pokerraren aldaigai bat da eta berrogeita hamabi kartako karta-sorta batekin jokatzeko da, eta horren helburua da ahalik eta baliorik handieneko konbinazioa lortzea; horretarako, jokalariek bakoitzak eskuan dituen lau karta estalietatik bi aukeratu dituzte, mahaiko jokalariek guztientzako komunak diren kartetatik beste hiruarekin batera.

II.– Jokoaren arauak.

1.– Zirkuluko pokerraren modalitate honi Omaha modalitatea arautzen duten arau berak aplikatuko zaizkio, baina Omaha Hi&Low botea edo «pot»a balio handieneko konbinazioa eta balio txikiaren konbinazioa duten bi jokalariek irabaziko ahal dute, hurrenez hurren.

2.– Balio gutxiaren konbinaziora jokatu ahal izateko, jokalarientzako hiru karta komun egon behar dira, 8aren maila berekoak edo gutxiagokoak. Batekoa balio handieneko zein txikiaren konbinaziorako erabili ahal dute.

III.– Apustuen muga maximoak eta minimoak.

cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo dos de los cinco naipes tapados o cubiertos que tenga cada jugador en la mano, con otros tres de los cinco naipes comunes a todos los jugadores de la mesa.

II.– Reglas del juego.

1.– En esta modalidad de juego se aplicarán las mismas reglas que rigen en el juego Omaha, con la diferencia que se repartirán cinco naipes cubiertos o tapados a cada jugador.

2.– En el juego Omaha Cinco Cartas podrán participar hasta un máximo de ocho jugadores.

3.– La Dirección de Juego podrá optar por mostrar el primer naipe común en el momento de la distribución de los naipes a los jugadores. En tal supuesto, la primera ronda o intervalo de apuestas se realizará con un naipe común descubierto.

III.– Límites máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda, dependerán de la opción elegida para la mesa por la Dirección de Juego entre las siguientes:

- Limitado o «Fixed».
- Bote limitado o «Pot limit».
- Sin límite.

IV.– Errores o infracciones cometidas en el juego.

A esta modalidad de juego se aplicarán las mismas reglas para las infracciones y errores que el juego Omaha.

17.2.3.– Poker Omaha Hi&Low.

I.– Definición.

El juego Omaha Hi&Low es una variante del póker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo dos de los cuatro naipes cubiertos o tapados que tenga cada jugador en la mano, con otros tres comunes a todos los jugadores de la mesa.

II.– Reglas del juego.

1.– A Esta modalidad de póker de círculo se aplicarán las mismas reglas que rigen en la modalidad de Omaha, salvo que el bote o «pot» del Omaha Hi&Low lo podrán ganar los dos jugadores que tengan la combinación de mayor valor, y la de menor valor, respectivamente.

2.– Para poder jugar a la combinación de menor valor, deberán existir tres naipes comunes a los jugadores, de rango igual o inferior a 8. El As se podrá utilizar tanto para la combinación de mayor valor, como para la de menor valor.

III.– Límites máximos y mínimos de apuestas.

Tarte, txanda edo aldi bakoitzean apustuen muga maximoen mugak mahairako Joko Zuzendaritzak hautatutako aukeraren arabera izango dira, honako hauen artean:

- a) Mugatua edo «Fixed».
- b) Mugatutako botea edo «Pot limit».
- c) Mugarik gabekoa.

IV.– Joko-modalitate honi, arau-hausteen eta hutsen kasuan, Omaha jokoaren arau berak ezarriko zaizkio.

17.3.1.– Texas Hold'em Ageriko Pokerra.

I.– Deskribapena.

Seven Stud Card Pokerraren aldagaia da, eta jokoaren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea, bost kartakoa; horretarako, jokaldi bakoitzean dauden zazpi kartetatik edozein aukeratu da.

II.– Jokoaren arauak: jokoaren garapena.

Omaha Pokerrarekin dagoen desberdintasun bakarra da croupierrak, partidaren hasieran, jokalaria bakoitzari lau karta banatu beharrean, jokalaria bakoitzari bi karta baino ez dizkiola banatuko.

17.3.2.– Doble Hold'em Pokerra.

