

Iragarpenak

Obra, Zerbitzu eta Horniduren Enkanteak eta Lehiaketak

OGASUN ETA HERRI ADMINISTRAZIO SAILA (Kontratazio Batzorde Nagusia)

LEHIAKETA. Iragarpena, Oñatiko barnetegia garbitzeko zerbitzuaren kontratua esleitu dela jakitera ematen duena. (KBN C02/120/1996 esp.). 20084

LEHIAKETA. Iragarpena, hizkuntza eskakizunak egiaztatzeko azterketa ereduak gertatzeko zerbitzuaren kontratua esleitu dela jakitera ematen duena. (KBN C02/122/1996 esp.). 20086

IRAGARPENA, Parque Infantil de Navidad-Umeen Gabonetako Parkearen 1996/1997ko edizioan Eusko Jaurlaritzak parte hartzearen asmo nagusia, instalazioen burutze materiala, beharrezkoak diren giza baliabideak eta animaziorako ekintza osagarriak garatzeko kontratua esleitu dela jakitera ematen duena. (KBN C02/97/1996 esp.). 20088

LEHIAKETA. Iragarpena, Bilbaoko Luis Briñas IPko eraikina bereoneratu eta zaharberritzeko obrak, Lehen mailako Irakaskuntzako 18 unitate eta Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako 8 unitateko zentro lez egokitzeko direnak hain zuzen, esleitu direla jakitera ematen duena. (KBN C01/48/1996 esp.). 20089

Xedapen Orokorrak

HERRIZAINGO SAILA

Zk-6216

277/1996 DEKRETUA, azaroaren 26koa, Euskal Autonomi Elkarteke Jokoen Katalogoa onartzen duena.

Azaroaren 8ko 4/1991 Legeak, Euskal Autonomi Erkidegoan jokoak arautzen duenak, 3. atalaren 1. idazatian, Jokoen Katalogoa Jaurlaritzaren Kontseiluak onartuko duela xedatzen du. Katalogo honetan zehaztuko dira jokoen izen desberdinak, egon litezkeen modalitateak, jokatzeko behar diren elementu eta pertsonak eta jokoak garatzeko funtsezko arauak.

Anuncios

Subastas y Concursos de Obras, Servicios y Suministros

DEPARTAMENTO DE HACIENDA Y ADMINISTRACIÓN PÚBLICA (Comisión Central de Contratación)

CONCURSO. Anuncio para la adjudicación del contrato de servicios que tiene por objeto «el servicio de limpieza del Barnetegi de Oñate» (Expte. C.C.C. N.º C02/120/1996). 20084

CONCURSO. Anuncio para la adjudicación del contrato de servicio de elaboración de modelos de examen de acreditación de perfiles lingüísticos. (Expte. C.C.C. N.º C02/122/1996). 20086

ANUNCIO por el que da publicidad a la adjudicación del contrato para el desarrollo de la idea central, realización material de las instalaciones, medios humanos necesarios y actividades de animación complementarias para la participación del Gobierno Vasco en la edición 1996/1997 del Parque Infantil de Navidad-Umeen Gabonetako Parkea (Expte. C.C.C. N.º C02/97/1996). 20088

CONCURSO. Anuncio para la adjudicación de las obras de rehabilitación y remodelación del edificio del C.P. Luis Briñas de Bilbao (Bizkaia) para su adaptación como centro de 18 unidades de Enseñanza Primaria y 8 unidades de Enseñanza Secundaria Obligatoria (Expte. C.C.C. N.º C01/48/1996). 20089

Disposiciones Generales

DEPARTAMENTO DE INTERIOR

Nº-6216

DECRETO 277/1996, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

La Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, dispone en el apartado 1 de su artículo 3 que corresponderá al Consejo de Gobierno aprobar el Catálogo de Juegos, en el que se especificarán sus distintas denominaciones, modalidades posibles, elementos y personas necesarios para practicarlos y reglas esenciales para su desarrollo.

Halaber, atal beraren 4. idazatiak xedatzen duenez, Jokoen Katalogoan barne harturik ez dauden joko guztiak debekatutzat hartuko dira. Bidezkoa da, beraz, katalogoan zein joko barne hartuko diren zehaztea, horrela hauek arau bidez garatu ahal izango baitira 4/1991 Legeko 7. atalean aurreikusitako baldintzetan.

Ondorioz, Herrizaingo sailburuaren proposamenez, Euskal Herriko Joko- Kontseiluak txostena jaulki duenez, eta Jaurlaritzaren Kontseiluak 1996ko 26an egin-dako bilkuran aztertu eta onartu ondoren, hauxe

XEDATU DUT:

Atal bakarra. - Euskal Autonomi Elkarteko Jokoen Katalogoa onartu eta bere testua jarraian txertatu da.

XEDAPEN GEHIGARRIAK

Lehena. -

1.- Jokoa arautzen duen Legean xedatutakoaren arabera, pertsona fisiko edo juridiko publiko zein pribatu baten antolaketa- eta kudeaketa-eremuan garatu eta iharduera horren bidez irabaziak lortzera zuzendutako joko-modalitateak sartzen dira bere aplikazio-esparruan, nahiz eta antolatzailea irabazi-asmorik gabeko elkarte bat izan.

2.- Joko-iharduerarik ez dagoela ulertuko da apustuen, apustu-ekinaldien edo diru-transferentzien baturak hileko lanbide arteko gutxienezko soldataren zenbatekoa gainditzen ez duenean eta iharduera ohitura bati jarraituz garatzen ez denean.

Bigarrena. -

Euskal Herriko Autonomi Estatutuko 35.10. atalak xedatzen duenaren arabera, Kirol-ongintzazko Elkarrekiko Apustuak Dekretu honen esparruaz kanpo geratzen dira.

Hirugarrena. -

1.- Euskal Autonomi Elkarteko Jokoen Katalogoan barne hartuta ez dauden jokoak debekatutzat hartuko dira. Halaber, barne hartuta egon arren, beharrezko baimena izan gabe edo emandako baimenetan eta dagozkien legezko 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.

Laugarrena. -

1.- Dekretu honek baimentzen dituen jokoak egin eta antolatzeko, Herrizaingo Saileko Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren baimena beharko da, garapen-araudiak xedatzen duenaren arabera, burutzen dituzten pertsonak direnak direla ere.

Asimismo, el apartado 4 del mismo artículo dispone que se consideran prohibidos aquellos juegos que no estén incluidos en el Catálogo de Juegos. Procede, por lo tanto, determinar qué juegos quedarán incluidos en el Catálogo, posibilitando así su desarrollo reglamentario en las condiciones previstas en el artículo 7 de la Ley 4/1991.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Interior, habiendo emitido informe el Consejo Vasco del Juego, y previa deliberación y aprobación del Consejo de Gobierno en su sesión celebrada el día 26 de noviembre de 1996,

DISPONGO:

Artículo único. - Se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco cuyo texto se inserta a continuación.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. -

1.- De acuerdo con lo dispuesto en la Ley Reguladora del Juego, entran dentro de su ámbito de aplicación las modalidades de juegos desarrolladas en el marco de organización y gestión de una persona física o jurídica, ya sea pública o privada, tendentes a la obtención de lucro por dicha actividad, aunque el organizador sea una Asociación no lucrativa.

2.- Se considerará que no existe actividad de juego cuando la suma de las apuestas, envites o transferencias dinerarias no excedan del importe del salario mínimo interprofesional mensual y no haya habitualidad en el desarrollo de la misma.

Segunda. -

De acuerdo con lo que dispone el artículo 35.10 del Estatuto de Autonomía del País Vasco quedan exceptuadas del ámbito del presente Decreto las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas.

Tercera. -

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, lugares o por personas distintas de las que se especifiquen en las autorizaciones y en las correspondientes normas legales aplicables.

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

Cuarta. -

1.- La celebración y organización de los juegos que se autorizan por el presente Decreto, precisará autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior, de acuerdo con lo que disponga la normativa de desarrollo, independientemente de las personas que los lleven a cabo.

2.- Katalogo honek aztergai dituen jokoan indarrez emandako baimenak izaera arautua edukiko dute. Baimen horiek joko-azpisektore bakoitzaren garapen-araudian adieraziko den ihardunbidearen arabera emango dira.

3.- Halaber, berariazko arautegiek formulatutako eskabideak erabakitzeke epea, ustezko egintzen onepen- edo gaitzespen-ondorioak eta erabakien aurka jar daitezkeen errekurtsoak ezarriko dituzte. Arautze zehatzik ezean, baimen-espeditentak erabakitzeke epea hiru hilabetekoa izango da eta epe hau igaro ondoren berariazko erabakirik eman ez bada, eskabideak ukatu egin direla ulertuko da.

Bosgarrena. -

Jokoa arautzen duen 4/1991 Legeko 5. atalean xedatutakoaren arabera, lege honetan araututako iharduerak burutu ahal izateko fidantza jarri beharko da berariazko araudiak xedatzen duen moduan. Fidantza hori aipatutako legean eta hau garatzen duen araudian aurreikusita dauden betebeharrak ez betetzearen ondoriozko diruzigorak eta iharduerari dagozkion administrazio-tasak ordaintzeko erabili beharko da.

Seigarrena. -

1.- Dekretu honek baimentzen dituen kasino-jokoei indarrean dagoen Joko-Kasinoen Araudian ezarritako arauak aplikatuko zaizkie, joko horien izaera kontuan izanda.

2.- Aurreko idazatian xedatutakoaren kaltetan izan gabe, aipatutako araudiko 47. atalean adierazitako joko-mahaietarako aurrerakin minimoak honako hauek izango dira gutxienez:

a) Zori-erruletaren jokoan, mahaiko apustu minimoaren zenbatekoa 15.000rekin biderkatzearen emaitza.

b) Karta-uzterik gabeko poker jokoan, mahaiko apustu minimoaren zenbatekoa 10.000rekin biderkatzearen emaitza.

c) «Pai Gow Poker» jokoan, mahaiko apustu minimoaren zenbatekoa 15.000rekin biderkatzearen emaitza.

3.- Zirkuluko kasino-jokoen eta «Pai Gow Poker» jokoaren gainean ezarritako mozkin maximoak, jokutako apustuen edo jokalariek irabazitako kopuruen gaineko portzentaia gisa ezarritakoak, Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkarian argitaratuko den Herrizaingo sailburuaren aginduaren bidez alda daitezke, aldeztatik Euskal Autonomi Elkarteke kasinoentzuz.

Zazpigarrena. -

Jokoa arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legeko 11. atalean xedatutakoaren arabera, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ondoren, joko-kasinoetan bingo-aretoetarako eta joko-aretoetarako baimendutako jokoak ere egin ahal izango dira, baita «C» motako makinak instalatu ere.

2.- Las autorizaciones concedidas en virtud de los juegos a que se refiere el presente Catálogo, tendrán carácter reglado. La concesión de dichas autorizaciones se realizará conforme al procedimiento que se señale en la normativa de desarrollo de cada subsector de juego.

3.- Asimismo, las reglamentaciones específicas establecerán el plazo de resolución de las solicitudes formuladas, los efectos estimatorios o desestimatorios de los actos presuntos, así como los recursos que frente a las resoluciones puedan interponerse. En defecto de regulación expresa el plazo de resolución de los expedientes de autorización será de tres meses, transcurrido el cual sin que se haya dictado resolución expresa, se entenderán denegadas.

Quinta. -

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5 de la Ley 4/1991, Reguladora del Juego, para la realización de actividades reguladas en la misma deberá depositarse fianza del modo como disponga la normativa específica, quedando afecta dicha fianza al pago forzoso de las sanciones pecuniarias derivadas del incumplimiento de las obligaciones previstas en la citada Ley y en la normativa de desarrollo, así como al pago de los premios y de las tasas administrativas que correspondan.

Sexta. -

1.- A los juegos de casino autorizados por el presente Decreto, les serán de aplicación las normas establecidas en el vigente Reglamento de Casinos de Juego, en función de la naturaleza de los mismos.

2.- Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado anterior, los anticipos mínimos a las mesas de juego a que se refiere el artículo 47 del citado Reglamento serán, como mínimo, los siguientes:

a) En el juego de la ruleta de la fortuna, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

b) En el juego de Poker sin descarte, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En el juego del Pai Gow Poker, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

3.- Los beneficios máximos establecidos para la empresa titular del casino sobre los juegos denominados de círculo y el Pai Gow Poker, a modo de porcentaje sobre las cantidades apostadas o ganadas por los jugadores, podrán ser modificadas por Orden del Consejero de Interior, que se publicará en el Boletín Oficial del País Vasco, previa audiencia a los titulares de los Casinos de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Séptima. -

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 11 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, podrán practicarse, asimismo, en los casinos de juego, previa autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos, los juegos autorizados para las salas de bingo y los salones de juego, así como la instalación de máquinas de tipo «C».

Zortzigarrena. -

Katalogo honek aztergai dituen jokoetan parte hartzeko eskubidea erabilera legaleko dirua entregatuz eskuratuko dute jokalariek. Aurrekoaren kaltetan izan gabe, jokoak garatzeko araudiarekin bat etorriz, legezko beste edozein ordainbide baimendu ahal izango da, baina kasu orotan guztiz debekatuta egongo da jokalariei inolako mailegurik egitea.

Bederatzigarrena. -

1.- Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzari egokituko zaio Euskal Autonomi Elkartearen baimentzekoak diren jokoetarako material, osagarri, tresna edo elementuak zehaztu, homologatu eta ikuskatzea.

2.- Dekretu honek onartutako jokoak garatzeko jokoaren material, osagai edo elementu jakin bat erabiltzeko baimena ematen duen administrazio-egintza da homologazioa. Homologazio horrek alde aurretik egiaztatze-prozesu bat egitea eskatuko du, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzako joko-erregistroetan eredu gisa inskribatuta dauden aleekin alderatuta jokoaren araudiak material, osagai edo elementu jakin bati dago-kionez exijitzen dituen ezaugarriak biltzen ote dituen egiaztatu ahal izateko.

3.- Kasuan kasuko materialaren ezaugarrien ondorioz ezaugarri teknikoen arautegi bat aurrez zehaztu beharrik ez dagoenean, jokoaren material, osagai edo elementuak diseinatu izan denerako funtzionaltasuna betetzen duela egiaztatzeko ihardunbidea hartuko da homologaziotzat.

Hamargarrena. -

Joko-kasinoetan eta bingo-aretoetan, joko bakoitzaren jarraibideen liburuskak egon behar dira erabiltzaileen eskueran, Euskal Autonomi Elkarte bi hizkuntza ofizialetan idatzita. Halaber, lokal horietako titularrak derrigorrez eduki behar dituzte joko horien araudi ofizialak, hauek ere jokalarien eskueran.

INDARGABETZE XEDAPENA

Hamargarren xedapen gehigarrian xedatutakoa dekretu honek indarra hartzen duenetik hasi eta sei hilabeteko epean bete beharko da.

AZKEN XEDAPENA

Dekretu honek Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkarian argitaratzen den egunaren biharamunean hartuko du indarra.

Vitoria-Gasteizen, 1996ko azaroaren 26an.

Lehendakaria,
JOSÉ ANTONIO ARDANZA GARRO.

Herrizaingo sailburua,
JUAN MARÍA ATUTXA MENDIOLA.

Octava. -

La adquisición del derecho a participar en los juegos a que se refiere el presente Catálogo por parte de los jugadores será mediante la entrega de dinero de curso legal. Sin perjuicio de lo anterior, de acuerdo con la normativa de desarrollo de los juegos, se podrá autorizar cualquier otro medio legal de pago, quedando en todo caso prohibida la práctica de operaciones de préstamo a los jugadores.

Novena. -

1.- Corresponderá a la Dirección de Juego y Espectáculos determinar, homologar e inspeccionar los materiales, componentes, instrumentos o elementos de juego a autorizar en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

2.- La homologación es el acto administrativo mediante el cual se autoriza el uso de un concreto material, componente o elemento de juego para el desarrollo de los juegos aprobados por este Decreto. Dicha homologación exigirá la realización previa de un proceso de verificación en orden a comprobar si concurren las características exigidas por la normativa del juego respecto a un determinado material, componente o elemento con relación a los ejemplares de los mismos inscritos como modelos en los registros de juego de la Dirección de Juego y Espectáculos.

3.- Cuando, debido a las características del material de que se trate, no fuera preciso predeterminedar una reglamentación de características técnicas, se entenderá por homologación el procedimiento de verificación del material, componente o elemento de juego por el cual se comprueba el cumplimiento de la funcionalidad para la que han sido destinados.

Décima. -

En los casinos de juegos y en las salas de bingo deberán existir, a disposición de los usuarios, ejemplares de las instrucciones de cada uno de los juegos, redactados en las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Asimismo, los titulares de los citados locales estarán obligados a tener a disposición de los jugadores las reglamentaciones oficiales de dichos juegos.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Lo dispuesto en la Disposición Adicional décima deberá ser cumplido en el plazo de seis meses a partir de la entrada en vigor del presente Decreto.

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 26 de noviembre de 1996.

El Lehendakari,
JOSÉ ANTONIO ARDANZA GARRO.

El Consejero de Interior,
JUAN MARÍA ATUTXA MENDIOLA.

ERASKINA

JOKOEN KATALOGOA

1. atala. – Jokoen katalogoa.

1.– Euskal Autonomi Elkartean baimendutako Jokoen Katalogoak, Jokoa arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legeak 3. atalean aurreikusitakoak, honako joko hauek barne hartzen ditu:

a) Kasino-jokoak:

- 01.– Erruleta frantsesa.
- 02.– Zero bakarreko erruleta amerikarra.
- 03.– Hogeita bata edo «Black Jack».
- 04.– Bola edo «boule».
- 05.– Hogeita hamar eta berrogeia.
- 06.– Dadoak edo «craps».
- 07.– Puntu eta bankua.
- 08.– Trenbidea, «Baccara» edo «Chemin de Fer».
- 09.– Bi oihaleko «Baccara».
- 10.– Zori-erruleta.
- 11.– Karta-uzterik gabeko pokerra.
- 12.– Poker sintetikoa.
- 13.– Pai Gow Poker edo Poker txinatarra.
- 14.– Seven Card Stud Poker.

b) Bingoa.

c) Apustuak:

- 1.– Zaldi-apustuak.
- 2.– Herri-kiroletako apustuak.
- 3.– Pilota-apustuak.
- 4.– Estropada-apustuak.
- 5.– Beste kirol batzuetako apustuak.

d) Loteriak.

e) Txartelak.

f) Jokatzeko makinak.

g) Errifa edo zozketak.

h) Tonbolak.

i) Ausazko konbinazioak.

2. atala. – Kasino-jokoak.

01.– Erruleta frantsesa.

I.– Deskribapena.

Erruleta zorizko jokoa da, kontrapartidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimendu antolatzailaren kontra jokatzeko dutela dauka funtsezko ezauzgarritzat. Irabazteko aukera gurpil horizontal birakari baten barruan mugitzen den bola baten mugimenduak erabakitzen du.

II.– Jokoen 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 erradialean banatuta dago. Konpartimentu hauek 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

ANEXO

CATÁLOGO DE JUEGOS

Artículo 1.– Catálogo de Juegos.

1.– El Catálogo de Juegos autorizados en la Comunidad Autónoma del País Vasco, previsto en el artículo 3 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, comprende los siguientes:

a) Juegos de casino:

- 01.– Ruleta francesa.
- 02.– Ruleta americana con un sólo cero.
- 03.– Veintiuno o «Black Jack».
- 04.– Bola o «boule».
- 05.– Treinta y cuarenta.
- 06.– Dados o «craps».
- 07.– Puntu 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 sintético.
- 13.– Pai Gow Poker o Poker chino.
- 14.– Seven Card Stud Poker.

b) Bingo.

c) Apuestas:

- 1.– Apuestas hípicas.
- 2.– Apuestas del deporte rural.
- 3.– Apuestas de frontón.
- 4.– Apuestas de remo.
- 5.– Apuestas de otras modalidades deportivas.

d) Loterías.

e) Boletos.

f) Máquinas de juego.

g) Rifas.

h) Tómbolas.

i) Combinaciones aleatorias.

Artículo 2.– Juegos de casino.

01.– Ruleta francesa.

I.– Denominación.

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

II.– Elementos del juego.

Instrumentos de la ruleta.

El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de unos 56 cm de diámetro, en cuyo interior 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 compartimentos, alternativamente rojos y negros, está numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser ni rojo

izan. Elkarren segidako bi zenbaki ez daude inoiz elkarren ondoan eta, bestalde, zifren 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 zeharragak osatzen dute-, erruletari plano horizontalean mugimendu birakaria eman dakioke.

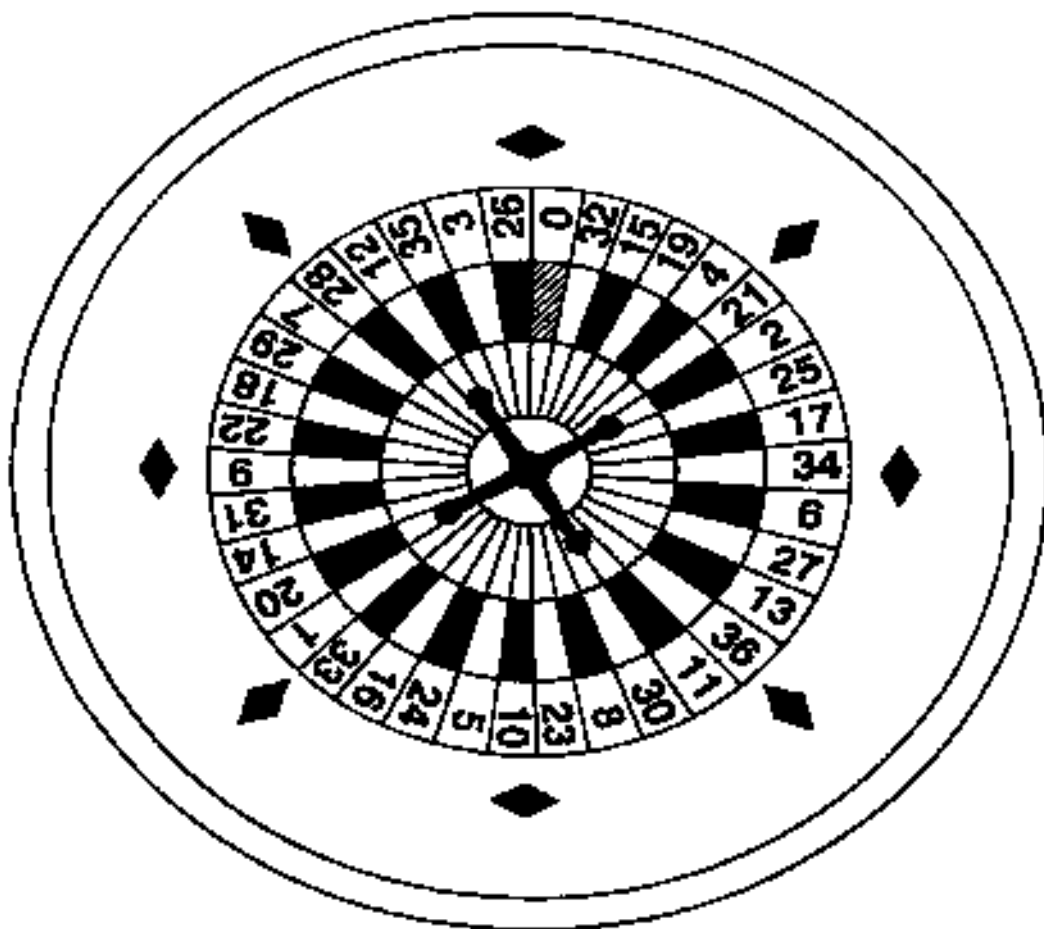
Erruleta mahai luze eta angeluzuzen batean jokatzen da, eta honen erdian edo mutur batean egoten da aipatutako gorpila. Honen alde batean taula edo taulak daude. Taula honetan erruletan dauden 36 zenbaki gorri eta beltzak ezarrita daude, hamabina zenbakiko hiru zutabetan jarrita, zeroarentzako espazio bat gorde-ta dago eta beste espazio batzuk konbinazio edo «zorte» desberdinetarako; espazio hauetan konbinazio edo «zorte» horien adierazgarri diren hitz edo laburtzapen desberdinak Autonomi Elkarteko bi hizkuntza ofizialetan inprimatuta egongo dira.

Mahaian taula bat edo bi dauden kontuan hartuta, erruletari «oihal bakarrekoa» edo «bi oihalekoa» deitzen zaio, hurrenez hurren.

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 al cero y otros para la 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 aquéllas.

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



III.- Langileak.

1.- Motak:

Erruleta bakoitzari dagokion langileriak honako hauek biltzen ditu:

a) «Bi oihalekoa» deritzon erruleta: mahai-buru bat eta mahai-buruorde bat, aurrez aurre eta zilindroari begira kokatu behar direnak; lau «croupier», mahaiaren erdian kokatzen direnak, buruaren eta buruordearen eskuin eta ezker aldean; eta bi «mahai-ertzeko», mahaiaren muturretan kokatuta.

b) «Oihal bakarrekkoa» deritzon erruleta: mahai-buru bat, bi «croupier» eta «mahai-ertzeko» bat.

2.- Eskumenak:

a) Buruak eta buruordeak partida zuzentzea eta honek dirauen bitartean egiten diren aldaketak kontrolatzea dute eginkizun. Debatuta daukate dirua, plaka edo fitzak edozein modutan manipulatzeko.

b) «Croupierrek» zilindroari eragin eta bola jaurtitzeko arduratu behar dute, txandaka eta ezarritako errotazio-ordena bati jarraituz. Horrez gain, funtzionamendu-arauei dagokien idazatian zehazten diren jokoa burutzeko beharrezko eragiketak egiteaz arduratuko dira. Halaber, posturak mahai gainean jarri ahal izango dituzte.

c) «Mahai-ertzekoek» jokalariek eskatzen dietenean posturak beren kontrolpeko eremuan jartzea eta hauek bereziki zaintzea dute eginkizun, hutsegite, eztabaida eta iruzurrik gerta ez dadin.

IV.- Erruletaren arauak.

1.- Konbinazio posibleak.

Jokalariek jarraian adierazitako konbinazioak baino ezin dituzte erabili:

A) Posibilitate edo «zorte» anizkunak.

a) Bete-betekoa edo zenbaki osoa. Apustua 37 zenbakietako edozeinetan egitean datza eta irabazten duen jokalaria egindako postura bider hogeita hamabost itzultzen dio.

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

c) Zeharkako ilara. Ilara bat osatzen duten hiru zenbaki jarraietan jokatzen da, ilarak zorte bakunetara destinatutako alboko espazioetatik bereizten dituen luzekako lerroaren gainean jarritako apustua. Hiru zenbakieta bat ateratzen bada, jokalariek jarritako kopurua bider hamaika lortzen du. Halaber, «0, 1, 2» eta «0, 2, 3» konbinazioen gainean jarritako fitzak bider hamaika ordainduko dira, postura hauek tradizionalki 0aren zeharkakotzat hartzen baitira.

d) Laukia. Apustua elkarren ondoan lauki bat osatuz dauden lau zenbakiren gainean egiten da, postura zenbaki horiek bereizten dituzten lerroen gurutzagunean jarritako fitzak bider zortzi ordainduko dira. Postura honi «4 lehendabizikoak» izena ematen zaio.

III.- Personal.

1.º.- Clases:

El personal afecto a cada ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: Un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro; cuatro croupieres que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos «extremos de mesa», instalados en las extremidades de ésta.

b) Para la denominada «a un sólo paño»: Un jefe de mesa, dos croupieres y un «extremo de mesa».

2.º.- Competencias:

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

b) Los croupieres 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» 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 aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

IV.- Reglas de la Ruleta.

1.º.- Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

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

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

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

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. También se pagará ocho veces las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2, 3», denominada esta postura a cuatro primeros.

e) Seikoa edo zeharkako ilara bikoitza. Apustuak sei zenbaki hartzen ditu eta egindako postura bider bost irabaz daiteke.

f) Zutabea. Apustuak zutabe bat osatzen duten hamabi zenbakiak hartzen ditu eta jokaturako kopurua bider bi irabaz daiteke.

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

h) Bi zutabe edo zutabea zangalatraba. Apustua bi dozenako 24 zenbakitan egiten da eta irabazia posturaren erdia da.

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

Kasu guztietan, irabazten duen jokalaria bere apustuari eutsi egiten dio eta erretiratu egin dezake.

B) Posibilitate edo «zorte» bakunak.

a) Posibilitateak. Jokalariak 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) aukera dezakete.

Kasu hauetan guztietan, irabazten duen jokalaria bere apustuari eutsi egiten dio eta erretiratu egin dezake. Irabazia jokaturako kopuruaren adinakoa da.

b) Zeroa irteten bada. Kasu honetan, zorte bakun baten gaineko apustua egin duen jokalaria aukeratzen uzten zaio: edo bere apustuaren erdia erretiratu eta beste erdia bankuak berreskuratzen du, edo bestela apustua osorik uzten du «presondegian». Hurrengo jokaldian zeroa berriz irteten ez bada, «presondegian» jarrita dauden postura irabazleak libre geratzen dira, besteirik gabe, eta beste guztiak behin-betiko galtzen dira.

Zeroa bigarren, hirugarren... aldiz irteten bada, jokalaria aukera berbera egin dezake, 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 arte.

Zeroa ekitaldiko azken jokaldian irteten denean, jokalaria bere hasierako apustuaren erdia, laurdena, zortzirena eta abar 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 dauden joko-konbinazioak kontuan hartuta finkatzen da:

a) Zorte bakunetan, postura minimo gisa finkatutako kopurua bider 360 da maximoa.

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 columna a caballo. Se apuesta a 24 números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

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

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

B) Posibilidades o suertes sencillas.

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 del cero. En este caso, al 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, etcétera, 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 está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar 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, etcétera, de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etcétera, del número cero.

2.º.- 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 360 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) Zorte anizkUNETAN honako hau da maximoa:

Bete-beteko edo zenbaki osoan, apustu minimoa bider 20; bikote edo zangalatraban, bider 40; zeharkako ilaran, bider 60; laukian, bider 80; seikoan, bider 120; zutabean eta dozenan, bider 240; zutabe bikoitzean eta dozena bikoitzean, bider 480.

B) Arau bereziak.

Kasinoko zuzendariak apustuen minimoak aldatu egin ditzake joko edo mahai jakin batzuetan, beti ere kasinoak horretarako baimena badu, 1979ko urtarrilaren 9ko Joko-Kasinoen Araudiko 16.e) atalean xedatutakoaren babespean eta, kasu orotan, honako baldintza hauek betez:

a) Ekitaldian zehar eta mahai bat abiarazi denean, kasinoak ezin izango du bertako apustuaren muga aldatu.

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

Apustuen minimoetako aldakuntza honek mahai bakoitzari entregatu behar zaion aurrerakinean, apustuen muga maximoan eta kasinoak kutxan apustuen berme gisa eduki behar duen diru-kopuruan izango du eragina, Kasinoen Araudiko 49. atalak ezarritako eran.

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

En el pleno o número completo, por 20 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 veces; en la fila transversal, por 60 veces; en el cuadro, por 80 veces; en la seisena, por 120 veces; en la columna y docena, por 240 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 veces.

B) Normas especiales.

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

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino no podrá variar el límite de apuesta de la misma.

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

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el artículo 49 del Reglamento de Casinos.

ERRULETA FRANTSESEKO OHIALA
PAÑO DE RULETA FRANCESA

		1	2	3		
	PASA	4	5	6	FALTA	
	PASA	7	8	9	FALTA	
		10	11	12		
		13	14	15		
	BIKOTIA	16	17	18	BAKOTIA	
	PAR	19	20	21	IMPARI	
		22	23	24		
		25	26	27		
		28	29	30		
		31	32	33		
		34	35	36		
12 ^r					12 ^l	12 ^r

3.- Jokoaren funtzionamendua.

Jokoaren fase desberdinak hauexek dira:

a) Aparatua maniobratzeaz arduratzen den croupierak aldi bakoitzean aurrekoaren kontrako norantzan eragin behar dio zilindroari, eta bola zilindroaren kontrako norantzan jaurtiki behar du.

b) Maniobra hau egin baino lehen, eta indar zentri-fugoak bola galerian atxikitzen duen bitartean, jokalariek apustuak egin ditzakete, croupierak bolaren mugimendua mantxotu egiten dela eta disko barrura erortzeko zorian dagoela ikusi eta «no va más» («beste-rik ez») iragartzen duen arte. Hemendik aurrera ezin izango da inolako posturarik onartu.

c) Bola hogeita hamazazpi laukitxoetako batean gelditzen denean, croupierak ozenki iragarriko du zenbakia, baita zorte bakun irabazleak adierazi ere, bere erraketarekin zenbaki hori ukituz, jendeak argi eta garbi ikus dezan. Jarraian, «croupierrek» galtzaile izan diren apustuak erretiratu eta irabazle izan direnak ordainduko dituzte, honako ordena honi jarraiki: zutabeak, dozenak, zutabe bikoitzak eta dozena bikoitzak; zorte bakunak (gorria, beltza, bikoitiak, bakoitiak, pasa eta falta); zeharkako ilarak eta seikoak, laukia eta bikoteak, eta azkenik, bete-betekoak edo zenbaki osoak. Oihal bakarrek mahaian «croupierrek» izango dira apustu galtzaileak erretiratu ondoren irabazle suertatu diren apustuak ordainduko dituztenak.

d) Bola biraka dabilen bitartean zilindroan fitxaren bat edo beste edozein objektu erori edo bola zilindrotik kanpora jausten bada edota croupierak bola gaizki jaurtikitzen badu, mahaiburuak jokoa eten eta berehala adierazi behar du ozenki jokaldiak baliorik ez duela («jaurtialdi baliogabea» / «tirada nula»); bola hartu eta croupierari emango dio, honek berriz jaurtiki dezan, lehendabizi aurreko jokaldian erori den zenbakian jarritz.

e) Ekitaldi bakoitzaren amaieran zilindroa giltza edo zigilu batez hornitutako estalki batekin itxi beharko da.

02.- Zero bakarrekoko erruleta amerikarra.

Erruletaren aldaera amerikarraren funtzionamenduak erruleta frantsesa araupetzen duten printzipio bereber jarraitzen die. Hori dela-eta, idazati honetan erruleta amerikarri dagozkion arau bereziak baino ez dira biltzen. Bestalde, arau hauetan aurreikusi gabeko guztian, katalogo honen 01. epigrafean bildutako erruleta frantsesari buruzko xedapenak aplikagarritzat joko dira.

I.- Erruleta amerikarraren tresnak.

Bi desberdintasun daude europar erruletarekiko:

a) Apustuak tapetearen alde bietako baten gainean jartzen dira. Honen antolakera, apustuak ezkerrean jartzen direnean, irudian ikus daitekeena da.

b) Zilindroaren ertzean, dauden koloreen kopuru maximoa bezainbat kaxa edo konpartimentu jarriko dira. Kaxa hauek, batzuk besteetatik nabarmenki bereiz, balio jakinik gabeko fitxa bat jartzeko erabiliko

3.º.- 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 esta maniobra, y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el 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 alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarle ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los croupieres a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los croupieres los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «tirada nula», recibir la bola y entregarla al croupier para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

02.- Ruleta Americana Con Un Solo Cero.

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta 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.

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura.



b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a reci-

dira, eta jokalaria kolore horretako fitxei emandako balioa adierazten duen markagailu bat jartzen da gainean. Balio hau mahaian zenbaki oso baten gainean dagoen posturaren minimotik maximora bitartekoa izan daiteke, eta kasinoan dauden fitxen balio indibiduala egokitu egiten da.

Jokalaria fitxei emandako balioaren markagailuak, halaber, Joko-Kasinoen Araudiko 50.2. atalean adierazten den joko-mahaiaren aldameneko lekuan jar daitezke, baita zilindroaren kanpoaldeko arkuari itsatsitako idulki batean ere, honen oinarria zilindroaren ertzaren altueran egon dadin.

bir una ficha, sin valor determinado, sobre el cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose el valor individual de las fichas existentes en el Casino.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego a que se refiere el artículo 50.2 del Reglamento de Casinos de Juego o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.

			0		
1 - 18	1. dozena 1 ^o Dozena		1	2	3
		BIKOTIA PAR	4	5	6
			7	8	9
	2. dozena 2 ^o Dozena		10	11	12
			13	14	15
			16	17	18
			19	20	21
BAKOTIA IMPARI	3. dozena 3 ^o Dozena		22	23	24
			25	26	27
			28	29	30
		19 - 36	31	32	33
			34	35	36
		1. zutabea 1ª Columna	2. zutabea 2ª Columna	3. zutabea 3ª Columna	

II.- Elementu pertsonalak.

a) Mahai-jokoak dimentsio txikiak ditu, baina mahai bikoitz bat erabiltzea baimen daiteke. Parte har deza-keen jokalaria-kopurua mugatua izango da, mahaiaren ezaugarrien arabera.

b) Erruleta bakoitzari dagokion langileriak honako hauek biltzen ditu: mahai-buru bat, croupier bat eta, behar izanez gero, laguntzaile bat, beste hainbat laguntza-eginkizunez gainera fitxa-piloak ordenatzeaz arduratuko dena.

Mahaiburua jokoaren argitasun eta erregularitasuna- ren, ordaintzen, bere mahaiaren egindako eragiketa guz- tien eta markagailuen kontrolaren erantzulea da.

III.- Jokoaren funtzionamendua.

a) Jokaldi bakoitzean, croupierrak, laguntzailerik ez duenean, fitxa-piloak berregin behar ditu.

b) Ordaintetako ordena honi jarraituz egin behar dira beti: zutabe bikoitza, zutabea, pasa, bakoitia, beltza, gorria, pareta, falta, dozena bikoitza, dozena, seikoa, zeharkakoa, laukia, bikotea edo zangalatraba eta, azke- nik, bete-betekoa edo zenbaki osoa. Alabaina, jokalaria batek konbinazio irabazle bat baino gehiago baldin baditu, guztiak batera ordaintzen dira, nahiz eta apus- tuak mota desberdinetakoak izan. Ordaintetako jokalaria irabazleari dagozkion balio jakin bateko koloretako fi- txekin egiten dira, edo balio-fitxa eta -plakekin edota biekin.

IV.- Jokoaren konbinazioak.

Zorte bakunen barruan, zeroa irteten bada, apustu- ren erdia galdu eta beste erdia berreskuratu egiten da.

V.- Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalaria balio-fitxak nahiz koloretako fitxak erabil- ditzake jokoan. Azken kasu honetan, jokalaria, fitxa- sorta bat eskuratzen duenean, fitxa bakoitzari eman nahi dion balioa finka dezake, zenbaki oso baten gaine- ko minimoaren eta maximoaren mugen barruan. Joka- laria bere fitxei eman nahi dien balioa croupierrari adierazten ez dionean, hauek mahaiko apustuaren balio minimoa hartuko dute.

Maximoa jarraian adierazitako eran finkatzen da:

a) Zorte bakunei dagokienez, postura minimoa bider 360.

b) Zorte anizkunei dagokienez, zenbaki osoan aipa- tutako kopuru minimoa bider 20; bikote edo zangala- traban, bider 40; zeharkako ilaran, bider 60; laukian, bider 80; seikoan, bider 120; zutabea eta dozenan, bider 240, eta zutabe bikoitzean eta dozena bikoitzean, postura minimoa bider 480.

03.- Hogeita bata edo «black-jack».

I.- Deskribapena.

Hogeita bata edo «Black-Jack» zorizko karta-jokoa da, kontrapartidakoak deitzen direnetakoa. Parte-har- tzaileek establezimenduaren kontra jokatzeko dute, eta jokoa hogeita bat puntu lortzea edo muga hori gaindi- tu gabe puntu hauetara hurbiltzea du helburu.

II.- Elementos personales.

a) La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores, de acuerdo con las características de la mesa.

b) El personal afecto a cada ruleta comprende un jefe de mesa, un croupier y, eventualmente, un auxiliar, encargado, entre otras funciones de asistencia al mismo, de ordenar los montones de fichas.

El jefe de mesa es responsable de la claridad y regu- laridad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

III.- Funcionamiento del juego.

a) En cada jugada, el croupier, cuando no esté asisti- do por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

b) Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y, en último lugar, el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor deter- minado, propias del 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 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 apuesta de la mesa.

El máximo viene fijado:

a) Respecto a las suertes sencillas, en 360 veces la postura mínima.

b) Respecto a las suertes múltiples, el número entero supone 20 veces dicha cantidad mínima; en la pareja o caballo, 40 veces; en la fila transversal, 60 veces; en el cuadro, 80 veces; en la seisena, 120 veces; en la colum- na o docena, 240 veces, y en la doble columna y doble docena, 480 veces mínimo por postura.

03.- Veintiuno o «Black Jack».

I.- Denominación.

El Veintiuno o «Black Jack» es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapar- tida, en el que los participantes juegan contra el esta- blecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar vein- tiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

II.- Jokoaren elementuak.

1.- Kartak.

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

2.- Banagailua edo «sabot».

Kartak behar bezala nahastu ondoren banatzeko sartzeko direneko 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 banatzen ditu mahai desberdinetan ekitaldi bakoitzaren hasieran, banagailu berberak sistematikoki mahai berberetan jar ez daitezela ahalginduz.

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

Aldez aurretik homologatuta, elementu, gailu edo osagai elektronikoa edo informatikoa dituzten eta kartak croupierak parte hartu gabe automatikoki nahastu eta banatzen dituzten banagailu edo «sabot» automatikoa erabiltzeko baimena eman dezake Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak.

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

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

III.- Hogeita bat edo «Black-Jackeko» langileak.

Ikuskatzailea edo mahaiburua.

Jokoa kontrolatzea eta jokoa dirauen bitartean sartzeko arazoak konpontzea du eginkizun. Bi mahaietatik behin egon daiteke ikuskatzaile edo mahaiburua.

Croupiera.