1.– Deskribapena.

Doble Hold'em jokia zirkuluko pokerraren aldagaia da, eta berrogeita hamabi kartako karta-sortarekin jokatzen da, eta horren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea; horretarako, jokalaria guztientzako karta komunak lerro bakoitzean jokaldi bakoitzean dauden zazpi kartetatik edozein aukeratu da.

II.– Jokoaren arauak.

1.– Kartak banatu aurretik, jokalariek ezinbesteko apustuak egin beharko dituzte, «aurre» edo «itsuak», mahai horretarako Joko Zuzendaritzak aukeratutako modalitatearen arabera.

2.– Croupierrak bi karta estali banatuko dizkio jokalaria bakoitzari, eta banan-banan banatuko ditu.

3.– Kartak banatzen amaitu ondoren, apustuen lehen tarte edo txanda irekiko da, eta, lehenik eta behin, txanda guztietan, eskua duen pertsonak hitz egin beharko du, eta, horrelakorik ezean, eskuaren ezkerrean dagoen jokalaria.

4.– Apustuen txanda itxi ondoren, Croupierrak piloko lehen karta «erreko» du, karta-uztekoekin nahastu gabe, eta, aldi berean, jokalaria guztientzako hiru karta komuneko bi ilara erakutsiko ditu (Flop); horrela, apustuen bigarren txanda irekiko da.

5.– Aurreko apustuen txanda amaitu ondoren, piloko lehen karta «erreko» da, eta bi karta erakutsiko dira, bat lerro bakoitzerako (Turn), eta horiek aurreko hiruren ondoan jarriko dira; horrela, enbidoko hirugarren txanda irekiko da. Laugarren eta azken txanda (River) modu berean egingo da.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda, dependerán de la opción elegida para la mesa por la Dirección de Juego entre las siguientes:

- a) Limitado o «Fixed».
- b) Bote limitado o «Pot limit».
- c) Sin límite.

IV.– A esta modalidad de juego se aplicarán las mismas reglas para las infracciones y errores que el juego Omaha.

17.3.1.– Poker Descubierta Texas Hold'em.

I.– Denominación.

Es una variante del Seven Stud Card Poker, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible, de cinco cartas, eligiendo cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

II.– Reglas del juego: desarrollo del juego.

La única diferencia que existe con el Poker Omaha es que en lugar de repartir el croupier cuatro cartas al cada jugador al inicio de la partida, éste sólo reparte dos cartas a cada jugador.

17.3.2.– Poker Doble Hold'em.

1.– Definición.

El juego Doble Hold'em es una variante del póker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo cualquiera de los siete naipes de los que se dispone en cada jugada en la doble línea de naipes comunes a todos los jugadores.

II.– Reglas del juego.

1.– Antes de la distribución de los naipes, los jugadores tendrán que realizar sus apuestas obligatorias, «ante» o «ciegas», dependiendo de la modalidad que elija la Dirección de Juego para la mesa.

2.– El Croupier repartirá dos naipes tapados o cubiertos a cada jugador, distribuidos de uno en uno.

3.– Finalizada la distribución de los naipes, se abrirá la primera ronda o intervalo de apuestas, debiendo hablar en primer lugar en todas las rondas, la persona que ostente la mano, y en su defecto, el jugador que se encuentre a la izquierda de la mano.

4.– Una vez cenada la ronda de apuestas, el Croupier «quemará» el primer naipe del mazo sin mezclarlo con los descartes, y mostrará simultáneamente dos filas de tres naipes comunes (Flop) a todos los jugadores, abriéndose la segunda ronda de apuestas.

5.– Finalizada la anterior ronda de apuestas, se «quemará» el primer naipe del mazo, y se mostrarán dos naipes, uno para cada línea (Turn), que se colocarán junto a los tres anteriores, abriéndose la tercera ronda de envites. La cuarta y última ronda (River), se realizará del mismo modo.

6.– Jokalariek ahalik eta balio handieneko konbinazioa egin beharko dute, bi lerrootan. Botea edo «pot»a bitan banatuko da, eta jokalariek biak irabazteko aukera izango dute.