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. Jokoa parte har dezakeen jokalaria-kopuruak bat etorri behar du tapetean markatutako apustuaren plaza-kopuruarekin; azken hauen gehieneko kopurua zazpikoa da. Plaza batzuk bete gabe baldin badaude, jokalariek hutsik daudenetan egin ditzakete apustuak. Halaber, jokalariek beste edozein jokalariren «eskuan» ere egin ditzakete apustuak, beti ere honen baimena izanik eta apustu maximoaren mugen barruan. Dena den, lauki bakoitzaren parean aurrez aurre dagoen lehendabiziko jokalaria izango da bertan aginduko duena.

II.- Elementos del juego.

1.- Cartas o naipes.

Al Veintiuno o «Black Jack» se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según 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 él 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 realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Habrà de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Previa homologación, la Dirección de Juego y Espectáculos podrá autorizar la utilización de distribuidores o «sabot» automáticos que contengan elementos, 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 «sabot» automáticos, caso de autorizarse, seguirán estando encomendadas al empleado de juego que las tenga atribuidas por el presente Catálogo de Juegos.

III.- Personal del 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 le presenten. Puede existir un inspector o jefe de mesa cada dos mesas.

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 se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo, podrán apostar sobre la «mano» de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

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

b) Zutik dauden jokalariek ere jokoan parte har dezakete, jokalari baten «eskuan» apustu eginez, beti ere honen baimena izanik eta plaza bakoitzeko apustu maximoaren mugen barruan. Alabaina, jokalari ezin diote aholkurik edo jarraibiderik eman, eta honen erabakiak onartu behar dituzte.

c) Plaza edo lauki bakoitzeko apustu-kopuruak ezin izango du inolaz ere lautik gorakoa izan.

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 ezkerraldeetik hasi eta erlojuaren orratzen norantzari 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 iragarri, 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 gehiago 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, beti ere horrela 21 puntu baino gehiago egiten ez baditu; kasu honetan puntu batekoa izango da balioa. Hala eta guztiz ere, jokalari guztiak pasa egin badute, croupierrak ez du karta gehiago 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, bere kartak utziz azkenerako.

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

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

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

b) Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza, sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

c) En ningún caso el número de apuestas por plaza o casilla podrá exceder del número de cuatro.

V.- Reglas del juego.

1.º.- Posibilidades de juego.

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

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

Después se distribuirá un segundo naípe, 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 más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el croupier, anunciando 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 contarle 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.

Ordainketak beste horrenbestez egingo dira, hots, jokaturako kopuru bera ordainduz, baina jokalariren batek Hogeita bat edo «Black-Jack» egiten badu, hau da, bi kartarekin bakarrik 21 puntu lortzen baditu, jokaturako biren truke hiru ordainduko zaizkio beti. Hogeita bat edo «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 izango dute. Croupierrak aseguru hau jokalaria guztiei proposatuko die, hirugarren karta eskatzen duen lehendabiziko jokalaria eman baino lehen. Une honetatik aurrera ezin izango du inork asegururik hartu.

Asegurua hartzen duen jokalaria bere postuaren parean kokaturik dagoen «aseguru» lerroan jarriko du gehenez ere bere jatorrizko apustuaren erdia bestekoa izango den kopurua. Croupierrak hamarreko bat 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.

c) Pareak.

Jokalaria batek balio berdineko lehendabiziko bi kartak jasotzen dituenean, «bi eskutara» jokatu ahal izango du. Aukera honetaz baliatzen bada, hasierako apustuaren berdina egin beharko du beste kartan. Hemendik aurrera bi karta hauek eta bi apustu hauek «esku» bereizi eta independentetzat hartuko dira, eta bakoitzak bere balio eta destino propioa izango du. Beraz, jasotzen dituen balio berdineko karta-kopurua bezainbat «esku» osatu ahal izango ditu.

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

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 bereizten badu eta hurrengo kartarekin 21 puntu lortzen baditu, jokaldi hau ez da Hogeita bat edo «Black-Jack» izango, eta jarritakoaren beste horrenbeste baino ez zaio ordainduko.

d) Apustu bikoitza.

Jokalaria lehendabiziko bi kartekin 9, 10 edo 11 puntu lortzen dituenean, bere apustua bikoiztu ahal izango du. Kasu honetan, beste karta bat baino ezin izango du hartu. Apustu bikoitza «esku» guztietarako egongo da baimenduta, pareak barne.

Adierazitako kasu horretan, croupierrak espreski ohartarazitako dio jokalaria batekoaren balioa puntu batekoa dela.

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

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Veintiuno o «Black Jack» de la Banca. El croupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el 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.

c) Los pares.

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

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

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

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

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes podrá doblar su apuesta. 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.

En el supuesto indicado el croupier advertirá expresamente al jugador que el valor del as es de un punto

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak «apustu metatua» izenekoa baimendu ahal izango du joko-mota honetarako.

2.- Apustuen maximoak eta minimoak.

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

a) Minimoa Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak eman-dako baimenaren bidez finkatuko da. Joko honi errule-taren arauak aplikatu dakizkioke, apustuen minimoa eta maximoa aldatzeko aukerari dagokionez.

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

Maximoa «esku» bakoitzari dagokio eta beste jokalarien hainbat «eskuren» titular den eseritako jokalaribaten kasuan gainditu egin daiteke.

7.- 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 beteko dira.

b) Aurretiazko eragiketa horiek amaitutakoan, karta-pilo bakoitza bereiz nahastu eta pikatuko da, hiru aldiz gutxienez. Jarraian, croupierrak sei sortak bildu eta pikatze bat egingo du eta, azkenik, dozena erdia azkenekoan karta gorria jaso zuen jokalaritari eskainiko dio, honek azken pikatzea egin dezan. Pikatzeari uko egiten badiu, croupierrak beste jokalariei eskainiko die, croupierraren ezkerretik hasi eta erlojuaren orratzen norantz jarraituz, hauek pikatzea egin dezaten. Jokalari batek ere ez badu onartzen azken pikatze hau egitea, mahaiburuak egingo du. Partidari hasiera ematen zaionean, azken pikatze hori croupierraren ezkerretik hasita mahaiaren eserita dagoen lehendabiziko jokalaritari eskainiko zaio.

Azken 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.

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.

04.- Boule edo bola.

I.- Deskribapena.

La Dirección de Juego y Espectáculos podrá autorizar para este tipo de juego la denominada «apuesta acumulada».

2.º.- Máximos y mínimos de las apuestas.

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

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Dirección de Juego 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.

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

El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos» de otros jugadores.

7.- Funcionamiento del juego.

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

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

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, el croupier reunirá los seis juegos y efectuará un corte y finalmente la media docena se presentará al jugador que recibió la carta roja en el último pasa para que efectúe un nuevo y último corte. En el supuesto de que rehusara hacerlo, el croupier se lo irá ofreciendo a los demás jugadores, siguiendo 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 último corte empezará a ofrecerse 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».

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

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

04.- Boule o Bola.

I.- Denominación.

Bola edo «boule» zorizko jokoa da, kontrapartida-koak 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 karratu batean sartuta dagoen 1,50 metroko diametroko plater zirkular bat da. Erdian irtenune bat dauka eta honen inguruan 1etik 9ra bitarteko zenbakiak dituzten hemezortzi zuloko bi ilara banatzen dira. Kautxuzko bola zulo hauetako batean eroriko da eta hori izango da zenbaki irabazlea.

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

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.

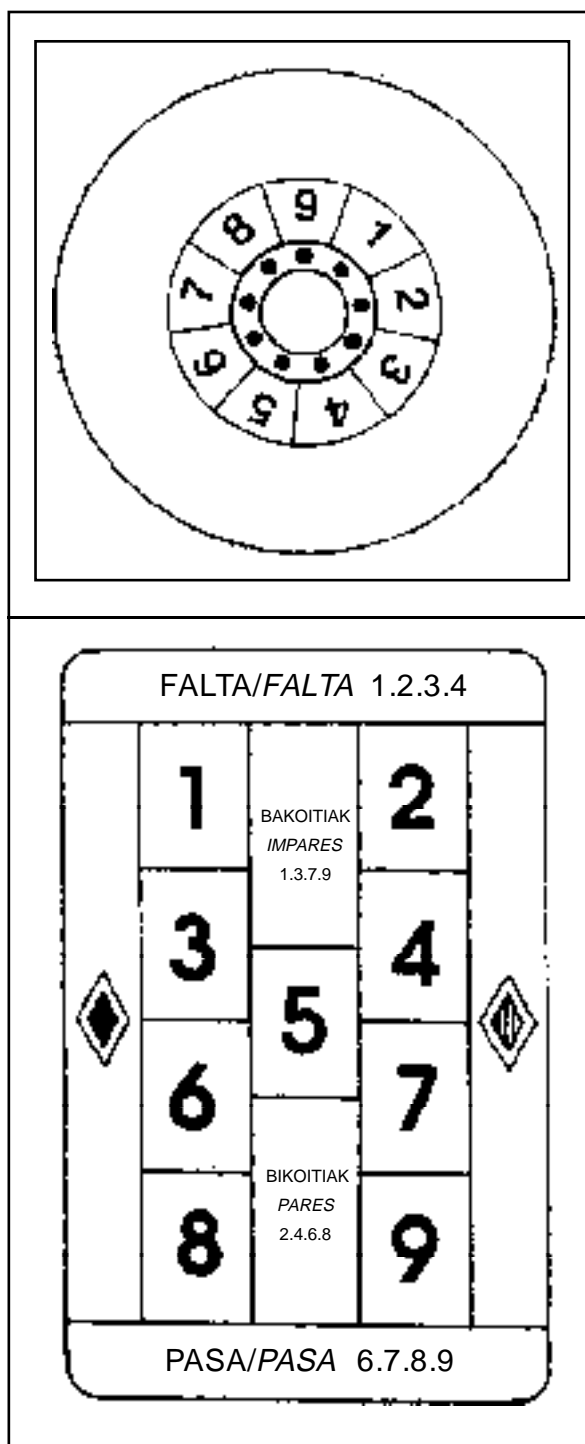
II.- Elementos del juego.

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 (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). Este número cinco indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado con cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.



III.- Langileak.

Hauexek dira langileak:

a) Mahaiburua mahaia zuzentzeaz arduratzen da.

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

IV.- Jokalariak.

Partida bakoitzean jokalari-kopuru zehaztu gabeak parte har dezake.

V.- Jokoaren arauak.

a) Konbinazio posibleak.

III.- Personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige la misma.

b) Habrá croupieres, 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.

Bi konbinazio baino ezin dira erabili:

Lehena: 1etik 9ra bitarteko zenbaki oso baten gainean apustu egitea; kasu honetan irabazleak egindako apustuaren balioa bider zazpi jasotzen du. Bigarrena: zorte bakun baten gainean apustu egitea (gorria ala beltza, bikoitia ala bakoitia, pasa ala falta). Kasu haue-tan guztietan, irabazleak bere apustua berreskuratu eta beste horrenbesteko balioa jasotzen du. Dena den, 5 zenbakia irteten denean, zorte bakun hauen gainean egindako apustu guztiak galdu egiten dira.

b) Apustuen maximoak eta minimoak.

Apustuen minimoa Joko eta Ikuskizun Zuzendari-zak emandako baimenean finkatuta dago. Hala eta guztiz ere, establezimenduaz arduratzen den zuzendar-riak baimendutakoaren bikoitza den apustu minimoa-rekin ireki ditzake oihalak, beti ere establezimendu hori irekita dagoen bitartean gutxienez oihal batean minimo hari eusten bazaio.

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

Maximo hau, mahaiz mahai, jokalaria bakoitzari bakarka aplikatzen zaio. Horregatik, establezimenduak ezin du maximo bat finkatu jokalaria desberdinenak diren eta zenbaki oso baten edo zorte bakun baten gainean jarrita dauden apustuen multzorako.

c) Jokoaren funtzionamendua.

Partidako buruak «hagan sus apuestas» («egin itzazue apustuak») iragartzen duenetik aurrera egiten dituzte apustuak jokalariek. Apustuak fitxa bidez jar-tzen dira jokalariai aukeratutako taularen laukietako batean.

Jarraian, croupierrek plater zirkularren kanpoalde-ko ertzean zehar jaurtikitzen du bola eta honek bira ugari ematen ditu zuloak dauden eremura hurbildu baino lehen. Une honetan, «¿están hechas las apues-tas?» («egin dituzue apustuak?») galdetzen du croupie-rrak. Jarraian «no va más» («besterik ez») iragartzen du. Une honetatik aurrera, abisu hori egin ondoren jartzen diren apustu guztiak baztertu egiten dira eta croupierrek bere arrastelu edo erraketarekin itzultzen dizkio fitxak posturagile berantiarrari.

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

Orduan croupierrek bere arrasteluarekin jasotzen ditu apustu galtzaile guztiak eta irabazle suertatu dire-nak mahai gainean uzten ditu, irabazia gaineratzeko. Irabazten duen jokalaria bere apustua berreskuratzen du kasu guztietan, eta jokotik erretiratu egin dezake.

05.- Hogeita hamar eta berrogeia.

I.- Deskribapena.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

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

b) Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Dirección de Juego y Espectácu-los. Sin embargo, el director responsable del estableci-miento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel míni-mo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho estableci-miento.

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autoriza-ción. 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 sencilla.

c) Funcionamiento del juego.

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

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 pre-gunta «¿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 apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orifi-cio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, dicien-do en alta 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 todos los casos, su apues-ta y puede retirarla del juego.

05.- Treinta y Cuarenta.

I.- Denominación.

Hogeita hamar eta berrogeia zorizko karta-jokoa da, kontrapartidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzailerik 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, indizerik gabe. Irudiek hamar puntu balio dute, batekoak puntu bat eta beste kartek beren zenbakiaren 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 «beltzari» dagozkienak. Bi hauen artean «kolorea» edukiko duen errenkada bat egongo da, erdian, eta beheago triangulu-formako laugarren zatia kokatuko da, «alderantzizkoa».

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

III.- Langileak.

Mahai bakoitzak une orotan bertan ihardungo duten mahai-buru bat eta bi «croupier» izango ditu:

Mahaiburua jokoa behar bezala garatzeaz arduratuko da.

«Croupierrak»: bi izango dira, aurrez aurre kokaturik. Bietako batek, croupier tailatzaileak, kartak banatzea izango du eginkizun, eta besteak, apustu irabazleak ordaindu eta postura galtzaileak erretiratzea.

IV.- Jokalariak.

Partida bakoitzean jokalari-kopuru zehaztu gabeak parte har dezake.

V.- Jokoaren arauak.

1.- Konbinazio posibleak.

Bi karta-ilara desplazatu osatu behar dira: goikoa «beltza» da eta behekoa «gorria». Ilar bakoitzean hogeita hamar eta berrogei bitarteko puntuazioa lortu arte banatuko dira kartak.

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

II.- Elementos del juego.

1.º.- 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.º.- Mesa de juego.

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

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

III.- Personal

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos croupieres:

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

Croupieres: existirán dos, situados uno frente a 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.

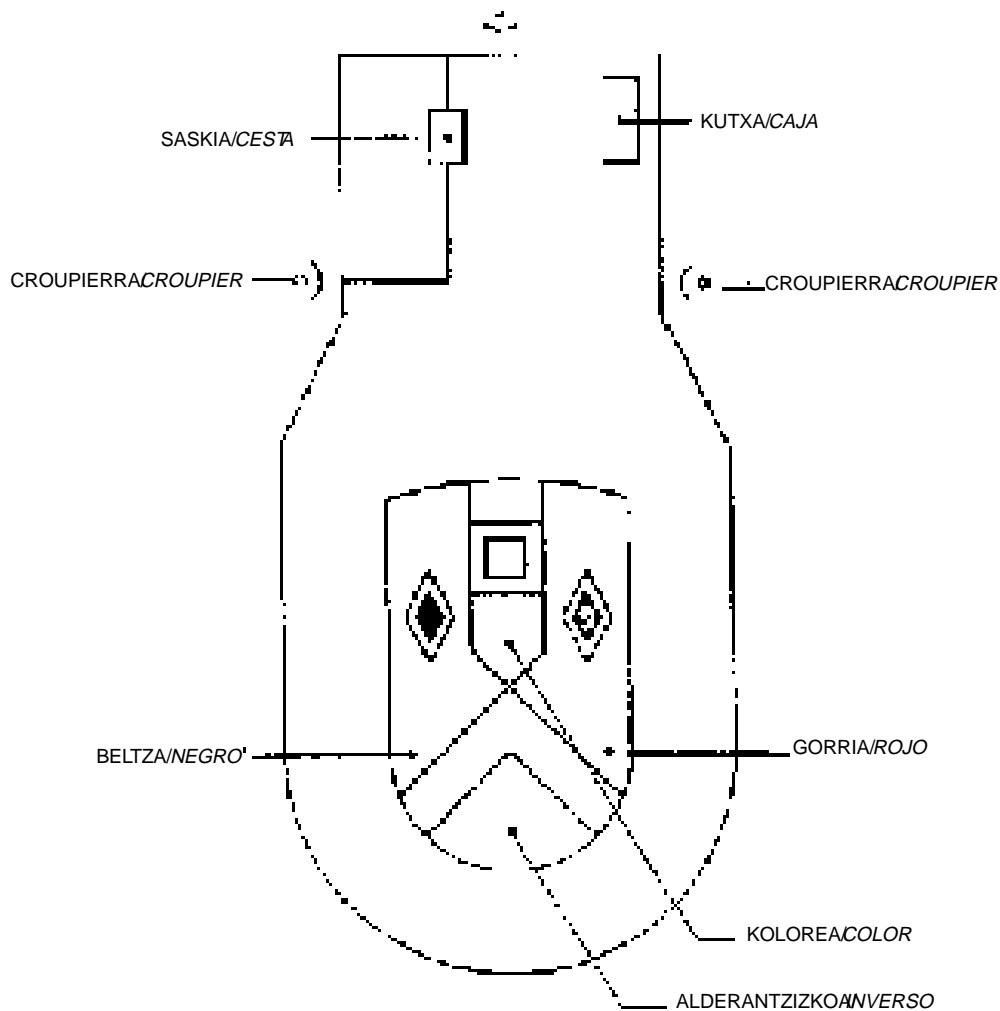
En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V.- Reglas del juego.

1.º.- Combinaciones posibles.

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

MAHAI- BURUAJEFE DE MESA



HOGEITA HAMAR ET A BERROGEIA/ TREINTA Y CUARENTA

Jokalariek jarraian adierazitako konbinazioak baino ezin dituzte erabili, eta egindako apustuaren baliokidea jasoko dute:

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

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

Osterantzean, alderantzizkoa dago.

Bi ilarek puntu berbera osatzen dutenean, jokoa baliogabea da, puntu hori 31 denean izan ezik. Kasu honetan, erruletan zeroaren sistema arautzen duten xedapen berberak agintzen dute. Apustu berdinek edo handiagoek, posturaren unean egindako apustuaren zenbatekoaren %1 jarriz; horretarako, seinale edo plaka bat jarriko da posturaren gainean apustua egiterakoan.

2.- Apustuen maximoak eta minimoak.

Apustuen minimoa Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak emandako baimenean zehaztuta dago.

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

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

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

En caso contrario hay inverso.

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

2.º.- 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 hogeita bost izango da.

3.- Jokoaren garapena.

Croupierrak kartak nahastu ondoren, honek eskuin aldean hurbilen duen jokalaria kartak pikatu egingo ditu.

Jarraian, croupierrak karta gorri bat jartzen du piloko azkeneko bost karten aurrean. Karta gorri hau azaltzen denean une horretan martxan dagoen jokoa baliorik gabe geratzen da; orduan, azkeneko bost kartak ahoz behera jartzen dira mahai gainean eta zenbatu egiten dira.

Kartak «sabotean» sartu ondoren, kartak mahai gainean jartzen dira, agerian, eta beti ilara beltzetik hasita. Guztizko puntuazioa 31ra iritsi edo puntuazio hau gainditzen duenean, kartak ilara gorrian jartzen hasiko dira. Jarraian, croupierrak ozenki iragartzen ditu ilara bakoitzeko puntuazioa eta zorte irabazleak (esate baterako: bi beltza eta kolorea irabazle edo beltza eta aldeantzikoa irabazle, eta gauza bera gorritik hasita, hau da, bi gorria eta kolorea irabazle edo beltza eta aldeantzikoa 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 aldeantzikotik hasita eta ondoren beltza eta gorria, eta croupierrarengandik urrutien dauden apustuetatik. Galtzaile suertatu diren posturak erretiratu arte ezin izango da apustu irabazleak ordaintzen hasi.

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

06.- Dadoak edo «craps».

I.- Deskribapena.

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

II.- Jokoaren elementuak.

1.- Dadoak.

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

Aurpegietako batean fabrikatzailearen ordena-zenbakia eta establezimenduko siglak azalduko dira, dadoaren oreka kaltetu gabe.

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

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

El máximo será igual a veinticinco veces el mínimo establecido.

3.º.- 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 esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el «sabot» se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el 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 anunciará también color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo, y por las apuestas más alejadas del 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.

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.º.- Dados.

El juego de dados se juega 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 de los usados en la sesión anterior.

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

III.- Langileak.

Dado-mahai bakoitzean mahai-buru bat bi «croupier» eta «stickman» bat ariko dira lanean:

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

«Croupierrak» apustu galtzaileak jasotzeaz, hala badagokio apustuak kutxan jarri eta puntua adierazteaz, eta apustu irabazleak ordaintzeaz arduratuko dira. Halaber, jokalariek eskatzen dizkieten bilete eta fitxak trukatzeko arduratuko dira.

«Stickmana» dadoak egoera onean daudela egiaztatzeaz, dadoak jokalariei emateaz eta jokoa garatzeko beharrezkoak diren ohartarazpenak egiteaz arduratuko da.

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 jokutzen da. 7 edo 11rekin irabazi egiten du eta 2, 3 edo 12rekin galdu. Beste zifra bat ateratzen bada, emaitza zintzilik geratzen da eta atera den zenbakia puntua da, croupierrak zenbaki honi dagokion kaxaren gainean jartzen duen plaka baten bidez adierazten duena. Win-en gaineko apustuek irabazi egiten dute puntua errepikatzen bada, galdu egiten dute 7 ateratzen bada eta errepikatu egiten dira beste zifraren bat ateratzen bada. Dadoak «eskuz» aldatzen dira 7 ateratzen denean, galarazi egiten baitu.

Don't Win.

Lehendabiziko jaurtialdian jokutzen da. 2 edo 3rekin irabazi egiten du, 7 edo 11rekin galdu, eta 12rekin emaitza baliogabea du. Beste zifra bat ateratzen bada, emaitza zintzilik geratzen da eta atera den zenbakia puntua da. Don't Win-en gaineko apustuek irabazi egiten dute 7 ateratzen bada eta galdu egiten dute puntua errepikatzen bada.

Come.

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

Don't Come.

III.- Personal.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos croupieres y un «stickman»:

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

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

El «stickman» estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

IV.- Reglas del juego.

1.º.- Combinaciones.

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

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

Win.

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

Lehendabiziko jaurtialdiaren ondorengo edozein unetan jokatzeko da. Irabazi egiten du 2 edo 3 ateratzen bada, 7 edo 11rekin galdu egiten du eta 12rekin emaitza baliogabea du. Beste edozein zifra ateratzen bada, apustua dagokion laukian jartzen da eta, hurrengo jokalditik aurrera, irabazi egiten du 7 ateratzen bada eta galdu egiten du apustua jarrita dagoeneko puntuak ateratzen bada.

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

Field.

Partidaren edozein unetan jokatzeko da, eta «jaurtialdi» bakoitza erabakigarria da. Irabazi egiten du 2, 3, 4, 9, 10, 11 edo 12 ateratzen bada, eta gainerako emaitzek galdu egiten dute. Bikoitza ordaintzen da 2 edo 12 ateratzen bada, eta gainerako puntuazioak jokaturakoaren beste horrenbeste.

Big 6.

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

Big 8.

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

Under 7.

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

Over 7.

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

B. Zorte anizkunak; partidaren edozein unetan jokatzen daiteke.

Hard Ways.

Bikoitzez osatutako 4, 6, 8 edo 10eko guztizkoen ganean jokatzeko da. Apustuak erabakigarria ez den jaurtialdi bakoitzaren ondoren erretira daitezke. Irabazi egiten du «aukeratutako bikoitza» ateratzen bada eta galdu egiten du 7 ateratzen bada edo zenbakiaren guztizkoa bikoitzez osatuta ez badago. 2ko bikoitza eta 5eko bikoitza, egindako apustua bider zazpi ordaintzen dira, eta 3ko bikoitza eta 4ko bikoitza, egindako apustua bider bederatzira.

7ko jokoa.

Apustua bider lau ordaintzen da. Irabazi egiten du 7 ateratzen bada eta galdu egiten du beste edozein emaitza ateratzen bada.

11ko jokoa.

Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

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

Field.

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

Big 6.

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

Big 8.

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

Under 7.

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

Over 7.

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

B. 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 ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el «doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta, el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

Juego de 7.

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

Juego de 11.

Apustua bider hamabost ordaintzen da. Irabazi egiten du 11 ateratzen bada eta galdu egiten du beste edozein emaitza ateratzen bada.

Any Craps.

Apustua bider zazpi ordaintzen da. Irabazi egiten du 2, 3 edo 12 ateratzen bada eta galdu egiten du beste edozein emaitza ateratzen bada.

Craps 2.

Apustua bider hogeita hamar ordaintzen da. Irabazi egiten du 2 ateratzen bada eta galdu egiten du beste edozein emaitza ateratzen bada.

Craps 3.

Apustua bider hamabost ordaintzen da. Irabazi egiten du 3 ateratzen bada eta galdu egiten du beste edozein emaitza ateratzen bada.

Craps 12.

Apustua bider hogeita hamar ordaintzen da. Irabazi egiten du 12 ateratzen bada eta galdu egiten du beste edozein emaitza ateratzen bada.

Horm.

Apustua bider lau ordaintzen da. Craps-a 11ko jokorekin elkartzen duen zorte honek irabazi egiten du 2, 3, 12 edo 11 ateratzen bada eta galdu egiten du beste edozein emaitza ateratzen bada.

C. Zorte elkartuak. Zorte hauek dagokien zorte bakunaren apustua –honen puntua ezaguna da– egin 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 egiten da, irabazi egiten du puntuarekin, galdu egiten du 7 ateratzen bada eta emaitza baliogabea du beste edozein gutzizkorekin. 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 elkartutako zortearen apustua dagokion zorte bakunaren apustu nagusiaren gainean egiten da, irabazi egiten du 7 ateratzen bada, galdu egiten du puntuarekin eta emaitza baliogabea du beste edozein gutzizkorekin. 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 elkartutako zortearen apustua dagokion zorte bakunaren apustu nagusiaren gainean edo hurbil egiten da. Zorte honek Come zortearen baldintza berberetan irabazi, galdu edo ematen du emaitza baliogabea, eta Win-i elkartutako zortea bezala ordaintzen da.

Don't Come-ri elkartutako zortearen apustua dagokion zorte bakunaren apustu nagusiaren gainean egiten da. Zorte honek Don't Come zortearen baldintza berberetan irabazi, galdu edo ematen du emaitza baliogabea, eta Don't Win-i elkartutako zortea bezala ordaintzen da.

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

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

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

La suerte asociada del Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o 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. 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 jokalariaren posizioaren arabera egiten da, lerroaren gainean zangalatraba, hautatutako edozein zenbakiren aurrean nahiz atzean. Zorte honek irabazi egiten du puntua 7 baino lehen ateratzen bada, galdu egiten du 7 ateratzen bada edo emaitza baliogabea du. Apustuak honela ordaintzen 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 croupierak «Wrong Bet» adierazpena daukan kontramarka baten bidez adierazten du. Irabazi egiten du 7 puntua baino lehen ateratzen bada, galdu egiten du puntua ateratzen bada edo emaitza baliogabea du. Apustuak honela ordaintzen 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 minimoa eta maximoa kasinoaren baimenean zehaztuko dira.

Zorte bakunetan, apustu maximoak ezin izango du mahaiko minimoa bider 100 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.

Win eta Come-ri elkartutako zorteetan, dagozkien zorte bakunen gainean benetan egindako apustuen zenbatekoaren arabera zehaztuko da apustu maximoa.

Don't Win eta Don't Come-ri elkartutako zorteetan, apustuaren maximoa jokatutako 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 horren %120.

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

3.- Funtzionamendua.

Dado-mahai bakoitza okupa dezakeen jokalaria-kopuruak ez du mugarik izango.

Dadoak jokalariei eskainiko zaizkie, partida hasteraoan «croupierren» ezker aldean dagoen jokalariengandik hasita eta gero erlojuaren orratzen norantzari jarraituz. Jokalari batek dadoei uko egiten badie, hurrengo jokalaria eskainiko zaizkio, aurreikusitako

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.º.- Apuestas.

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

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces del 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 apuestas asociadas, de Win y Come, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas del Don't Win y del Don't Come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 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 para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3.º.- 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 croupierres y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehusa los dados pasarán al jugador siguiente, en el orden previs-

ordenari jarraituz. «Stickmanak» bastoi baten bidez pasatuko dizkio dadoak jokalariai; dadoak aztertu behar dituenean edo eroritakoak lurretik jasotzeko baino ez ditu ukituko.

Dadoak jaurtikitzen dituen jokalariai «ya no va más» («besterik ez») iragarri bezain laster bota beharko ditu, eta ez ditu dadoak igurtzi edo eskuan gorde behar.

Jaurtitzaleak 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. Kasu honetan, mahaiko beste lau dadoen artean aukeratzeko utziko zaio, jokaldia amaitu ahal izateko. Jokaldia amaitutakoan galdutako dadoa aurkitzen ez bada, mahaiaren beste dado-sorta bat jarri eta lehengoak erretiratu egingo dira.

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

Jokaldia baliozkoa izan dadin, dadoak biraka ibili behar dira, ez irristaka. Dadoak hautsi egiten badira, bata bestearen gainean jarri, fitxa baten gainean gertatzen badira edo mahaitik edo honen gainean nahiz erreberbako dadoen saskian erortzen badira, edota jaurtikea ez bada behar bezala egin, «tirada nula» («jaurtialdi baliogabea») iragarriko du «stickmanak».

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

Jaurtialdi-kopuru jakin baten ondoren, mahaiburuak dadoak aldatzeko erabakia har dezake. «Cambio de dados» («dado-aldaketa») iragarriko du «stickmanak» eta, bastoiaren baliatuz, mahaiko sei dadoak jarriko ditu jokalariai aurrean. Jokalariai bi dado hartuko ditu eta beste laurak, jokalariai begi-bistan, horretarako aurreikusitako kaxara bueltatuko ditu.

«Ya no va más» («besterik ez») iragarri ondoren ezin izango da apusturik egin. Dadoak jaurtikitzen dituen jokalariai bota baino lehen egin beharko du Win edo Don't Win-en gaineko apustua eta, gainera, beste zorte posible guztien gainean ere joka dezake.

07.- Puntu eta bankua.

I.- Deskribapena.

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

II.- Jokoaren elementuak.

1.- Kartak.

52na kartako sei karta-sorta erabiliko dira, indizeekin, erdia kolore batekoa eta beste erdia bestekoa. Kartak behin eta berriz erabili ahal izango dira, beti ere egoera ezin hobean badaude.

2.- Banagailua edo «sabet».

to. El «stickman» pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la «mano».

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

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula».

El jefe de mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El «stickman» anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el Win o sobre el Don't Win antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

07.- Punto y banca.

I.- Denominación.

El Punto y Banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquellos apostar tanto a favor de la Banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la Banca.

II.- Elementos del juego.

1.º.- Cartas.

Se utilizarán 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.º.- Distribuidor o «sabet».

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

3.- Joko-mahaia.

Forma obalatuak izango da eta 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 egingako apustuak jasotzeko. Laukitxo hauen zenbakiak bat etorriko dira jokalarien atalen zenbakiekin. Halaber, jokoak «Black-Jack» edo Hogeita bateko mahaiaren antzeko dimentsio eta ezaugarriak dituen mahai txikiago batean ere egin daiteke. Kasu honetan, zazpi jokalarik edo gutxiagok parte har dezakete eserita.

Mahaiaren erdialdeko gainazalak honako irekiune hauek eduki behar ditu: bat, erabilitako kartak bertan uzteko, saski deitzen zaiona; beste bat edo bi, langileei ematen dizkieten eskupekoak jasotzeko; eta beste bat fitxa edo plaken truke aldatzen diren bileteak sartzeko. Halaber, laukitxo bat izango da mahaiaren erdi-erdian, berdinketaren aldeko apustuak jasotzeko.

III.- Langileak.

Joko-mahai bakoitzak mahai-buru bat eta bizpahiru «croupier» izango ditu. Mahai txikiagoan jokatuz gero, «croupier» bat edo bi izango ditu.

1.- Mahaiburua.

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

Horrez gain, hutsik geratzen diren lekuak betetzeko lehen-tasun-ordena finkatuko duen zerrenda bat eramango du.

2.- «Croupierrak».

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

Jokoa mahai txikian egiten denean, croupierrari egoituko zaio kartak banatzea, lehendabizikoa eta hirugarrena Punturako eta bigarrena eta laugarrena Bankurako, eta beste karta bat aterako du Punturako edo Bankurako, hirugarren kartaren arauak jarraituz.

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

3.º.- Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos croupieres, 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 mesa reducida, con dimensiones y características similares a las del Veintiuno o «Black Jack», para un número de jugadores sentados igual o inferior a siete.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo, existirá una casilla situada en el centro de la mesa, para recoger las apuestas en favor de empate.

III.- Personal.

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres croupieres, siendo el número de croupieres en el caso de mesa reducida, de uno o dos.

1.º.- Jefe de mesa.

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.

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

2.º.- Croupieres.

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también la mezcla de las cartas, su introducción en el «sabot» y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la «mano» ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasarán el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

Cuando el juego se desarrolle en la mesa reducida, la distribución de las cartas corresponderá al croupier, la primera y la tercera para Punto y la segunda y la cuarta para Banca, procediendo a extraer una carta adicional para el Punto o la Banca siguiendo las reglas de la tercera carta.

Apustu galtzaileak jaso eta irabazle suertatu direnak ordaindu ondoren, kartak ahoz behera erretiratu eta horretarako destinatutako ontzi edo kutxatila batean utziko dira.

IV.- Jokalariak.

Jokoan zenbakitutako atalen aurrean eserita dauden jokalariek eta, kasinoko zuzendaritzak horrela erabakiz gero, zutik dauden jokalariek parte har dezakete.

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

Kartak banatzen dituen jokalariak bankuaren «eskua» jokatzeko du; jokolariaren «eskua» apusturik handiena egin duen jokolariari egokituko zaio; jokolariaren «eskuaren» aldeko apusturik ez badago, kartak croupierak izango ditu. Bankuak jokaldia galtzen duenean kartak banatzeko eskubidea galdu egingo da, eta ezarritako txandaren arabera dagokion jokolariari pasatuko zaio «sabota».

V.- Bankua.

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

Posturen minimoa desberdina izan daiteke mahai bakoitzerako, baina ezin da ezein kasutan Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendutako minimoa baino txikiagoa izan. Apustuen maximoa 50 edo 100 bider minimoan finkatuko da mahai bakoitzerako, eta kasinoko zuzendaritzak apustuak mahaiko minimoaren multiploak izan daitezen erabaki dezake.

VI.- Jokoaren arauak.

1.- Jokalari bakoitzari bi karta ematen zaizkio hasieran. Jokoaren balioa karta bakoitzari emandako puntuen arabera da; puntu hauek kartak inskribatuta dituenak dira, 10ekoaren eta irudien kasuan izan ezik, ez baitute inolako zenbaki-baliorik, eta batekoak puntu bat balio du. Puntuen batuketan hamarrekoko mesprezatu egiten dira eta, jokoaren ondorioetarako, unitateen zifrak bakarrik balio du. Bederatziko puntuazioa edo zifra honetatik hurbilenekoa daukan jokalariak irabaziko du. Berdinketarik izanez gero, jokaldia balio-gabetzat joko da eta apustuak erretiratu ahal izango dira, «berdinketan» egindakoak izan ezik, hauek establezimendutik kobratuko baitute beren irabazia, jarritako baten truke zortzi jasoz.

Jokolariaren «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) Jokolariaren «eskuarentzat».

- Bere puntuazioa 0, 1, 2, 3, 4 edo 5 denean, karta eskatu behar du.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, las cartas serán retiradas con las caras hacia abajo y depositadas en un recipiente o cajetín destinado para este fin.

IV.- Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

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

V.- Banca.

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

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 será fijado para cada mesa en 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI.- Reglas del juego.

1.º.- 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 alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2.º.- 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.

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

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

– 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 "eskuko" hirugarren karta <i>Tercera carta de la mano del jugador</i>										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Bankuaren lehen bi karten puntuazioa <i>Puntuación de las primeras dos 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/ *Significa pedir tercera carta*

P: Planto egiten duela esan nahi du/ *Significa plantarse*

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, honen azpian zazpi karta utziz. Gelditze-karta hau azaltzen denean partida amaitutzat emango da eta ezin izango da beste jokaldirik egin, une horretan jokatzen ari dena izan ezik.

Jarraian croupierrak lehendabiziko karta atera eta erakutsi egiten du. Honen balioak erabakiko du zenbat karta baztertu eta sartuko diren saskian. Kasu honetarako, hain zuzen, irudien eta hamarrekoen balioa hamar puntukoa izango da.

VII.– Desarrollo del juego.

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

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

Croupierraren «no va más» («besterik ez») agindua eta, jarraian, «cartas» («kartak»), «sabota» daukan jokalariai zuzentzen zaio, honek «esku» bakoitzari bi karta eman diezazkion, ahoz behera. Jokalariaren «eskuari» dagozkion lehendabiziko eta hirugarren kartak croupierrari eramaten zaizkio, eta bankuari dagozkion bigarren eta laugarren kartak «sabotaren» aurrealdeko eskuineko izkinaren azpian geratzen dira. Jarraian, jokalariaren «eskuko» kartak eramaten dira, «esku» horren aldeko apusturik handiena egin duen jokalariai ematen zaizkio eta honek kartak erakutsi eta gero croupierrari itzultzen dizkio; honek guztizko puntuazioa iragarri eta kartak bere eskuinaldean jarriko ditu. Halaber, kartak banatzen dituen jokalariai erakutsi egiten ditu eta croupierrari eramaten dizkio. Honek bi kartetarako guztizko puntuazioa iragarri eta bere ezkerrean jartzen ditu.

Ezarritako arauari jarraiki, jokalariai planto egin behar duenean, croupierrak iragarriko du: «El jugador se planta... (punto total)» -«Jokalariai planto egiten du... (guztizko puntuazioa)»-; osterantzean, «Carta para el jugador» («Karta jokalariaientzat») esango du ozenki. Bankuaren «eskuari» arau berberak aplikatzen zaizkio.

Jokaldia amaitutakoan, croupierrak puntuaziorik handiena duen «eskua» iragarriko du, eta hau izango da irabazlea. Jarraian, apustu irabazleak ordainduko dira eta, hala badagokio, establezimenduaren mozkinari dagokion kerkaria egingo da.

Berdinketarik izanez gero, berdinketaren alde jokatu duen jokalariai ezarritako irabazia kobratuko du.

08.- Trenbidea, baccara edo chemin de fer.

I.- Deskribapena.

Baccara-trenbidea, «chemin de fer» izenez ere ezagutzen dena, hainbat jokalariai elkarrekin lehiatzen dituen karta-jokoa da, zirkulukoak deitzen direnetakoa. Jokalarietako batek bankua dauka eta eserita dauden jokalariai 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 hainbat aldiz erabil daitezke eta ez dira beste batzuekin ordezkatu behar, beti ere egoera ezin hobean badaude. Kartek bildu behar dituzten ezaugarriak eta kartak nahastu eta jokoa maneiatzeko moduari dagokienez, Joko-Kasinoen Araudian xedatutakoari jarraituko zaio.

2.- Banagailua edo «sabot».

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

3.- Joko-mahaia.

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

La orden del croupier «no va más « y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al croupier, quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la Banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la «mano» del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al croupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las 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 ... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «Carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la Banca.

Finalizada la jugada, el croupier anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

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

08.- Ferrocarril, Baccara o Chemin de Fer.

I.- Denominación.

El baccará-ferrocarril, conocido también como «chemin de fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la Banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II.- Elementos del juego.

1.º.- Cartas.

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

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

2.º.- Distribuidor o «sabot».

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

3.º.- Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del 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.

Mahaiaren erdialdeko gainazalak honako irekiune edo zirritu hauek eduki behar ditu: bat erdian, erabilitako kartak bertan uzteko, saski deitzen zaiona; 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 dirukopurua croupierraren aurrean egongo da, bere ezker aldean, eta bankua osatzen ez duten bankariaren irabaziak eskuinaldean jarriko dira (bankariak jokoan jarri ez dituenak).

III.- Langileak.

Joko-mahai bakoitzak une orotan bertan ihardungo duten ikuskatzaile bat, croupier bat eta diru-trukatzaile bat (truke-langilea) izango ditu.

1.- Ikuskatzailea.

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

2.- Croupierraren.

Katalogoaren epigrafe honetan zehar ematen zaizkion eginkizunen kaltetan izan gabe, honako hauek bete beharko ditu: kartak kontatu, nahastu eta «sabotean» sartzeari; bere palaren bitartez kartak jokalariei eramatea; jokoari dagozkion esaldi desberdinak eta jokalarien ekintzak ozenki iragartzea; putzuari dagozkion kopurua kalkulatu eta dagokion zirrituan sartzeari; eta erabilitako kartak eta jasotako eskupekoak horretarako destinatutako zirrituetan sartzeari.

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

3.- Diru-trukatzailea.

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

Horrez gain, zerbitzari laguntzaileak ere izango dira: gehienez ere bat izango da lau mahai edo frakzio bakoitzeko. Ezin izango dute jokoaren garapenarekin, karta edo fitxekin zerikusia duen ezertan parte hartu.

IV.- Jokalariak.

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

Ondorio guztietarako, honako lehentasun-ordena hau ezartzen 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 arte-

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 situada 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 puestas en juego por éste).

III.- Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un croupier y un cambista (empleado de cambios).