III.– Apustuen muga maximoak eta minimoak.

Tarte, txanda edo aldi bakoitzean apustuen muga maximoak mahairako Joko Zuzendaritzak hautatutako aukeraren arabera izango dira, honako hauen artean:

- a) Mugatua edo «Fixed».
- b) Mugatutako botea edo «Pot limit».
- c) Mugarik gabekoa.

IV.– Jokoan egindako huts edo arau-haustekak.

Joko-modalitate honi, arau-hausteen eta hutsen kasuan, Texas Hold'em jokoaren arau berak ezarriko zaizkio.

17.4.– Five Stud Poker Ageriko Pokerra.

I.– Deskribapena.

Seven Card Stud Pokerraren aldagaia da, eta jokoa helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea, jokalaria bakoitzak dituen bost karten artean.

II.– Jokoaren elementuak:

– Kartak.

Karta-sorta osoko 52 kartarekin jokatu beharrean, 32 kartarekin jokatzen da. 52 karta horietatik, honakoak kentzen dira: 2, 3, 4, 5 eta 6. Jokoan aritzeko, honako kartak utziko dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8 eta 7.

III.– Jokoaren arauak.

– Jokoaren garapena.

Croupierrak jokalaria bakoitzari karta estali bat eta agerian beste bat banatuko dizkio; horrela, apustuen lehen tarteari ekingo zaio.

Apustuen lehen tarte amaitu ondoren, croupierrak beste karta bana emango die jokalariei, agerian; horrela, apustuen bigarren tarteari ekingo zaio.

Apustuen tarte hau amaitu ondoren, croupierrak beste karta bana emango die jokalariei, agerian; horrela, apustuen hirugarren tarteari ekingo zaio.

Apustu horiek amaituta, croupierrak beste karta bana emango du, agerian; horrela, apustuen laugarren eta azken tarteari ekingo zaio.

Pokerraren aldagai honetan, konbinaziorik handiena duen jokalaria hasiko da apustuak egiten.

17.5.– Seven Card Stud Poker Ageriko Pokerra.

I.– Deskribapena.

Jokoaren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea zazpi kartarekin, kontuan hartuta

6.– Los jugadores tendrán que realizar la combinación de mayor valor posible en ambas líneas. El bote o «pot», se dividirá en dos, pudiendo optar los jugadores a ganar ambos.

III.– Límites máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda, dependiendo de la opción que elija la Dirección de Juego para la mesa, serán las siguientes:

- a) Limitado o «Fixed».
- b) Bote limitado o «Pot limit».
- c) Sin límite.

IV.– Errores o infracciones cometidas en el juego.

A esta modalidad de juego se aplicarán las mismas reglas para las infracciones y errores que el juego Texas Hold'em.

17.4.– Poker Descubierto Five Stud Poker.

I.– Denominación.

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

II.– Elementos del juego.

– Cartas.

Se juega con 32 cartas en lugar de 52 de una baraja completa. De esas 52 cartas se retiran las siguientes: 2, 3, 4, 5 y 6. Dejando para la práctica del juego las siguientes cartas: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8 y 7.

III.– Reglas de juego.

Desarrollo del juego.

El croupier repartirá una carta cubierta a cada uno de los jugadores y una descubierta con lo que comienza el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el primer intervalo de apuestas, el croupier da una nueva carta descubierta a cada uno de los jugadores, con lo que comienza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas el croupier dará una nueva carta descubierta a cada uno de los jugadores con lo que comenzará el tercer intervalo de apuestas.

Una vez terminadas estas apuestas, el croupier volverá a dar una nueva carta descubierta, con lo que comienza el cuarto y último intervalo de apuestas.

En esta variante de Poker, el jugador con la combinación más alta es que inicia las apuestas.

17.5.– Poker Descubierto Seven Card Stud Poker.

I.– Denominación.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta

karta horietatik bostek baino ez dutela balioa, jokaldia erakutsi ondoren.

II.– Jokoaren arauak.