1.º.- 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 puedan quedarse vacantes.

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

IV.- Jugadores.

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

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

koen lehentasun-ordena berberari jarraituko zaio. Eserita dagoen jokalaria batek «eskualdiak» dirauen bitartean lekuz aldatzen badu «eskua» pasatzen utzi beharko du («agur egin»); gainera, ezin du bere lehentasun-eskubidea erabili pasatutako «eskua» bereganatzeko, hots, bankua hartzeko, edo bankua egiteko «agur egiten» 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 ezin du, inolaz ere, joko-mahai batean baino gehiagotan aldi berean eserlekurik okupatu.

Hutsik geratzen diren lekuak honela beteko dira: «eskualdiak» dirauen bitartean, ikuskatzaileak daukan itxaron-zerrendan 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 egin beharko du.

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

«Eskua» hartzea dagokionean mahaian ez dagoen jokalaria bere lekua galdu egingo du, eta itxaron-zerrendan lehendabiziko tokian dagoena jarriko da bere ordez.

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

V.- Bankua.

Bankua hasiera batean croupierraren eskuinaldean dagoen jokalariai adjudikatuko zaio (1 zenbakidun 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 eskueran diru-kopuru jakin bat jarrita. Bankariaren elkarteki-deak ezin izango du inoiz jokoan parte hartu eta bankariaren baldintza berberetan irabazi edo galduko du.

Jokalaria irabazten duen bitartean bankua bere eskuetan eduki dezake, baina galtzen duenean bere eskuinaldean dagoen jokalariai 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 eskaintzen zaie eta inork eskuratzen ez badu, bankua utzi edo «eskua» pasatu duen jokalaria berriz har dezake diru-kopuru berberaren truke. Jokalaria bakar batek eskuratzen duen pasatutako «eskuak» lehentasuna du elkarre gisa eskuratuta-

prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» («saludar»); además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la Banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

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

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

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

El jugador que durante dos veces consecutivas rehuse 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 adjudicará 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 adquiere, el jugador que cedió la Banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó

koarekiko. «Eskua» pasa duen bankariak elkarte osazake geroztik eskuratu duen jokalariaekin.

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

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

Bankua adjudikatu ondoren, berau osatzen duen guztizko kopurua jokalaria handitu egin dezake eskainitako kopuruari dagokionez, baina inoiz ez kopuru hori urritu.

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

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

Jokalarietako batek ere ez badu bankua eskuratzen, «eskua» pasa duen bankariaren eskuinaldean dagoen jokalariaengana itzultzen da, eta honek mahaiaren ezarritako minimoaren truke onartu behar du. Horrela egiten ez badu, utzi egin behar du bere lekua.

Pasatutako «esku» bat bereganatu duen jokalaria galtzen duenean, «sabota» «eskua» pasatu duen bankariaren eskuinaldean eserita dagoen jokalariaengana itzultzen da.

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

Puntuaren minimoak edo posturaen minimoak, hots, bankuaren kontra puntu gisa jokatu ahal izateko kopuru minimoak, ez du zertan berdin-berdina izan mahai desberdinetarako, eta ezin izango du ezin kasutan Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendutako minimoa baino txikiagoa izan. Minimo hau nabarmenki adierazita egon behar da mahaiaren.

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

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 sólo por una jugada.

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

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

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

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

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la Banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

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

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 finkatzen da.

«Garajea» jarraian adierazitako kasuak edo zirkuntantziak 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, beti ere hauen baturak puntuaren minimoa bider berrogeita hamarren baliokidea den kopurua gainditzen badu. Kasu honetan «garajea» osatuko du.

b) Derrigorrezko «garajea».

Bankuaren zenbatekoak puntuen balioen batura gainditzen 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 diezaiolke, «todo va» («guztia jokoan») iragarri.

VI.- Jokoaren arauak.

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

Bankariak hasieran eta txandaka bi karta ematen dizkio ezkutuan berarekin lehiatzen den jokalaria, eta beste bi karta ematen dizkio bere buruari, hauek ere ezkutuan. Lehendabiziko kartak jasota, puntuazioa zortzi edo bederatzikoa bada, hauek agerian jarri eta jokoa erakutsi egiten da eta beste lehiatzaileak, halaber, bere jokoa erakutsi behar du.

Gainerako kasuetan, bankuarekin lehiatzen den jokalaria hirugarren karta bat eska dezake edo aski duela pentsatu, eta hurrenez hurren «karta» («karta») eta «no» («ez») hitzez baliatuz emango du aditzera. Jokalariaren iharduketak honako arau hauei jarraituko die:

0, 1, 2, 3 edo 4 daukanean karta eskatu behar du.

5 daukanean aukeratu egin dezake.

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

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

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

a) «Garage» voluntario.

Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la Banca, pero aquél podrá decidir voluntariamente 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 aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage».

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

VI.- Reglas del juego.

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

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

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

Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

Cuando tiene 5, puede optar.

6 edo 7 daukanean planto egin behar du.

Jokalariak bankua egiten badu, ez zaizkio arau hauek aplikatuko eta askatasun osoa izango du karta eskatu edo nahikoa duelako planto egiteko, beti ere joko-zuzendariak partida hasi baino lehen baimentzen badu. Jarraian, bankariak aukera egin dezake, hots, karta eskatu edo ez, zero («baccara») daukanean izan ezik, kasu honetan derrigorrezkoa baita hirugarren karta eskatzea. Aurrekoak ez bezala, hirugarren karta agerian ematen da beti. Jokoaren amaieran jokalaria bakoitzaren puntuazioa iragarri, kartak agerian jarri eta apustuak ordaindu edo, hala badagokio, erretiratu egiten dira.

Jokalari guztiek jokoaren arauetako buruzko argibideak eska diezazkioke croupierrari eta honek derrigorrez eman beharko dizkie. Jokalariak 5eko puntuazioa badu eta croupierrari aholkua eskatzen badiu, honek planto egiteko esango dio.

Bankariak, nahi badu, bankuaren jokaldi-taula eska diezaioket 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 eskaintzen dizkie, honela esanez: «señores, las cartas pasan» («jaun-andreak, badoaz kartak»). Kartak edozein jokalarik nahas ditzake eta, era berean, croupierrari itzultzen dizkiotenean honek azkeneko aldiz nahastuko ditu. Hau egin ondoren, kartak bere ezker aldean dagoen jokalaritari pasatzen dizkio, eta horrela ondoz ondo, jokalariren batek karta-piloa pikatzen 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. Gelditze-karta hau azaltzen denean partida amaitutzat emango da eta ezin izango da beste jokalaririk egin, une horretan jokatzen ari dena izan ezik.

Bankua adjudikatu ondoren, bankariak jokoan jarri den diru-kopurua iragarriko du, croupierrari fitxetan entregatuko zaiona, honek mahai gainean jar ditzan, bere ezker aldean. Jarraian, honek kopurua iragarriko du, joka dezaketenez zifra maximoa dela adieraziz jokalariei; horretarako, «hay..., pesetas en la banca» («... pezeta daude bankuan») adierazpena erabiliko du.

Bankua egin nahi duten hainbat jokalaria baldin badaude, IV. idazatian ezarritako lehentasun-ordenari jarraituko zaio.

Jokalari batek bakarrik egindako bankuak, zutik egon arren, lehentasuna du elkarte gisa egindako bankuarekiko.

Eserita edo zutik dauden jokalarietako inork ez badu bankua egiteko asmorik, banku partziala iragar daiteke, «banco con la mesa» («bankua mahaiarekin») adierazpenaren bidez; horretarako, posturaren kopuruak bankuaren erdia izan beharko du. Jarraian, croupierrak gonbita egingo die gainerako jokalariei, beren apustue-

Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («baccará»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, 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 ofrece a los jugadores, diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que, a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el 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 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 su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar, para ello utilizará la expresión «hay ..., pesetas en la Banca».

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

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

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la Banca. A continuación, el croupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en

kin bankako kopurua osa dezaten, «no van más apuestas» («beste apusturik ez») esaldiarekin apustuak egiteko denbora amaitutzat eman arte.

«Bankua mahaiarekin» iragarri duen jokalariai kartak hartzeko eskubidea dauka, zutik egon arren, beste jokalariren batek «con la mesa y último completo» («mahaiarekin eta azkena osaturik») esaldia esaten ez badu behintzat, beste erdia osatzeak lehenetasuna ematen baitu. «Bankua mahaiarekin» egitea gertakari bakantzat jotzen da eta ez du hurrengo jokaldirako lehenetasunik ematen, bakarrik egin ez bada behintzat.

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

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

«Banku jarraia» kasuan, croupier nahasi eta kartak beste jokalariai bati ematen badizkio, kartak erreklamatu ahal izango dira oraindik ikusi ez badituzte (karta ikusiztat hartzen da tapizetik altxatzen denean).

«Banku jarraia» eskaera kartak banatu eta beste jokalariai bati eman ondoren egiten bada, azken honek lehenetasuna izango du kartak hartu eta ikusi baditu.

«Banku jarraia» behar bezala iragarri eta croupierak «banku jarraia» iragarri duen jokalariai eman baino lehen beste jokalariai batek kartak hartzen baditu, croupierak kendu egingo dizkio, ikusi baditu ere, eta dagokion jokalariai emango dizkio.

Bertan behera utzitako «banku jarraia» oro berreskuratzea egin daiteke bankariai eta beste jokalariai batek edo batzuek puntuazio berdina dituztenean.

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

Apustuak egin ondoren, eta croupierak «no van más apuestas» («beste apusturik ez») aditzera eman ondoren, bankariai kartak «sabotetik» atera eta banan-banan banatuko ditu txandaka, kontrako jokalariaiengandik hasita. Kartak croupierak eramango dizkio palaren bitartez. Bankariai formalki debekatuta dauka croupierak «no van más apuestas» («beste apusturik ez») iragarri baino lehen kartak banatzea; hala eta guztiz ere, esaldi hori esan ondoren egindako posturak erretiratzeko eska diezaioke croupierari.

Kartak begiratu eta, hala badagokio, hirugarrena eskatu ondoren, bakoitzak bere jokoak erakutsiko du eta croupierak irabazleari ordainduko dio. Irabazlea bankaria izan bada, croupierak «cagnotte» edo putzuari dagokion kenkaria egin eta honen zenbatekoa horretarako destinatutako zirituan sartuko du. Bankariaren

Banca, hasta que con la voz «no van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

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

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

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

Si en el caso de «banco seguido» el 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 anunció «banco seguido», aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

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

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 más apuestas», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente, empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el croupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el croupier haya anunciado «no van más apuestas»; sin 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 «cagnotte», y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto.

irabaziak bankura pasatuko dira, V. idazatian aurreikusitakoaren arabera jokotik baztertzeko erabakia hartzen ez badu behintzat. Kasu honetan, 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 dauka, orduan bankua osatzen zuen kopuruaren adinakoa eskaintzen badu.

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 "eskuko" hirugarren karta <i>Tercera carta de la mano del jugador</i>										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Banhuaren lehen bi karten puntu azilo osoa <i>Resultados de los dos primeros 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	P	P	T	
	5	P	P	P	P	O	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/ *Significa pedir tercera carta*

P: Planto egiten duela esan nahi du/ *Significa plantarse*

O: Aukera egin daitekeela esan nahi du/ *Significa que se puede optar*

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

VIII.- Jokoan egindako hutsak eta arau-haustekak.

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

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

VIII.- Errores e infracciones en el juego.

1.º.- Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en 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.

«Sabotetik» ateratzerakoan agerian azaltzen diren karta guztiak erabilteztzat jo eta baztertu egingo dira, eta jokalariek 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 ustekabean kartaren bat agerian jartzen badu, jokalariek bankari eta puntuari buruzko jokoaren arauei jarraitu beharko diete. Puntuako 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 egiten duen beste edozein hutsegitek jokaldia baliorik gabe utziko du, beti ere bankariari eta jokalariari kalterik sortu gabe zuzentzerik ez badago.

Croupierra nahasi eta puntuak «no» («ez») esan denean «carta» («karta») iragartzen badu, jokaldia taularen arabera leheneratzen da. Bankariak 0, 1, 2, 3, 4 edo 5 badauka eta karta bat atera badu, hau adjudikatu egiten zaio; bi karta atera baditu, lehendabizikoa adjudikatu egiten zaio eta bigarrena baztertu egiten da; 6 edo 7 badauka, ateratako edozein karta baztertu egiten 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 puntuazioa («baccara») daukala kontuan hartuko da, nahiz eta beste karta bat eskatzeko eskubidea izan.

Hirugarren karta ematerakoan bankaria nahasi eta kontrako jokalariari bi karta ematen dizkionean, bi horietatik puntuazio handiena osatzen duen karta adjudikatuko dio. Bankariak bere buruari karta bat eman beharrean 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.

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.º.- 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 aquélla rectificadada 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.º.- Errores del banquero.

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

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero («baccará»), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

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

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

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, 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.

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 dituenean, jokaldia erakusteko eskubidea galdu egiten 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 edukitzean jarraitu.

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

Puntua nahastu eta «no» («ez») esan beharrean «karta» («karta») esaten badu, edo alderantziz, bankariak karta eman edo ukatzeko eskubidea dauka, jokalariek «baccara» daukanean izan ezik. Dena den, karta atera baino lehen erabaki beharko du bankariak.

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

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

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

Puntuen apustuak agerian jarri behar dira mahai gainean, eta eurek zaindu beharko dituzte. Arau hau betetzen ez bada, ezin izango da inolako erreklamaziorik onartu. Posturak marraren gainean kokaturik daudenean, erdia jokatzeko dute; jokalariek beste edozein iragartzen duenean, croupierrak berehala egin behar du aldaketa, eta jokalariek ezin du kontrakorik adierazi.

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

09.- Bi oihaleko «baccara».

I.- Deskribapena.

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

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

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

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 «baccará». En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

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

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla el jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, «baccará», 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 mismo. 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 la mesa, quien resolverá.

09.- «Baccara» a dos Paños.

I.- Denominación.

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

Bankua edo banku frantsesa izenaz 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, honen titularrak postura guztien aurrean erantzun behar du, inolako mugarik gabe.

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

II.- Jokoaren elementuak.

1.- Kartak.

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

2.- Banagailua edo «sabet».

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

3.- Joko-mahaia.

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

Mahaiaren 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.

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

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

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

II.- Elementos de juego.

1.º.- 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.º.- Distribuidor o «sabet».

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

3.º.- 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 las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte» y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger propinas.

III.- Personal.

Hauexek dira gutxienez behar diren langileak: ikuskatzaile bat, croupier bat, diru-trukatzaile bat eta laguntzaile bat. Ikuskatzaileari, croupierrari eta diru-trukatzaileari Katalogo honen 08 epigrafeko III. idazatik 1, 2 eta 3. zenbakietan xedatutakoa aplikatuko zaie, hurrenez hurren.

IV.- Jokalariak.

Jokalariei «puntu» izena ere ematen zaie. Bakoitza mahaiko atal zenbakidunetako batean eser daiteke. Halaber, jokalarari gehiago ere jar daitezke eserita, beste horien atzean, mahaiko atal desberdinen artean.

Era berean, eserita dauden jokalarien atzean zutik dauden jokalarari guztiek apustuak egin ditzakete oihal desberdinetan.

Apustuen ondorioetarako, jokalarien arteko lehentasun-ordena ondokoa izango da: oihal beraren barruan, lehendabizi bankariengandik hurbileneko atal zenbakidunetan eserita dauden jokalariak; jarraian, gainerako jokalariak, 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, erroztazio-txanda bat ezarriko da oihal bakoitzaren zenbaki-ordenaren arabera. Bankuak irabazten duenean, jokalariek ezarritako txandari jarraiki utzi beharko dituzte kartak. Zutik edo kartak maneiatzeko eserita egonik bankua egiten duen jokalaria arau honetatik salbuetsita dago.

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

V.- Bankua.

1.- Ikuskatzaileak, irekitzerakoan, bankariaren izena eta bankuaren zenbatekoa aditzera emando ditu. Bankaririk ez badago, ikuskatzaileak enkantean jarriko du bankua eta eskaintza onena egiten duenari adjudikatuko dio. Jokalarari guztiek egin ditzakete bankua eskuratzeko eskaintzak.

Eskaintza berdinen kasuan, adjudikazioa zozketa bidez egingo da.

Adjudikazioa «eskualdi» baterako edo batzuetarako egin daiteke, eta joko-zuzendariak hala erabakiz gero, egun baterako edo batzuetarako. Bankuaren zenbatekoa partidari hasiera eman baino lehen gordailatu beharko da kasinoaren kutxan, eskudirutan edo banketxe batek igorpendutako txeekean bidez.

Lehendabiziko jokaldia egin ondoren, bankariak bertan behera utz dezake bankua, erretiratzen duen kopurua iragarritz. Bankariak irabazi eta erretiratu egiten bada, «sabot» horrek dirauen artean ezin izango du berriz bankari izan.

El personal mínimo necesario será: un inspector, un croupier, un cambista y un auxiliar. Será aplicable al inspector, 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. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.

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

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

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

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

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.º.- 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 substará la Banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

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

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

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

Bankuan fondorik geratzen ez denean, porrot egin duela ulertuko da. Kasu honetan bankariak jarraitzeko eskubidea dauka, hasierakoa bezalako beste gordailu bat edo handiagoa eginez, edo bankua bertan behera utz dezake. Bankuarekin jarraitzea erabakitzen badu, «sabota» alda dezake.

Edozein kasutan, 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 bada, gorkio, berriz zozketatuko da, eta gero «sabot» berri bat hasiko da. Eskaintzailerik aurkezten ez bada, partida amaitutzat emango da.

Posturen minimoa eta maximoa baimenean ezarrita egongo dira. Minimoak desberdinak izan daitezke jokomahai desberdinetarako.

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

2.- Banku librean ez da muga maximorik izango bankurako, eta establezimenduak ezin izango die maximorik ezarri jokalarien posterei. Banku librearen modalitatean edozein jokalaria izan daiteke 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 estuasunean jarri gabe.

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

3.- Establezimenduaren mozkinetarako kenkaria bankariak jokaldi bakoitzean irabazitako kopuruaren gaineko %2an finkatzen da banku mugaturako, eta %1,25en banku librerako.

VI.- Jokoaren arauak.

Katalogo honen 08 epigrafeko VI. idazatian bildutako arauak orokorki aplikatu daitezke. Horren kaltetan izan gabe, jarraian zehazten diren egokitzapen edo moldaketak ezartzen dira.

Bi jokalaria, oihal bakoitzetik bat, bankariaren kontra lehiatzen dira, IV. idazatik 5. paragrafoan ezarritako txandari jarraiki.

Lehendabiziko bi karten puntuazioa 0, 1, 2, 3 edo 4koa baldin bada, jokalariek hirugarren karta eskatu behar dute; puntuazio hori 5koa bada, karta eska dezakete edo planto egin; eta, azkenik, puntuazioa 8 edo 9koa bada, kartak erakutsi egin behar dituzte. Partidaren hasieran bankua egiten duen jokalaria arau honetatik salbuetsita egongo da.

Bankariak karta eska dezake edo planto egin, croupierari bankuaren jokaldi-taula eskatzen dionean izan ezik; kasu honetan, taulari jarraitu behar dio, beti ere bi oihaletarako gauza bera adierazten bada. Bankuaren jokaldi-taula Katalogo honen 08 epigrafean bildutakoa da.

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

En cualquiera de los casos, abandonada la Banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la Banca será necesariamente limitada en la modalidad de Banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la Banca.

2.º.- En la Banca libre no existirá tope máximo para la Banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de Banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El «baccará» 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.º.- 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 Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5, tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del 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.

Lehendabiziko bi kartekin lortutako 8ko puntuazioak beti irabazten dio hirugarren karta erabiliz lortutako 8 edo 9koari.

Eserita nahiz zutik dagoen edozein jokalarik eska dezake bankua, behingoz eta partida bakoitzaren hasieran. Bankuak bi oihalak hartuko ditu, baina jokoa bi jokalarik egongo balira bezalaxe garatuko da eta, horrenbestez, jokalaria ezin izango ditu bigarren oihaleko kartak ikusi lehendabiziko oihalean jokatu arte. Joko baliogabea izanez gero, jokaldia beste bi aldiz errepika daiteke. Bi jokalarietako batek ere ezer irabazi edo galdu ez duenean ulertuko da joko baliogabea izan dela.

Puntuak debekatuta daukate elkartea osatuz jokatzea.

VII.- Jokoaren garapena.

Jokoa hasi ahal izateko ezinbesteko baldintza da oihal bakoitzean gutxienez bi jokalarik izatea, eta kopuru honi 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, honen azpian 10 karta utziz. Gelditze-karta hau azaltzen denean partida amaitutzat emango da eta ezin izango da beste jokaldirik egin, une horretan jokatzen ari dena izan ezik.

Bankua V. idazatian ezarritakoaren arabera adjudikatu ondoren, bankariak jokoa jarritako diru-kopurua fitxetan entregatuko dio croupierrari, honek zain dezan. Jarraian, posturak egingo dira bi oihalean, IV. ataleko 3. paragrafoak ezartzen duen lehentasun-ordenaren arabera, croupierrak «ya no va más» («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.

Jokolariaren eremua eta apustuen eremua bereizten dituen marraren gainean jarritako apustuek erdia jokatzen dute. Era berean, oihal bateko apustuen eremua eta beste oihaleko eremua bereizten dituen marraren gainean jarritako posturak bi oihalean jokatzen dute. Kasu honetan, zangalatraba dagoen apustu baten erdiak apustu-unitateen kopuru bakoitia ordezkatzeko duenean, frakzio handienak lehendabiziko oihalean jokatzen delako kontuan hartzen da.

Bankariak, orduan, kartak «sabotetik» atera eta banan-banan emango ditu, honako ordena honi jarraiki: lehendabiziko oihala, bigarren oihala eta bankua. Croupierrak kartak jokalariei eramango dizkie pala baten bitartez. Dagokien jokalariek izango dituzte kartak eta hauek jokatuko dute bankuaren kontra, IV. idazatik 5. paragrafoan ezarritako txandaren arabera. «Eskua» daukan jokalaria, bere puntuazioa ikusi ondoren, jokoa erakusten duela nahiz ez, kartak mahai gainean utzi behar ditu. Kartak ikusi ondoren, oihal bakoitzean «esku» diren jokalariek dagokien ordenan hitz egin beharko dute, bankariak baino lehen beti. Jokaldia amaitutakoan, croupierrak kartak banandu eta puntua

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

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII.- Desarrollo del juego.

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

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

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 los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y Banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el croupier mediante una pala. Serán los contrarios de la Banca y tendrán las cartas los jugadores a los que corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la «mano», después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son «mano» en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el croupier separa las cartas y

iragartzen du. Bankariak bi oihalei erakutsi beharko die bere puntua.

Jarraian, croupierrak postura irabazleak ordaindu eta galtzaile suertatu direnak erretiratu egingo ditu; bankariak bi oihaletan irabazten badu, edo oihal baten lortzen duen irabazia bestean izan duen galera baino 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.- Jokoan egindako hutsak eta arau-haustekak.

1.- Debekatuta dago apustuak egiteko denbora amaitu baino lehen kartak banagailutik ateratzea. Ateratzen diren kartak ezin izango dira ezein kasutan berriz «sabotean» sartu, eta behar ez bezala atera dituen jokalariai derrigorrez jarraitu beharko du jokaldia. Salbuespenezko kasuren batean establezimenduz arduratzen den zuzendariaren iritziz arau hau aplikatu behar ez bada, ateratako karta edo kartak derrigorrez baztertu beharko dira eta «eskua» hartzen duen jokalariai ezin izango ditu erabili.

«Sabotetik» ateratzerakoan agerian azaltzen diren karta guztiak erabilteaz jo eta baztertu egingo dira, eta jokalariek 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 eutsi egingo 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.

Bankariak «no» («ez») esan duen oihal bati karta ematen badio edo eskatu duen oihal bati kartarik ematen ez badio, jokalariaren hutsei buruzko arauen arabera leheneratuko da jokaldia.

Kartak banatzerakoan oihal bateko bi kartak agerian jartzen badira, idazati honetako 3. zenbakiko hirugarren paragrafoan 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 oihaletarako, kartak bankariari badagozkio. Hirugarren apustuaren bat bada, ikusi baldin bada, croupierrak berreskuratu egingo du eta jokaldiak aurrera jarraituko du.

3.- Leheneratutako jokaldietan bankariak egin beharrekoa.

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 y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el 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 de la talla.

VIII.- Errores e infracciones en el juego.

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

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

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

Cuando alguna carta caiga al suelo solo podrá ser recogida por el 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 pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2.º.- Errores del banquero.

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

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

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

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

3.º.- Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Oihal batek bankariari joko maximoa erakusten diorean, bankuaren jokaldi-taulari jarraitu behar dio beste oihalari dagokionez, hirugarren karta eskatuz aukerako bi kasuetan.

Bankuaren jokaldi-taulak bi oihaletarako gauza bera adierazten duenean, bankariak jarraitu egin beharko dio.

Taulak oihal batean karta eskatzeko eta bestean planto egiteko adierazten duenean, bankariak askatasun osoa du planto egin edo karta eskatzeko, baldin eta hutsa jokalaria batek edo croupierrak egin badu. Hutsa bankariarena izan bada, ordea, bost puntu edo gutxiago baditu karta eskatu beharko du derrigorrez 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 eta, horrenbestez, ez du hirugarren karta eskatzeko eskubidea galtzen.

4.- Jokalarien hutsak.

Lehendabiziko oihalak bost puntu baino gutxiago izanik «no» («ez») esaten badu eta bigarren oihalak karta hartu badu, hau lehendabiziko oihalera itzuliko da; orduan, bigarren oihalari hurrengo karta emango zaio, bankariak jaso badu nahiz ez badu, eta honek idazati honetako 3. zerbakian xedatutakoaren arabera ihardungo du.

Lehendabiziko oihalak sei puntu edo gehiago izanik karta eskatzen badu, hartutako karta bigarren oihalera joango da, honek karta eskatu badu, edo bankariarengana, idazati honetako 3. zerbakian bildutako arauen arabera.

Lehendabiziko oihalak «karta» («karta») esan ondoren «no» («ez») esaten badu, edo alderantziz, croupierrak zer nahi duen zehazteko esan beharko dio jokalaria eta bere puntuazioa egiaztatuko du. Puntuazioa bostekoa bada, lehendabiziko hitza zuzentzat joko da; beste punturen bat badauka, jokaldia aurreko paragrafoetako arauen arabera lehenertuko da.

Zortzi edo bederatzir puntu izanik «no» («ez») esaten duen jokalaria bere jokoa erakusteko eskubidea galtzen du; karta eskatzen badu, jokaldia aurreko paragrafoen arabera lehenertuko 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 luzeegia erabiltzen duen edozein jokalarik ezin izango du kartak edukitzen jarraitu.

Croupierrak ez beste inork ezin die jokalariei aholkurik eman. Arau hau 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 hau croupierrak egin badu, kartak jaso egingo dira eta puntuazioa berriz eratuko da kartak saskira bota dizkioten jokalaria eta kartak ikusi dituzten beste jokalarien testigantzen arabera.

Quando 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.

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

Quando 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 no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4.º.- 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 «karta» 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.º.- Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerla 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 («baccará»). Si esta falta es cometida por el croupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

Berea ez den puntu bat iragartzen duen bankariak hirugarren karta eskatu ahal izango du, beti ere beste jokalariek beren puntuak erakutsi ez badituzte. Osterantzean, idazati honetako 3. zenbakiko hirugarren paragrafoan xedatutakoari jarraituko zaio.

Jokaldia amaitu eta apustuak ordaindu edo kobratuta daudenean, ezin izango da inolako erreklamaziorik formulatu.

Jokoen katalogo honetan aurreikusten ez diren kasuak mahaiko ikuskatzaileak erabakiko ditu.

10.- Zori-erruleta.

I.- Deskribapena.

Zori-erruleta zorizko jokoa da, kontrapartidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimendu antolatzailearen kontra jokatzeko dute eta irabazteko aukera gorpil birakari baten mugimenduak erabakitzen du.

II.- Jokoaren elementuak.

Zori-erruleta apustuen serieak marraztuta dituen mahai batean jokatzeko da.

Erruleta zurezkoa da eta urre-koloreko tatxet bat dauka erdi-erdian. 152 cm-ko diametroa dauka eta zurezko oinarri sendo batean bermatzen den 8 hazbete-ko zurezko zutoin batean muntatuta dago. Metalezko berrogeita hamalau banaketa ditu (laukitxoak); bakoitzak postura bati dagokion ikur bat marraztuta dauka.

Mahaia konbinazio posible desberdinei dagozkien laukitxoetan banatuta dago; laukitxo-kopuru jakin bat dago. Jokalariak honako konbinazio hauen artean aukera dezake: 24, 15, 7, 4, 2 eta «Joker» edo komodina.

Mahaia kutxa bat izango du eskudirua sartzeko eta beste kutxa bat apustuatarako.

III.- Langileak.

Hauexek dira langileak:

a) Mahaiburua, mahaia zuzendu eta gorpila birarazteaz arduratzen dena.

b) Croupierra, ordainketak egin eta galtzaile suertatzen diren apustuak erretiratzeaz arduratzen dena.

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

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

10.- Ruleta de la fortuna.

I.- Denominación.

La ruleta de la fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II.- 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, de madera, con un tachón central en dorado, 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 dibujado un símbolo que corresponde a una postura.

La mesa está 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 Jocker.

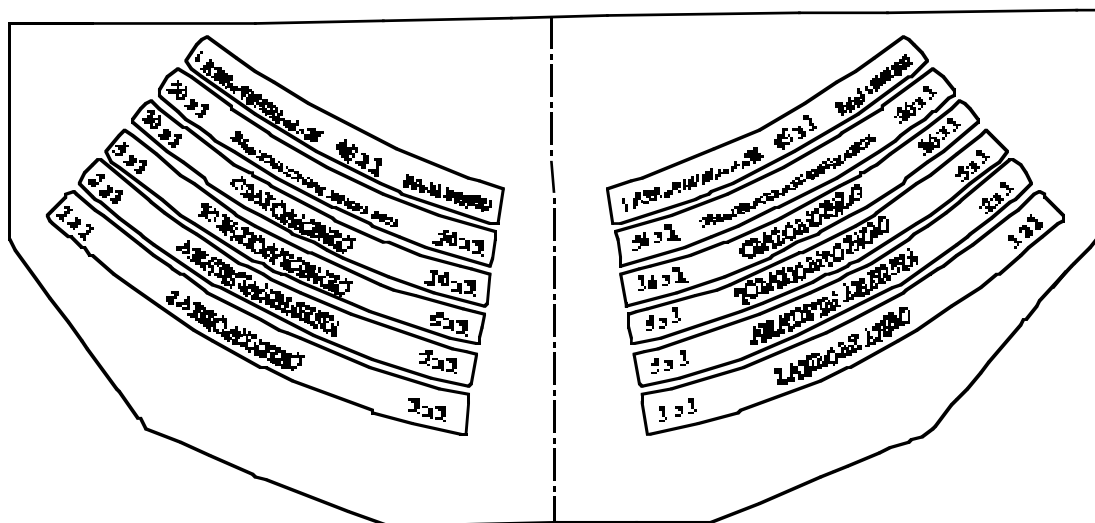
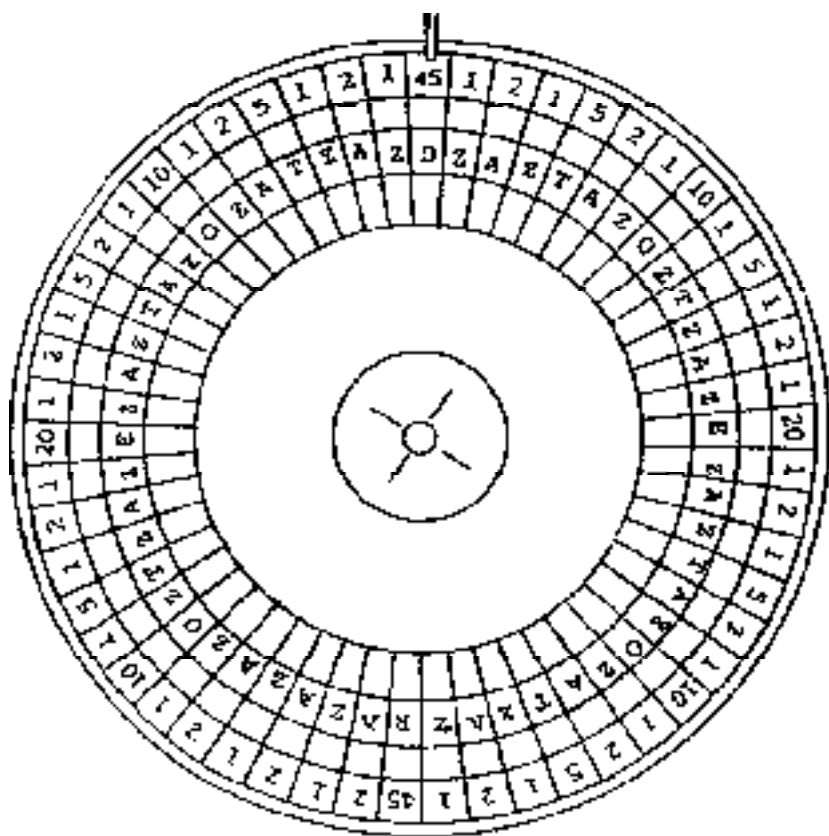
La mesa llevará una caja para el efectivo y una caja para las apuestas.

III.- El personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa, es el que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.

b) Habrá croupier encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.



IV.- Jokalariak.

Partida bakoitzean jokalari-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 jokaturako 1en truke; 7 posiziotan eginda, 5 ordaintzen zaizkie jokaturako 1en truke; 4 posiziotan eginda, 10 ordaintzen zaizkie jokaturako 1en truke; 2 posiziotan eginda, 20

IV.- Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V.- Reglas del juego.

1.- Combinaciones posibles

Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso el ganador empatara; 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, pagándose 20 a 1; y en los dos Jocker se paga 45 a 1.

ordaintzen zaizkie jokaturako 1en truke; eta bi Jokerretan 45 ordaintzen zaizkie jokaturako 1en truke.

2.- Apustuen maximoak eta minimoak:

Apustuen maximoa eta minimoa Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren baimenean finkatuta daude.

3.- Jokoaren funtzionamendua:

Mahaiburuak «hagan sus apuestas» («egin itzazue apustuak») iragartzen duen unetik aurrera jokalariek apustuak egiten dituzte. Hauek fitxen bidez jartzen dira jokalariek aukeratu duen mahaiko laukitxo batean.

Jarraian, mahaiburuak gurpilari eragin eta honek bira ugari ematen ditu gelditu baino lehen. Gurpila biraketan indarra galtzen ari denean, croupierak «¿están hechas las apuestas?» («apustuak eginda daude?») galdetzen du. Jarraian «no va más» («besterik ez») iragartzen du. Une honetatik aurrera, abisu hori egin ondoren jartzen diren apustu guztiak baztertu egiten dira eta croupierak fitxa itzuli egiten dio posturagile berantiarri. Gurpila laukitxo batean gelditzen denean, mahaiburuak emaitza iragartzen du, posizio irabazlea ozenki aditzera emanaz.

Orduan croupierak apustu galtzaile guztiak jaso eta irabazle suertatu direnak mahai gainean uzten ditu, dagokien irabazia gaineratzeko. Irabazten duen jokalariek bere apustua berreskuratzen du kasu guztietan, eta jokotik erretiratu egin dezake.

11.- Karta-uzterik gabeko pokerra.

I.- Deskribapena.

Karta-uzterik gabeko pokerra joko-kasinoetan soilik jokatzen den karta-jokoa da, kontrapartidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta jokoak croupierak lortzen duen jokaldia baino hobea lortzea du helburu. Hainbat konbinazio irabazle daude.

II.- Jokoaren elementuak.

1.- Kartak.

Karta-uzterik gabeko pokerrean «Black-Jack» edo Hogeita batean erabiltzen direnen ezaugarri beretsuetako 52 kartako karta-sorta batekin jokatzen da. Karten balioa, handitik txikira ordenatuta, honako hau da: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2koa.

2.- Joko-mahaia.

Mahaia Hogeita bat edo «Black-Jackeko» antzeko neurri eta ezaugarriak izango ditu. Apustuarako zazpi laukitxo izango ditu bi espaziotan banatuta, hasierako posturarako bat eta honen aurrean bigarren apusturako beste bat, eta ongi bereizitako beste zazpi leku Jackpot-eko apustua jokatu ahal izateko. Beste ezaugarri guztiei dagokienez, «Black-Jack» edo Hogeita bateko mahaietarako araudi berezian aurreikusitako konfigurazio berdinekoa izango da joko-mahaia.

III.- Langileak.

a) Mahaiburuak: jokoa kontrolatzea eta honek dirauen bitartean sortzen diren arazoak konpontzea dagokio. Mahai-buru bat egon daiteke bi mahaietatik behin, edo mahai-buru bat Poker, Hogeita bat edo «Black-Jack» edo Puntu eta Bankuko (modalitate txikia) mahai

2.- Máximos y mínimos de las apuestas

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos

3.- Funcionamiento del juego

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de mesa 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 por el jefe de mesa, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el croupier preguntará «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente se anunciará «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda queda inmovilizada en una casilla, el jefe de mesa anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

El croupier recoge entonces todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

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 objeto del juego superar la jugada que obtenga el croupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II.- Elementos del juego.

1.- Cartas o naipes.

Al 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.

2.- Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las de Veintiuno o «Black Jack», con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta, y otros siete lugares bien diferenciados para poder jugar la apuesta de Jackpot. En todo lo demás la mesa de juego será de igual configuración a lo previsto en la normativa específica para las de Veintiuno o «Black Jack»

III.- Personal.

a) El jefe de mesa. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presente. Puede existir un jefe de mesa cada dos mesas o uno por cada mesa de Poker, Veintiuno o «Black Jack» o Punto y Banca en su moda-

bakoitzeko, beti ere mahai hauek elkarren jarraian badaude.

b) Croupierra: partida zuzentzen du, eta kartak nahastu eta jokalarien artean banatzea, apustu galtzailak erretiratzea eta irabazle suertatzen direnak ordaintzea du eginkizun. Jokoaren fase guztiak iragarriko ditu eta jokalariei eskudirua trukatu die.

IV.- Jokalariak.

1.- Eserita.

Jokoan parte har dezakeen jokalaria-kopuruak bat etorri behar du tapetean markatutako apustuen plaza-kopuruarekin; azken hauen gehienezko kopurua zazpikoa da.

2.- Zutik dauden jokalariek ere jokoan parte har dezakete, jokalaria baten «eskuan» apustu eginez, beti ere honen baimena izanik eta apustu maximoaren mugen barruan. Plaza edo laukitxo bakoitzeko apustukopuruak ezin izango du lautik gorakoa izan.

Laukitxo bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalaria aginduko du bertan eta ezin izango dizkie bere kartak gainerako posturagileei erakutsi, ez eta jokatzeko 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 korrelatibo 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) Poker. Balio bereko lau kartak osatzen dute (adibidez: 4 Errege). Apustua bider 20 ordaintzen da.

d) Full. Balio bereko hiru kartak eta honetaz bestelako balio bereko beste bik osatzen dute (adibidez: 3 zazpiko eta 2 zortziko). Apustua bider 7 ordaintzen da.

e) Kolorea. Korrelatiboak ez diren palo bereko bost kartak osatzen dute (adibidez: Bateko, 4, 7, 8 eta Dama hirusta). Apustua bider 5 ordaintzen da.

f) Eskailera. Bost karta korrelatibok osatzen dute, guztiak palo berekoak izan gabe (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 eta honetaz bestelako balio bereko beste bik osatzen dute (adibidez: 2 Errege eta 2 zazpiko). Apustua bider 2 ordaintzen da.

i) Parea. Balio bereko bi kartak eta beste hiru karta desberdinek osatzen dute (adibidez: 2 Dama). Apustua beste horrenbeste ordaintzen da.

lidad reducida, siempre que las mesas sean consecutivas

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 siete.

2.- Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo 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.

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 el formado por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

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

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 sietes). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas). Se paga una vez la apuesta.

j) Karta handiagoak. Aurreko konbinazioetako bat ere lortzen ez denean, baina jokalariaren kartak croupierrarenak baino handiagoak direnean. Kartak handiagoak diren erabakitzeke, lehendabizi baliorik handieneko kartak alderatuko dira, berdinak badira hurrengoa, eta horrela ondoz ondo. Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

Nolanahi ere, jokalaria bere konbinazioa croupierrarena baino handiagoa denean baino ez ditu irabaziko apustuak; bere konbinazioa txikiagoa denean galdu egingo du eta berdina denean bere apustuari eutsi egingo dio, baina ez du inolako saririk irabaziko. Croupierrak eta jokalaria jokaldi bera daukatenean, konbinazioa balio handiagoko kartaz osatuta daukanak irabaziko du apustua, honako arau hauei jarraiki: biek Poker daukatenean, handiagoa daukanak irabaziko du (adibidez: Errege-pokerrak irabazi egiten dio Dama-pokerrari).

Biek Full daukatenean, hiru karta berdinak balio handiagokoak dituenak irabaziko du.

Biek Eskailera daukatenean, edonolakoa izanik, balio handiagoko karta daukanak irabaziko du.

Biek Kolorea daukatenean, balio handiagoko karta daukanak irabaziko du (karta handiagotarako deskribatutakoaren arabera).

Biek Hirukoa daukatenean, balio handiagoko kartaz osatuta daukanak irabaziko du (Pokerrean bezala).

Biek Pare Bikoitza daukatenean, balio handiagoko 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 handiagokoa daukanak irabaziko du, eta berdinak badira, balio handiagoko karta daukanak (karta handiagotarako deskribatutakoaren arabera).

2.- Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez bakarrik egin daitezke eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira.

Joko-Kasinoak 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-Kasinoen Araudiko arauak beteko dira.