1.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Tarte, txanda edo aldi bakoitzean apustuen muga maximoak, botearen arabera, honakoak izan daitezke:

a) Split Limit: apustuen lehen bi tarteetan, mugarik txikienarekin jokatzeko da, eta, gainerako hiruretan, mugarik handienarekin. Agerian utzitako lehen bi kartak pareka badira, mugarik handienarekin jokatuko da.

b) Mugatutako botea: apustuen azken bi tarteetan, mugak honako balioak ditu:

a. Seigarren karta ematean dagoen botearen erdieraren parekoa.

b. Zazpigarren karta ematean dagoen botearen parekoa.

Apustuen tarte bakoitzean, jokalaria bakoitzak bere apustua igo ahalko du, gehienez, hiru aldiz, eta tarte bakoitzarentzat ezarritako mugei jarraiki.

2.– Jokoaren garapena.

Omaha Pokerrarekin dagoen alde bakarra da partidaren hasieran croupierrak lau kartak eman beharrean, jokalariei bi karta baino ez diela emango.

17.6.– Ageriko Poker Sintetikoa.

I.– Deskribapena.

Jokoaren helburua da ahalik eta baliorik handiena duen karta-konbinazioa lortzea, eta, horretarako, honako bost kartak erabiliko dira: croupierrak jokalariei banatutako bina karta eta croupierrak joko-mahaian jarritako bost karta komunetako hiru.

II.– Jokoaren elementuak.

– Kartak.

«Black-Jack» edo Hogeita batean erabiltzen diren ezaugarri bertsuetako 28 kartarekin jokatzeko da, palo bakoitzeko Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9 eta 8koa bakarrik erabiliz, balioaren eta garrantzi-hurrenkeraren arabera. Batekoa kartarik txikiena izango balitz bezala erabil daiteke, 8aren aurretik, edo kartarik handienaren pareko, Erregearen ondoren.

III.– Apustuen maximoak eta minimoak.

«Gaineratiko» izeneko hasierako gutxieneko kopuruz jokatzeko da. Gaineratikoa amaituz gero, gehiago jarri ahalko dira, honako eskalari jarraiki:

a) Hasierako gaineratikoa: 10-200 bider mahaiko apustu minimoaren zenbatekoa.

b) Berriz jartzeak: 5-100 bider mahaiko apustu minimoaren zenbatekoa.

IV.– Jokoaren garapena.

que de estas cartas sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

II.– Reglas del juego.

1.– Mínimos y máximos de las apuestas.

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

a) Split Limit: en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote Limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

a. Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

b. Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

2.– Desarrollo del Juego.

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

17.6.– Poker Descubierto Sintético.

I.– Denominación.

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

II.– Elementos de juego.

– Cartas.

Se juega con 28 cartas de similares características a las utilizadas en el Veintiuno o «Black Jack», utilizándose únicamente el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 8 o como la carta más alta después del Rey.

III.– Mínimos y máximos de las apuestas.

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

a) Resto inicial: de 10 a 200 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.

b) Reposiciones: de 5 a 100 veces la cantidad de apuesta mínima de la mesa.

IV.– Desarrollo del Juego.

Jokalari guztiek Kasinoak adierazitako «aurre» izeneko apustua egin ondoren, croupierrak bi karta banatuko dizkio jokalaria bakoitzari, estalita, eta bost karta komunetako lehenengoa erakutsiko du.

Une horretatik aurrera, eskua duen jokalaria apustuen lehenengo txandari ekingo dio. Apustuak egin ondoren, bigarren karta erakutsiko du. Jarraian, apustuen bigarren txanda irekiko da, eta apusturik altuena egiten duen jokalaria irekiko du; horrela egingo da, hurrenez hurren, harik eta bosgarren eta azken karta erakutsi arte eta apustuen azken txanda hasi arte.

Apustuak amaitu ondoren, kartak erakutsiko dira, eta azken apusturik altuena egin duen jokalaria hasiko da; «pot»a ordainduko zaio irabazleari edo irabazleen artean banatuko da, baldin eta balio bereko jokaldi bat baino gehiago badago.

V.- Jokoaren garapeneko disfunczioak.

1.- Banaketan egindako hutsak.