Kartak banatu baino lehen, jokalariek beren hasierako apustuak egin beharko dituzte, joko-mahai bakoitzeko muga minimo eta maximoen barruan. Jarraian, croupierrak apustuak itxiko ditu «no va más» («bestetik ez») adieraziz eta kartak banatzen hasiko da. Kartak banan-banan emango dizkio «esku» bakoitzari, ahoz behera, bere ezkerretik hasi eta erlojuaren orratzen norantzari jarraituz; bankuari ere karta emango dio, «esku» bakoitzak eta bankuak bost karta izan arte. Bankuaren azken karta agerian emango da. Kartak

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, perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando croupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas: cuando ambos tengan Poker, ganará aquél que lo tenga superior (ejemplo: un Poker de Reyes supera a uno de Damas).

Cuando ambos tengan Full, ganará aquél que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

Cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor.

Cuando ambos tengan Color, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).

Cuando ambos tengan Trío, ganará aquél que lo tenga formado por cartas de mayor valor (igual que en el Poker).

Cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquél que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

Cuando ambos tenga Pareja, ganará aquél que la tenga de mayor valor, y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).

2.- Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

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 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 últi-

banagailu edo «sabot» automatikoaren bidez nahastu eta banatzen badira, croupierrak bosnaka banatuko ditu jokoan parte hartzen duen «esku» bakoitzarentzat, eta berarentzat azkeneko bostak utziko ditu, hauetako azkena agerian emanaz.

Jokalariak beren kartak begiratu eta «voy» («banoa») esanez jokoa jarraitu («joan») ala «paso» esan eta jokotik erretiratzea («paso egin») erabaki dezakete. «Joateko» erabakia hartzen dutenek hasierako apustua bikoiztu egin beharko dute, hasierakoaren kopuru bikoitza jarri bigarren apusturako laukitxoan; «paso egiteko» erabakia hartzen dutenek hasierako apustua galdu egingo dute eta croupierrak une horretan bertan erretiratuko du.

Jokalariak «joan» ala «paso egiteko» erabakia hartu ondoren, croupierrak bankuaren lau karta estaliak agerian jartzen ditu.

Bankuak jokatu ahal izateko bere karten artean gutxienez Bateko bat eta Errege bat eduki behar ditu, edo konbinazio handiagoa; bestela, jarritako kopuruaren adinako beste horrenbeste ordainduko dio jokalaria bakoitzari (1 jarritako 1en truke).

Bankuak jokatzen badu, hots, gutxienez Bateko bat eta Errege bat edo konbinazio handiagoa badu, croupierrak bere kartak jokalariarekin konparatuko ditu eta berea baino konbinazio handiagoak ordainduko ditu, bigarren apusturako jokoaren arauetarako 1. idazatian ezarritakoaren arabera, hasierako postura beste horrenbestez ordainduz (1 jarritako 1en truke).

Croupierrarena baino konbinazio txikiagoa duten jokalariak galdu egingo dituzte beren apustuak, eta croupierrak oso-osorik erretiratuko ditu.

Berdinketa izanez gero, 1. idazatian xedatutakoari 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 jokalariak 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 dagozkie sariak ordaindu ondoren, jokaldia amaitutzat eman eta beste bat hasiko da.

4.- Jackpot.

Jokalarientzat beste apustu independente bat dago, Jackpot izenekoa, jokalaria lortzen duen jokaldia bakarrik kontuan hartuz sari berezi bat lortzea helburu duena. Jackpotean jokatzeke, hitzartutako kopuru bat jarri beharko da jokalaria bakoitzak horretarako duen laukitxoan. Halaber, hainbat mahaik amankomun izan dezakete beste Jackpot bat. Joko-modalitate honen garapenak mahaian egon beharko du erakusgai, begibistako lekuren batean jarrita, saria dakarten konbinazioak eta haien zenbatekoa adieraziz.

ma 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 tienen 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 sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad 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 el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta abonando a la par (1 por 1) la postura inicial.

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

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

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

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

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

4.- Jackpot.

Existe una apuesta adicional e independiente para los jugadores denominada Jackpot, cuyo objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador. Para jugar al Jackpot, se deberá depositar en la casilla destinada a tal fin para cada jugador, una cantidad estipulada. Asimismo, podrá existir un Jackpot común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego deberá estar expuesta en un sitio visible de la mesa, indicando las combinaciones que suponen premio y su importe.

Hauexek dira Jackpot lortzeko aukera ematen duten konbinazioak: Eskailera Gorena, mahai guztietan meta-tutakoa lortzen duena, eta Kolore-Eskailera, metatutakoaren %10 lortzen duena.

Jackpoterako apustuaren maximoa mahaiko minimoaren erdia izango da.

12.- Poker sintetikoa.

I.- Deskribapena.

Poker sintetikoa hainbat jokalariek elkarrekin lehia jartzen dituen karta-jokoa da, joko-kasinoetan soilik jokatzen dena, zirkulukoak deitzen direnetakoa. Jokoak ahalik eta balio handieneko karta-konbinazioa lortzea du helburu, bost karta erabiliz: croupierrak jokalariek bakoitzari banatutako bi karta eta karta-pilotik banan-banan aterata ondoren mahai gainean jarritako bost kartetako hiru.

II.- Jokoaren elementuak.

1.- Kartak.

«Black-Jack» edo Hogeita batean erabiltzen diren ezaugarri beretsuetako 28 kartarekin jokatzen da, palo bakoitzeko Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9 eta 8koa bakarrik erabiliz.

2.- Joko-mahaia.

Biribila edo forma obalatuak izango da eta croupierraren posizioa adierazten duen ebaki edo sartune bat izango du mahaiaren alde handietako batean. Mahaiak hainbat atal izan ditzake, 10 atal gehienek, bananduta eta croupierraren lekuaren eskuinetik 1 zenbakiarekin hasi eta korrelatiboki zenbakituta. Aulki edo atal bakoitzean jokalariek bat egon daiteke.

Mahaiak bi zirritu eduki behar ditu, croupierraren eskuinaldean bata, etxearen mozkinetarako kenkariaren zenbatekoa sartzeko, putzu edo «cagnotte» izenekoa, eta ezkerrean bestea, eskupekoak sartzeko. Horrez gain, «Black-Jack» edo Hogeita batean erabiltzen direnak bezalako erretilu bat izango du croupierraren parean, fitzak trukatzeko eta establezimenduari dagokion kopuruaren kenkaria egiteko.

III.- Langileak.

Joko-mahai bakoitzak une orotan bertan ihardungo duten croupier bat eta diru-trukatzaile bat izango ditu. Jokoa garatzen deneko aretoa mahai-buru baten kontrolpean egongo da.

1.- Mahaiburua.

Jokoa behar bezala garatzeaz arduratzen da. Zuzendaritzaren ordezkari gisa iharduten du eta joko-mahaian planteatzen den edozein arazo konpontzea dagokio. Hutsik gera litezkeen lekuak betetzeko prest dauden jokalariek zerrenda bat eramango du.

2.- Croupiera.

Aurrerago ematen zaizkion eginkizunen kaltetan izan gabe, honako hauek bete beharko ditu: kartak kontatu, nahastu eta jokalariek artean banatzea; jokoren fase desberdinak eta jokalariek ekintzak ozenki iragartzea; establezimenduari dagokion kopurua kalkulatu eta mahaiaren horretarako dagoen zirrituan sartzeko; jasotako eskupekoak horretarako destinatutako mahaiaren zirrituan sartzeko; eta eskatzen duten jokalariek dirua fi-

Las combinaciones que posibilitan la obtención del Jackpot son: Escalera Real que obtiene el acumulado de todas las mesas, y Escalera de Color que obtiene un 10 por 100 del acumulado.

El máximo de la apuesta para el Jackpot será la mitad del mínimo de la mesa.

12.- Poker sintético.

I.- Denominación.

El Poker sintético es un juego de cartas de círculo, exclusivo de Casinos de Juego, que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el croupier a cada jugador y tres de las cinco cartas alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo.

II.- Elementos del juego.

1.- 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.

2.- Mesa de juego.

Será redonda o de forma ovalada con una hendidura o entrante en uno de sus lados que indica la posición del croupier. Podrá tener una serie de departamentos separados y numerados correlativamente, hasta un máximo de 10, partiendo del número 1 situado a la derecha del lugar destinado para el croupier. Cada silla o departamento podrá dar acogida a un jugador.

La mesa ha de tener dos ranuras, una a la derecha del croupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y otra a la izquierda para introducir propinas. Además, dispondrá de una bandeja como 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.

III.- Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un croupier y un cambista. La sala donde se desarrolla el juego estará controlada por un Jefe de Mesa.

1.- Jefe de Mesa.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a 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 de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad correspondiente al establecimiento, introduciéndola en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a

txekin trukatzeari.

Jokoa kontrolatuko du eta arretaz zainduko du jokalariek txandaz kanpo apusturik egin ez dezaten, pot-a osatzen duen diru-kopurua eta honen ordainketa zaindu eta kontrolatuko du. Horrez gain, jokalariei une bakoitzean aplikatu beharreko arauak buruzko zalantzak argituko dizkie. Jokalariren batekin arazoak baldin baditu, mahaiburuari horien berri eman beharko dio.

IV.- Jokalariak.

Mahaiko atal bakoitzaren parean jokalaria bakar bat eser daiteke. Ataletako gainazala fitxak uzteko eta, hala badagokio, kartak edukitzeko erabil daiteke.

Partidaren hasieran postuak zozketatuko dira.

Partida hasita badago eta jokalaria eserita, mahaiburuak emango dio mahaiko postua, leku librerik baldin badago.

Jokalaria batek eskatzen badu, atsedena har dezake bi «eskualditan», mahaian duen postua galdu gabe.

Debekatuta dago jokalaria batek mahai-jokotik alde egin eta beste jokalaria bati uztea bere apustuak egiteko ardura. Halaber, ez da zilegi izango:

- Binaka jokatzea, nahiz eta aldi baterako besterik ez izan.

- Pot-a elkarrekin jokatzea.

- Pot-a borondatez banatzea.

- Jokalarien artean ados jartzea.

- «Eskualdia» hasi ondoren beren gaineratikoa hantitzeko fitxak erosi edo gehitzea.

- Jokalariak elkarri diru-maileguak egitea.

- Gaineratikoaren fitxak gordetzea.

- Kartak mahaitik erretiratu edo croupierraren eta beste jokalarien begi-bistatik urruntzea.

- Croupierrak agerian ematen dituen kartak ukitzea.

- Jokaldiak dirauen bitartean bezeroen artean jokaldiei buruzko iruzkinak egitea, baita beste jokalaria baten kartak begiratzea ere, nahiz eta «eskualdi» horretan jokatzen ez aritu.

- Joko-mahaia eremuan ikusle gisa egotea.

V.- Jokoaren arauak.

1.- Konbinazio posibleak.

Jokalariek jarraian deskribatutako konbinazioak baino ezin dituzte erabili. Beren garrantzia kontuan hartuta, handitik txikira ordenatuta daude. Jokalariek palo bakoitzeko Batekoa balio txikiaren karta bezala erabil dezakete jokatzen duen txikiaren aurrean, edo balio handieneko karta gisa Erregearen atzean.

a) Kolore-eskailera gorena: palo bereko bost karta korrelatibo altuenek osatzen dute (Batekoa, Erregea, Dama, Jota eta 10ekoa).

b) Kolore-eskailera: palo bereko bost karta korrelatiboak osatzen dute (8, 9, 10, Jota eta Dama).

tal efecto, y cambio de dinero por fichas a instancia de los jugadores que así lo soliciten.

Controlará el juego y vigilará que ningún jugador apueste fuera de turno, custodiará y controlará la suma que constituye el «pot» y el pago del mismo, y resolverá las dudas a los jugadores sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida. En el caso de que tenga problemas con algún jugador lo deberá comunicar al Jefe de Mesa.

IV.- Jugadores.

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

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada y los jugadores sentados, será el Jefe de Mesa quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador podrá descansar dos «manos» sin perder el puesto en la mesa.

Está prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice las apuestas. Asimismo, no se permitirá:

- El juego por parejas, ni siquiera temporalmente.

- Jugarse el «pot» conjuntamente.

- Repartirse el «pot» voluntariamente.

- La connivencia entre jugadores.

- Comprar o añadir fichas a su Resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la «mano».

- Prestarse dinero entre los jugadores.

- Guardarse fichas de su Resto.

- Retirar de la mesa las cartas o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.

- Tocar los naipes que el croupier sirve destapados.

- Hacer comentarios entre clientes 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».

- Permanecer en el área de la mesa de juego como espectador.

V.- Reglas del juego.

1.- Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que más abajo se describen, las cuales están ordenadas, según su importancia, de mayor a menor. Podrán utilizar el As de cada palo bien como la carta de mínimo valor, delante de la menor con que se juegue, o bien como la de máximo valor detrás del Rey.

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 (8, 9, 10, Jota y Dama).

c) Poker: balio bereko lau kartak osatzen dute (lau Errege).

d) Kolorea: korrelatiboak ez diren palo bereko bost kartak osatzen dute (8, 9, 10, Dama eta Bateko hirus-ta).

e) Full: balio bereko hiru kartak eta beste balio bateko beste bik osatzen dute (3 zortziko eta 2 bederatziko).

f) Eskailera: palo desberdinetako bost karta korrelatibok osatzen dute.

g) Hirukoa: balio bereko hiru kartak osatzen dute, eta beste biek ez dute pareta osatzen (3 zortziko, Dama eta Erregea).

h) Irudiak: Batekoaren eta Jotaren bitartean dauden bost kartak osatzen dute.

i) Pare bikoitza: balio desberdineko bi karta-parek osatzen dute (2 bederatziko, 2 Jota eta Bateko bat).

j) Pareta: balio bereko bi kartak osatzen dute (2 Errege, 8, 9 eta Batekoa).

k) Karta handiena: «esku» batek aurreko konbinazioetako bat ere ez duenean, kartarik handiena duen jokalaria irabazten du.

2.- Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak fixxen bidez bakarrik egin daitezke eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira.

Joko-Kasinoak mahai bakoitzerako finkatuko du apustuen zenbatekoa, Joko eta Ikuskizun Zuzendari-tzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

Halaber, joko-kasinoak mahai bakoitzerako finkatuko du hasierako gaineratikoaren eta birjarpenaren zenbatekoa, honako eskala honen arabera:

– Hasierako gaineratikoa.

25 - 100 bider mahaiko apustuaren zenbatekoa.

– Birjarpena.

25 - 100 bider mahaiko apustuaren zenbatekoa.

3.- Mozkina.

Kasinoaren mozkina «eskualdi» bakoitzean jarritako diruaren %4rainokoa izango da. Kenkaria «eskualdi» bakoitza irabazten duen jokalaria ordaindu baino lehen egin eta «cagnotte» edo putzuan sartuko da. Mozkin hori establezimenduak finkatuko du, aipatutako mugaren barruan, eta jokalariei partida hasi baino lehen emango zaie aditzera.

4.- Jokoaren garapena.

Mahaian gutxienez jokoan parte hartzen ari diren lau jokalaria eserita daudenean baino ez du mahaia abiarazi beharko joko-kasinoak. Jokalari-kopurua hortik behera jaisten bada, partiden garapena bertan behera utzi beharko da egoera hori leheneratu arte.

c) Poker: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

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

e) Full: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

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

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

h) Figuras: formadas por cinco cartas comprendidas entre el As y la Jota.

i) Doble Pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

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

k) Carta Mayor: cuando una «mano» no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, es ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

2.- Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Asimismo, el Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía del Resto inicial y de la Reposición de acuerdo con la siguiente escala:

– Resto inicial.

25 a 100 veces la cuantía de la apuesta de la mesa.

– Reposición.

25 a 100 veces la cuantía de la apuesta de la mesa.

3.- Beneficio.

El beneficio del Casino será hasta del 4 por 100 sobre el dinero aportado en cada «mano» y se introducirá en el pozo o «cagnotte» deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada «mano». Dicho beneficio se fijará, a criterio del Establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

4.- Desarrollo del juego.

El Casino de Juego sólo estará obligado a poner en funcionamiento la mesa cuando se encuentren sentados en la misma un mínimo de cuatro jugadores que, de forma efectiva, participen en el juego. En caso de que el número de jugadores descienda por debajo de la citada cifra, deberá suspenderse el desarrollo de las partidas hasta que se subsane dicha situación.

Gutxienez lau jokalaria ez daudelako mahaiko partidak bertan behera uzten direnetik hamabost minutu igaro ondoren, joko-zuzendariak mahaia ixteko erabakia har dezake.

Croupierrak jokia garatzeko erabili beharreko karta guztiak daudela egiaztatu ondoren, honela ihardungo du:

a) Kartak «Chemin de Fer» edo «Baccara» jokoan egiten den antzera nahastu eta gero multzokatu egingo ditu.

b) Kartak nahastu egingo ditu, mahaiko jokalaria batek ere kartak ez ikusteko moduan.

c) Nahastu dituen kartak pikatu egingo ditu, esku bakar bat erabiliz eta pikatzerakoan kartaren aurrealdea jokalaria batek ere ez ikusteko moduan.

d) Croupierrak kartak banatzen hasi baino lehen, partidaren parte hartuko duten jokalaria guztiek Kasinoak aurrez finkatutako apustu minimoa egin beharko dute. Apustu guztiak «pot» izena duen mahaiko leku komun batean biltzen dira.

Aurreko eragiketa guztiak egin ondoren, croupierrak kartak jokalariei banatuko dizkie, bere ezkerretik hasi eta erlojuaren orratzen norantz jarraituz. Kartak beste jokalariek ez ikusteko moduan emango ditu, mahai gainean irristatuz emanez jokalaria bakoitzari.

Croupierrak bi karta emango dizkio jokalaria bakoitzari, estalita, eta karta-piloa bere eskuetan edukiko du. Hemengo lehendabiziko karta atera eta bere aurrean jarriko du mahai gainean, agerian, eta honen ondoren besteak jarriko ilaran, estalita, mahaian bost karta egon arte.

Mahaiko lehendabiziko karta erakutsi arte, jokalariek ezin izango dituzte begiratu croupierrak eman dizkien kartak.

Croupierrak kartak banatu ondoren, «eskua» daukan jokalaria hasiera ematen dio lehendabiziko apustutxandari. Txanda hau amaitutakoan, bigarren karta erakutsi eta lerroan jartzen du, eta «eskua» daukan jokalaria bigarren apustu-txanda irekiko du, eta horrela ondoz ondo, azkeneko apustu-txanda irekiko duen bosgarren karta (azkena) erakutsi eta lerroan jarri arte.

Txanda bakoitzean apustu egiteko kopurua berbera izango da jokalaria eta apustu-ekinaldi bakoitzerako, eta ezin izango da gainditu berriz apustu egiteko txanda iritsi arte. Kopuru hau Joko eta Ikuskizun Zuzendari-tzak baimentzen duen fluktuazio-bandaren arabera izango da.

Apustuak amaitzen direnean, «esku» den jokalaria-rengandik hasita, kartak erakutsi egingo dira eta irabazleari edo, balio bereko hainbat jokaldi badaude, irabazleei ordaindu egingo zaie.

Jokalariek hasierako apustua egin eta apustuen txanda iristen denean, honako aukera hauek izango dituzte:

El Director de Juegos podrá acordar el cierre de la mesa, transcurridos quince minutos desde el momento en que se produjo la suspensión de las partidas en la mesa por no encontrarse en ella, al menos, cuatro jugadores.

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) Mezclará las cartas del mismo modo que se lleva a cabo en el juego de «Chemin de Fer» o «Baccará», tras lo cual las agrupará.

b) Barajará las cartas de forma que éstas no sean vistas por ninguno de los jugadores de la mesa.

c) Cortará el mazo de cartas barajadas utilizando una sola mano y de manera que ningún jugador pueda ver el anverso de la carta por la que se ha efectuado el corte.

d) Antes de procederse a la distribución de las cartas por el croupier, todos los jugadores que vaya a participar en la partida deberán efectuar la apuesta mínima fijada por el Casino, agrupándose en un lugar común de la mesa o «pot».

Efectuadas las operaciones anteriores, el croupier procederá al reparto de las cartas a los jugadores comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, evitando que sean vistas por los demás jugadores y deslizándolas sobre la mesa en dirección a cada uno de éstos.

El croupier repartirá dos cartas cubiertas a cada jugador y, conservando el resto del mazo, descubrirá la primera carta de éste situándola ante sí en la mesa, alineando sucesivamente y a continuación de ésta las restantes, cubiertas, hasta un total de cinco

Solamente después de descubierta la primera carta de la mesa, podrán los jugadores examinar las dos cartas que les fueron entregadas por el croupier.

Una vez realizadas por el croupier las operaciones de distribución o reparto de las cartas, comenzará el primer turno de apuestas por el jugador que tenga la «mano». Una vez finalizado dicho turno, el croupier descubrirá y alineará la segunda carta procediéndose a abrir el segundo turno de apuestas por aquel jugador que tenga la «mano», y así sucesivamente hasta descubrir y alinear la quinta y última carta que dará lugar al último turno de apuestas.

La cantidad a apostar en cada turno será la misma para cada jugador y envite, no pudiendo superarla hasta que le vuelva a corresponder el turno de apostar. Dicha cantidad vendrá marcada por la banda de fluctuación que autorice la Dirección de Juego y Espectáculos.