Kartak banatzerakoan, jarraian adierazitako kasuren bat gertatzen bada, croupierrak karta guztiak jaso eta berriz hasiko du «eskua»:

a) Jokalariei ez badizkiete kartak araudi bidez ezarritako ordenan ematen.

b) Jokalari bati dagozkion bi kartak baino karta gutxiago edo gehiago ematen badizkiote.

c) Kartaren bat agerian azaltzen bada.

2.- Croupierraren hutsak.

a) Croupierrak apustu-tarte bakoitzean, bost karta komunetako bat baino gehiago agerian jartzen baditu, lehendabizikoa hartuko da baliozkotzat eta beste en orde ez erabili ez diren karta-sortako kartak emango dira; behar hainbat karta ez badago, «eskua» baliogabetzat joko da.

b) Apustu-txanda amaitu baino lehen, croupierrak bost karta komunetako bat agerian jartzen badu, karta hau baliogabetzat joko da eta, bere orde, karta-sortan geratzen direnetako bat jarriko da.

– Joko-mahaien funtzionamendua.

1.- Joko-mahai zehatz batean kutxaren aurrerakina gordailutu ondoren, Kasinoak funtzionamenduan jarri beharko du, lehenengo jokalaria aurkezten den unean, eta jokaldiarekin jarraitu beharko du, amaitzeko ezarritako ordura arte. Mahaian, deskribatutako moduan, joko bakoitza hasi ondoren, jokaldia eten ahalko da, baldin eta honakoren bat gertatzen bada:

a) Jokoak nahitaez etengo dira, muga gisa ezarritako orduan. Joko-mahai bakoitzean, mugako orduko baino une batzuk lehenago, croupierrak ozenki eta argi adieraziko ditu honakoak: erruletako azken hiru bolak, dadoen mahaiko azken jaurtitzailea, Black Jack mahaietako azken sabota eta karten gaineratiko

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

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

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el «pot» al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.

V.- Disfunciones en el desarrollo del juego.

1.- Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produjera alguno de los siguientes supuestos, todas las cartas serán recogidas por el croupier que iniciará la «mano» de nuevo:

a) Si los jugadores no recibieran las cartas en el orden establecido reglamentariamente.

b) Si un jugador recibiera menos o más de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2.- Errores del croupier.

a) Si el croupier descubriera más de una carta, de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considerará como válida la primera, debiéndose sustituir las demás por las cartas de la baraja que no se hayan utilizado y en el caso de no haber suficientes se considerará anulada la «mano».

b) Si el croupier descubriera una carta, de las cinco comunes, antes de que hubiera finalizado el turno de apuestas, esta carta se considerará anulada y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.

– Funcionamiento de las mesas de juego.

1.- Una vez depositado el anticipo de caja en una mesa de juego determinada, el Casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa de la forma descrita, este sólo podrá ser interrumpido en los siguientes casos:

a) Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora fijada como límite. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, el croupier anunciará en voz alta y clara, las tres últimas bolas en las Ruletas, último tirador, en las mesas de dados, último sabot en las mesas de Black Jack, y últimas tres manos en

mahaietako azken hiru eskuak. Horrela egingo da, banagailu automatikoak dituzten mahai guztietan.

b) Jokalariak mahaitik erretiratzeko direnean.

c) Salan zenbait joko-mahai martxan daudenean eta partidak horietakoren batean animazioa galdu duenean, baldin eta nahikoa mahai utzi bada zerbitzuan, bertan dauden jokalariek partidarekin jarraitu ahal izateko.

d) Bezeroak joko-mahai batetik aldi baterako erretiratzeko direnean eta, oraindik, gutxienez, Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzak ixteko ezarritako ordutegia betetzeko ordubete geratzen denean, partida aldi baterako eten ahalko da. Egoera honetan, giltzaz itxi-ko da aurrerakina, mahaian bertan, eta eskupekoen eta eskudiruen kutxak bertan egongo dira, behin betiko itxi arte. Aurrerakina irekitzeko eta partidari berriz ekiteko, betiere Kasinoko Zuzendaritzaren irizpidez, mahai horren ardura daukan jokoaren langileriak egon beharko du bertan. Aurrerakina aldi baterako zaintzeko giltzak une horretan Kasinoko arduraduna denaren esku egongo dira.

Sesio bakoitzaren hasieran, bertan dagoen jokalarikopuruaren arabera mahai-kopurua abiaraziko da. Gainerako mahaiak arian-arian irekiko dira, bertaratzen den jendearen arabera, eta, betiere, Kasinoko Zuzendaritzaren irizpidea kontuan hartuta. Nolanahi ere, gutxienez, erruleta-mahai bat eta karta-mahai egongo dira abian.

2.- Kasinoko berezko joko-txapelketak baimenduko dira, 2 bis Xedapen Gehigarrian xedatutakoari jarraiki».

Laugarren artikulua.— Euskadiko jokoen katalogoa onesten duen azaroaren 26ko 277/1996 Dekretuaren eranskinari 2 bis artikulua gehitu zaio, eta honela geratu da:

«2 bis artikulua.— Kasinoko jokoen txapelketak.

1.— Joko Kasinoek txapelketak antolatu eta ospatu ahalko dituzte, kasinoko berezko jokoen gainekoak, baina, horretarako, Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzaren baimena beharko dute, honako betekizun hauek arabera:

a) Txapelketetako joko-arauak, funtsean, kasinoko jokoenak izango dira.

b) Parte-hartzaileek, txapelketan sartzeko, txapelketako oinarriek xedatutakoa bete beharko dute, besteak beste: behintzat, izena emateko modua eta kostua bete beharko dituzte, bai eta jokoaren arauak, sailkapen-irizpideak eta sariak banatzeko arauak ere. Argi adieraziko da sarien zenbatekoa; hori diruz edo jenerotan izan ahalko dela.

c) Parte-hartzaileek adindunak izan beharko dute, eta Jokoa arautzen duen Legearen 23. artikuluan eza-

el resto de mesas de naipes, esta misma expresiones utilizara para todas las mesas que tienen Distribuidores automáticos.

b) Cuando los jugadores se retiren de la mesa.

c) Cuando en la sala funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguno de ellas, siempre y cuando se dejen en servicio mesas en número suficiente para que los jugadores presentes puedan continuar la partida.

d) Cuando los clientes se retiren temporalmente de una mesa de juego, y aun quede, como mínimo, una hora para cumplir con el horario de cierre autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos, la partida podrá ser suspendida temporalmente. En esta situación, se procederá a cerrar, bajo llave, el anticipo en la propia mesa, y las cajas de propinas y efectivo permanecerán en la misma hasta su cierre definitivo. Para la apertura del anticipo y la reanudación de la partida, siempre a criterio de la Dirección del Casino, deberá estar presente el personal de juego encargado de dicha mesa. Las llaves para la custodia temporal del anticipo estarán en poder del responsable del Casino en ese momento.

Al inicio de cada sesión, se pondrán en funcionamiento las mesas que el número de jugadores presentes así aconsejen. El resto de mesas se irán abriendo paulatinamente según la asistencia de público así lo aconsejen, y siempre a criterio de la Dirección del Casino. En todo caso, como mínimo, estarán en servicio una mesa de ruleta y una de naipes.

2.— Se autorizarán torneos de juegos propios de Casino, conforme a lo previsto en la Disposición Adicional 2 bis».

Artículo cuarto.— Se añade un artículo 2 bis al anexo del Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, que aprueba el catálogo de juegos de Euskadi, que pasa a tener la siguiente redacción:

«Artículo 2 bis.— Torneos sobre juegos de casino.

1.— Los casinos de juego podrán organizar y celebrar torneos sobre juegos propios de casino, previa autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos, de acuerdo con los siguientes requisitos:

a) Las reglas del juego de los torneos serán, en lo fundamental, las propias de los juegos de casino.

b) Los participantes deberán formalizar su inclusión en el torneo con lo que dispongan las bases del torneo, en las que constarán, como mínimo, la forma de inscripción y el coste de la misma, las reglas de juego, criterios de clasificación y las reglas para el reparto de premios. Se indicará claramente la cuantía de los premios, que podrán ser en dinero o en especie.

c) Los participantes deberán ser mayores de edad y no estar afectados por las limitaciones de juego

rritako jokoaren mugak errespetatu beharko dituzte. Gainera, kasinoan onartzeko zerbitzuan kontrolatzeko eta erregistratzeko ohiko agindua bete beharko dituzte, «txapelketako parte-hartzaile» aipamenarekin.

d) Izen-ematearen kuoten ondorioz lortutako bilketa txapelketan parte hartzen duten pertsonen emandako sarientzako izango da, horren ehuneko txiki bat txapelketa antolatze eta kudeatzeko gastuetarako aplikatuko bada ere.

e) Txapelketa horiek kasinoaren beraren instalazioetan egin beharko dira, nahiz eta, salbuespen gisa eta antolaketari berari datzekion motiboren batengatik, kasinoarenak berarenak ez diren instalazioetan egin ahalko diren.

2.- Aurkeztutako dokumentazioaren arabera, Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzako titularrak eskabidea ebatziko du, gehienez hilabeteko epean, prozeduraren jarraibidearen ondorioak kontuan hartuta, eta bere ebazpenari gora jotzeko errekurtsioa aurkeztu ahalko zaio, Herrizaingo Sailburuordetzako titularraren aurrean.

3.- Txapelketa edo txapelketetarako baimenaren indarraldia urtebetekoa izan daiteke, gehienez.

4.- Gutxienez, hogeit egun lehenago, joko-kasinoek Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzari jakinarazi beharko diote aurreko atalean ezarritako baimenaren babespean egin nahi duen txapelketa bakoitza, txapelketak egiteko egunak eta orduak adierazita.

5.- Sit & Go izeneko pokerreko txapelketen modalitatearen kasuan, kasinoek Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzak bideratutako liburuan jasoko dute egindako txapelketen zerrenda.

6.- Debekatuta dago Katalogo honetan jasotako jokoen gaineko txapelketak egitea, artikulua honetan xedatutakoa alde batera utzita».

AZKEN XEDAPENA

Dekretu hau Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkarian argitaratzen den egunaren biharamunean jarriko da indarrean.

Vitoria-Gasteizen, 2010eko uztailaren 6an.

Lehendakaria,
FRANCISCO JAVIER LÓPEZ ÁLVAREZ.

Herrizaingoko sailburua,
RODOLFO ARES TABOADA.

contempladas en el artículo 23 de la Ley Reguladora del Juego. Además, deberán cumplir con las exigencias habituales de control y registro en el servicio de admisión del casino, con la mención «persona usuaria de torneo».

d) La recaudación resultante de las cuotas de inscripción revertirá en los premios que se otorguen a las personas participantes en el torneo, sin perjuicio de la aplicación de un pequeño porcentaje para los gastos de organización y gestión del torneo.

e) Dichos torneos deberán celebrarse en las instalaciones propias del casino, si bien, excepcionalmente y por motivos inherentes a la propia organización, podrá autorizarse su celebración en instalaciones ajenas a las propias del casino.

2.- A la vista de la documentación presentada la persona titular de la Dirección de Juego y Espectáculos resolverá la solicitud, en el plazo máximo de un mes, atendiendo a lo que resulte de la instrucción del procedimiento, pudiendo su resolución ser recurrida en alzada ante la persona titular de la Viceconsejería de Interior.

3.- La vigencia de la autorización del torneo o torneos podrá ser referida a un período máximo de un año.

4.- Con una antelación mínima de veinte días, los casinos de juego deberán comunicar a la Dirección de Juego y Espectáculos, cada torneo que pretenda celebrar al amparo de la autorización establecida en el apartado anterior, indicando la fecha y horarios de celebración.

5.- En el caso de la modalidad de torneos de poker denominados Sit & Go, los casinos llevarán en libro diligenciado por la Dirección de Juego y Espectáculos la relación de torneos celebrados.

6.- Queda prohibida la celebración de torneos sobre juegos incluidos en este Catálogo al margen de lo dispuesto en el presente artículo».

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial del País Vasco.

Dado en Vitoria-Gasteiz, a 6 de julio de 2010.

El Lehendakari,
FRANCISCO JAVIER LÓPEZ ÁLVAREZ.

El Consejero de Interior,
RODOLFO ARES TABOADA.