Una vez finalizadas las apuestas, y empezando por el jugador que sea «mano», se descubrirán las cartas y se pagará al ganador o ganadores en el caso de que existan varias jugadas del mismo valor.

Una vez que los jugadores hayan realizado la apuesta inicial y llegue el turno de las apuestas tendrán las siguientes opciones:

a) Erretiratu eta jokotik irten. Horretarako, bere asmoa aditzera eman beharko du bere txanda iristen denean, kartak mahai gainean utzi eta jokoan erabiltzen ari direnetatik ahalik eta urrutien jarriz. Kasu honetan croupierrak jokalaria horren kartak erretiratu egingo ditu, eta ez ditu inork ikusi behar.

Jokalaria batek erretiratzeko erabakia hartzen duenean, ezin izango du pot-ean parte hartu; beraz, egin dituen apustu guztiei uko egingo die eta ezin izango du jokolari buruzko inolako iritzirik azaldu, ez eta beste jokalarien kartak begiratu ere.

b) Paso egin eta bere txandan apusturik ez egin. Apustua egiteko txanda iristen zaion jokalaria paso egin dezake eta bere txandan apusturik ez egin, beti ere partidako beste jokalariek aukera bera egin badute txanda iritsi zaienean.

c) Itxaron. Jokoan parte hartzen ari den edozein jokalarik itxaron egin dezake beste jokalariren batek apustu egiteko erabakia hartu arte; kasu honetan, jokoan parte hartzen jarraitu nahi badu, apustua berdindu egin beharko du.

d) Apustua berdindu. Horretarako, pot-ean fitxa-kopuru jakin bat sartu beharko du, hauen balioa beste edozein jokalariren balioaren berdina izan dadin, baina ez handiagoa.

e) Apustua igo. Horretarako, pot-ean apustua berdintzeko behar adinako fitxa-kopurua sartu eta beste fitxa batzuk gehiago jarri beharko ditu, beti ere fluktuzio-bandaren arabera mahairako baimendutako mugaren barruan; honen ondorioz, bere eskuinaldean dauden jokalariek arestian deskribatutako ekintzetakoren bat burutu beharko dute.

Apustuen amaieran, eskualdian dirauten jokalaria guztiek (aktiboak) fitxa-balio berbera jarrita eduki beharko dute pot-ean, beren gaineratikoa guztizko baliora iristen ez denean izan ezik, orduan zati proporzionala jokatu baitute.

Apustuen txanda amaitzen denean apustua jokalaria bakar batek egin eta beste guztiek paso egin badute, apustua egin duen jokalaria «eskualdia» automatikoki irabazi eta pot-a eskuratuko du.

Apustua egin baino lehen, jokalaria bakoitzak mahai dagokion espazioaren barruan bil ditzake bere fitxak. Fitxak bere espazioa mugatzen duen marraz beste aldera eramaten dituenean ulertzen da jokalaria batek apustua egin duela; egoera ez oso argietan, croupierrak fitxak pot-ean sartzen dituenetik aurrera, jokalaria eragozpenik jartzen ez badu.

Jokalaria batek ezin izango du bere apustua egin, beste jokalarien erreakzioa ikusi eta gero apustua igo. Apustuak argi eta garbi eta berehala egin beharko dira, jokalaria bere jokaldiari buruzko zalantzak dituenaren itxurak egin gabe. Jokalariek «eskualdia» amaitzeko behar hainbat diru eduki beharko dute fitxa-moduan. Ez baldin badute, apustuan jarritako kopuru proporzionala jokatu dute.

Erabiltzen ez diren kartak croupierrak kontrolpean eduki beharko ditu eta partidak dirauen bitartean jokalariek ezin izango dituzte ikusi. Ez da beharrezkoa

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 de efectuar alguna apuesta en su turno. El jugador al que le llegue su turno para apostar podrá pasar de efectuar una apuesta en su turno siempre que los demás jugadores de la partida hayan optado por la misma posición en su turno correspondiente.

c) Reservarse. Cualquier jugador que esté participando en el juego podrá reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso, para seguir participando en el juego, deberá cubrir la apuesta.

d) 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.

e) Subir la apuesta. Para lo cual deberá meter en el «pot» el número de fichas suficientes para cubrirla más otro número de fichas, hasta el límite autorizado para la mesa en función de la banda de fluctuación, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la «mano» (activos) deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el «pot», excepto si su Resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo un jugador hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente la «mano» y obtendrá el «pot».

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.

Un jugador no podrá realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deberán realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a la jugada en sí. Los jugadores deberán disponer del dinero en fichas suficiente para terminar la «mano». En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

El croupier deberá mantener las cartas no utilizadas bajo control y ningún jugador estará autorizado a ver las mismas durante la partida. No será necesario que un

izango jokalaria batek kartak erakusten dituenean zein konbinazio daukan esatea eta, gainera, esaten duena ez da kontuan hartuko, croupierra izango baita agerian jarri diren konbinazioen balioa ezarriko duena, konbinazio handiena duen jokalaria zein den adieraziko duena eta, hala badagokio, jokalariek oker esandako konbinazioak zuzenduko dituena.

Croupierrak, jokalaria guztiak irabazlearen kartak ikusi ahal izan dituztela eta, halaber, guztiak konbinazio irabazlearekin ados daudela ziurtatu duenean, pot-a irabazleari eman eta kartak mahaitik erretiratuko ditu. Balio bereko bi konbinazio edo gehiago baldin badaude, croupierrak arauzko kenkariak egin eta, jarraian, konbinazio bera duten jokalaria desberdinen artean banatuko du pot-a.

Jokalariek ezin izango dute beste jokalaria batek egiten duen jokoan eraginik izan edo hau kritikatu. Behar bezala baimenduta dauden kasinoko langileek baino ezin izango dute egon partidari begira.

Croupierrak «eskualdian» ematen dituen kartak berak jokaldia erakusteko adierazten duenean baino ez dira erakutsiko.

Jokalariek bakarrik ikus ditzakete beren karta estaliak, eta ezin izango dizkiete beste inori erakutsi.

Jokalariek «eskualdi» bakoitzari hasiera eman baino lehen mahai gainean dituzten fitxak edo dirua baino ezin izango dute jokatu.

VI.- Jokoaren garapeneko disfunczioak.

1.- Banaketan egindako hutsak.

Kartak banatzerakoan jarraian adierazitako kasuren bat gertatzen bada, croupierrak karta guztiak jaso eta berriz hasiko du «eskualdia»:

a) Jokalariei ez badizkiete kartak araudi bidez ezarritako ordenan ematen.

b) Jokalari bati dagozkionak 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 besteen ordeztu erabili ez diren karta-sortako kartak emango dira; behar hainbat karta ez badago, «eskualdia» baliogabetzat joko da.

b) Apustu-txanda amaitu baino lehen croupierrak bost karta komunetako bat agerian jartzen badu, karta hau baliogabetzat joko da eta bere ordeztu karta-sortan geratzen direnetako bat jarriko da.

VII.- Partiden iraupena.

Kasinoko Joko Zuzendaritzak alde aurretik finka dezake partida bakoitzaren iraupena, beti ere erabiltzaileei horren berri ematen bazaie. Kasinoak ahalmen hau erabiltzen ez badu, iraupenak, gutxienez, partida hasten duen jokalaria bakoitzari bi aldiz «esku» izateko aukera emateko adinakoa izan beharko du.

jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni tampoco se tendrá en cuenta lo que haya dicho, pues será el croupier el que establezca el valor de las combinaciones descubiertas e indique cuál es el jugador con la combinación más alta y, si, es el caso, corregirá las combinaciones que hayan sido erróneamente dichas por los jugadores.

Una vez que el croupier haya constatado que todos los jugadores han podido examinar las cartas del ganador y que, asimismo, han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el «pot» a aquel y retirará las cartas de la mesa. En el supuesto de que se diese dos o más combinaciones ganadoras de idéntico valor, el croupier, previa las deducciones reglamentarias repartirá el «pot» entre los jugadores poseedores de aquellos.

Ningún jugador podrá influir o criticar el juego que realice otro jugador. No se permitirá que haya personas mirando el desarrollo de la partida salvo el personal del Casino debidamente autorizado.

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 su cartas cubiertas, no pudiendo mostrarlas a ningún otro jugador.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes de que se inicie cada «mano».

VI.- 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 apareciera 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.

VII.- Duración de las partidas.

La duración de cada partida podrá fijarse previamente por la Dirección de Juegos del Casino, siempre que se haga pública a los usuarios. En el supuesto de que el Casino no hiciera uso de esta facultad, la duración deberá ser, al menos, la necesaria para que cada jugador que inicie la partida pueda disfrutar de la «mano» en dos ocasiones.

13.- Pai gow poker.

I.- Deskribapena.

Pai Gow Pokerra joko-kasinoetan soilik jokatzen den karta-jokoa da, kontrapartidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute. Mahaian eserita dagoen jokalaria bakoitzari zazpi karta ematen zaizkio eta honek bi «esku» egin behar ditu: bi kartako «esku» bat («esku» txikia edo baxua) eta bost kartakoa bestea («esku» handia edo altua).

Jokalariaren bi «esku» horiekin Bankuaren bi «eskuak» gainditzea du helburu. Jokalariaren bi «eskuek» Bankuaren hurrenez hurreneko «eskuek» baino handiagoak izan behar dute. Jokalariaren «esku» batek eta Bankuaren «eskuak» puntuazio berbera lortzen badute, berdintasuntzat joko da, eta Bankuak irabazten ditu berdintasun guztiak. Jokalariak «esku» bat irabazi eta bestea galtzen badu, berdinketatzat joko da, apustuak zeuden bezala geratuko dira eta jokalariak berreskuratu egin ditzake. Lor daitekeen bi kartako «esku» handiena bi Batekok osatutakoa da eta bost kartakoa, aldiz, bost Batekok osatua. «Esku» irabazleak beste horrenbestez ordainduko dira, zehaztutako komisioportzentaia izan ezik. Galtzaile suertatzen direnei jokatutako dirua erretiratuko zaie.

II.- Jokoaren elementuak.

1.- Kartak.

Pai Gow Pokerrean 52 kartako karta-sorta tradizional batekin eta joker edo komodin batekin jokatzen da. Hau Bateko gisa baino ezin da erabili, eskailera bat, kolore bat edo kolore-eskailera bat osatzeko.

2.- Joko-mahaia.

Hogeita bat edo «Black Jack» jokoan erabiltzen direnetakoen antzeko neurriak eta ezaugarriak izango ditu, baina jokoak berezkoa duen tapetea: gehienez ere 6 laukitxo izango ditu apustuak jartzeko, eta beste horrenbeste leku bi laukitxotan banatuta, «esku» handia jartzeko bata eta «esku» txikia jartzeko bestea. Horrez gain, «Black-Jack» edo Hogeita batean erabiltzen direnak bezalako erretilu bat izango du, fitxak trukatzeko eta komisiolari dagokion kopuruaren kenkaria egiteko.

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.

Mahai bakoitzak bertan ihardungo duten croupier bat eta mahai-buru bat izango ditu.

1.- Mahaiburua.

Jokoa bere fase guztietan zuzentzea dagokio, eman diezaioketen beste edozein eginkizunen kaltetan izan gabe. Horrez gain, hutsik gera litezkeen lekuak betetzeko lehentasun-ordena zehaztuko duen zerrenda bat eramango du.

2.- Croupiera.

13.- 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 considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor «mano» posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases, y la más alta de cinco cartas, cinco Ases. Las «manos» ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II.- Elementos del juego.

1.- Cartas.

Al Pai Gow Poker se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un Joker. Éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

2.- Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o «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.

3.- Cubilete y dados.

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

III.- Personal.

Cada mesa de juego tendrá a su servicio un croupier y un Jefe de Mesa.

1.- Jefe de Mesa.

Le corresponderá la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes.

2.- Croupier.

Kartak nahastu eta banatzeaz arduratzen da, eta jokia eta partida amaitu ondoren, apustu galtzaileak kobratu eta irabazle suertatu direnak ordaintzeaz, baita kartak jaso eta kontrolatzeaz ere. Jokoaren fase guztiak iragarriko ditu, jokalariei eskudirua trukatu die eta, bidezkoa bada, establezimenduaren mozkinetarako komisioaren kenkaria egingo du.

3.- Jokalariak.

Tapetean markatuta dagoen leku-kopuruarekin bat datorren jokalaria-kopuruak parte hartu ahal izango du jokoan, eserita. Gehienez ere sei jokalarik parte har dezakete.

Jokalaria baten «esku» bakoitza indibidualki kontuan hartuko da eta kartak banatu eta eskatzeko ordena normalari jarraituko dio. Laukitxo bakoitzaren aurrean kokaturik dagoen jokalaria aginduko du bertan eta ezin izango dizkie bere kartak gainerako posturagileei erakutsi.

IV.- Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

1.- Bost Bateko: bost Batekok osatzen dute konbinazio hau (lau Bateko eta Jokerra).

2.- Eskailera gorena: palo bereko bost karta korrelatibo altuenek osatzen dute (Batekoa, Erregea, Dama, Jota eta 10ekoa). Bigarren eskailera altuena karta hauek osatzen dute: Batekoa, 2, 3, 4 eta 5ekoa.

3.- Kolore-eskailera: palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (8, 9, 10, Jota eta Dama).

4.- Poker: balio bereko lau kartak osatzen dute (lau Errege).

5.- Full: balio bereko hiru kartak eta beste balio bateko beste bik osatzen dute (3 zortziko eta 2 bederatziko).

6.- Kolorea: korrelatiboak ez diren palo bereko bost kartak osatzen dute (8, 9, 10, Dama eta Bateko hirus-ta).

7.- Eskailera: palo desberdinetako bost karta korrelatibok osatzen dute.

8.- Hirukoa: balio bereko hiru kartak osatzen dute, eta beste biek ez dute pare osatzen (3 zortziko, Dama eta Erregea).

9.- Pare bikoitza: balio desberdineko bi karta-parek osatzen dute (2 bederatziko, 2 Jota eta Bateko bat).

10.- Parea: balio bereko bi kartak osatzen dute (2 Errege, 8, 9 eta Batekoa).

11.- Karta 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.

Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

3.- Jugadores.

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

IV.- Combinaciones posibles.

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

1.- Cinco Ases: es la formada por cinco Ases (cuatro Ases más 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.

Joko-Kasinoak mahai bakoitzerako finkatuko du apustuen zenbatekoa, Joko eta Ikuskizun Zuzendari-tzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

Esanahiak:

Irabazia: Apustua beste horrenbestez ordaintzen da, eta portzentai atxikipen bat egiten zaio kasinoarentzako komisio gisa.

Galera: Apustua galdu egiten da.

Partida baliogabea: Bezeroak oso-osorik berreskuratzen du apustua.

Komisio gisako portzentaia %4rainokoa izan daiteke, establezimenduaren arabera, eta jokalariei partida hasi baino lehen emango zaie aditzera.

VI.- Jokoaren arauak.

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

Croupierrak karta-sorta bezero bati emango dio honek pikatzeko. Ondoren, kartak banatu baino lehen, jokalariek beren hasierako apustuak egingo dituzte horretarako dauden laukitxoetan, joko-mahai bakoitzeko muga minimo eta maximoen barruan. Jarraian, croupierrak apustuak itxiko ditu «no va más» («beste-rik ez») esanez, hiru dadoak dituen godaleta hartu, astindu eta mahai gainera botako ditu dadoak, dadoen batura iragarritz, lehendabiziko «esku» nori dagokion zehazteko.

Bankariaren posizioa 1, 8 edo 15 izango da beti 7 posizio eta 6 jokalarirekin aritzeko. Croupierraren posiziotik hasten da kontatzen. Eragiketa hau egin ondoren, croupierrak jokalariek bakoitzaren aurrean jarriko ditu kartak (croupierraren beraren aurrean ere jarriko ditu), dadoek adierazi duten abiapuntutik hasi eta erlojuaren orratzen norantzari jarraituz.

Croupierrak kartak nahastu eta mahaian zenbat jokalariek dauden, zazpina kartako hainbat «esku» osatuko ditu, ahoz behera, aurrerakina daukan erretiluaren aurrean. Hau egin ondoren, sobera dauden kartak egiaztatu eta erabilitako karten edukiontzian jarriko ditu.

Croupierraren edo beste edozein jokalariek izan daiteke Bankua. Hori dela-eta, Bankua jokalariek bakoitzari eskainiko zaio eta honek onartu egin dezake edo paso egin, eta kasu honetan hurrengo jokalariek eskainiko zaio. Croupierrak beti hartu beharko du bankua txanda iristen zaionean. Honen txanda amaitutakoan, berriz eskainiko zaie jokalariek, eta horrela ondoz ondo. Bankua duena zirkulu zuri baten bidez identifikatzen da.

Jokalariek bakoitzak bi «esku» osatuko ditu: bi kartako «esku» txiki edo baxua, eta bost kartako «esku» handi edo altua. «Esku» handiak «esku» txikiak baino balio handiagoa izan beharko du. Croupierrak ezin izango ditu bere kartak begiratu jokalariek guztiek, bankaria barne, beren «eskuak» horretarako destinatutako laukitxoetan jarri arte, kartak ahoz behera dituztela. Hau egin ondoren, croupierrak bere kartei buelta eman eta bi «eskuak» osatuko ditu fitxen erretiluaren parean, kartak ahoz gora jarri. Lehendabizi bankua daukan

El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Significados:

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

Pérdida: Se pierde la apuesta.

Partida nula: El cliente recupera íntegramente la apuesta.

El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 4 por 100, a discreción del Establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

VI.- Reglas del juego.

La extracción de naipes del depósito, su 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 efectuarán 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», cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa, y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera «mano».

La posición del Banquero para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El croupier contará desde la posición del Banquero. Una vez realizada esta operación, el croupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

El croupier mezclará las cartas y confeccionará tantas «manos» de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo. Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el contenedor de las cartas usadas.

Podrán constituirse 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 deberá ser de mayor valor que la «mano» baja. El croupier no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la Banca, hayan establecido sus «manos» en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el croupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos «manos» enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las «manos» de quien

jokalariaren «eskuak» croupierraren «eskuekin» konparatzen dira. Hona hemen aukera desberdinak biltzen dituen konparazio-taula:

ostente la banca se compararán en primer lugar con las del croupier. El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

KASUA	«ESKU» HANDIA	«ESKU» TXIKIA	BEZEROAREN EMAITZA	ORDAINKETAK/KOBRANTZAK
1	Handiagoa	Handiagoa	Irabazia	Beste horrenbeste, ken %5
2	Handiagoa	Txikiagoa	Partida baliogabea	Apustu osoa berreskuratzen du
2. Bis	Txikiagoa	Handiagoa	Partida baliogabea	Apustu osoa berreskuratzen du
3	Handiagoa	Berdina	Partida baliogabea	Apustu osoa berreskuratzen du
3. Bis	Berdina	Handiagoa	Partida baliogabea	Apustu osoa berreskuratzen du
4	Txikiagoa	Berdina	Galera	Apustu osoa galtzen du
4. Bis	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	RESULTADO CLIENTE	PAGOS-COBROS
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 5 por 100
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
2 Bis	Inferior	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3 Bis	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
4 Bis	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta

1. kasua: Bezeroaren bi «eskuak» croupierraren bi «eskuei» irabazten diete => Irabazi egiten du.

2. eta 2. bis kasuak: Bezeroaren «esku» batek croupierraren «esku» bati irabazten dio eta besteak galdu egiten du => Partida baliogabea.

3. eta 3. bis kasuak: Bezeroak «esku» bat irabazten du, baina bestea croupierraren berdina du => Partida baliogabea.

4. eta 4. bis kasuak: Bezeroak «esku» bat galtzen du eta bestea croupierraren berdina du => Galdu egiten du.

5. kasua: Bezeroak croupierraren berdina ditu bi «eskuak» => Galdu egiten du.

6. kasua: Bezeroak galdu egiten ditu bi «eskuak» => Galdu egiten du.

Croupierrak 1. bezeroaren kasua erabaki duenean 2. bezeroarengana pasatuko da eta horrela ondoz ondo. Txanda bakoitzean, balio ez duten kartak erabilitako karten edukiontzian jasotzen dira.

«Esku» irabazleak ahoz gora utziko dira apustuen zirkuluaren azpian. Galtzaille suertatu direnei croupierrak apustua erretiratu egingo die eta kartak horretarako edukiontzian utziko ditu.

VII.- Oharrak.

1.- Bankua duen jokalaria bere kartak erakusten dituenetik aurrera, beste jokalariek ezin izango dituzte beren kartak ukitu.

Caso 1: Las dos «manos» del cliente ganan a las dos «manos» del croupier => Ganancia.

Caso 2 y 2 bis: El cliente gana sobre una de las dos «manos» del croupier, mientras pierde la otra => Partida nula.

Caso 3 y 3 bis: El cliente gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra => Partida nula.

Caso 4 y 4 bis: El cliente pierde una «mano» y tiene igualdad en la otras => Pierde.

Caso 5: El cliente tiene igualdad en ambas «manos» => Pierde.

Caso 6: El cliente pierde en las dos «manos» => Pierde.

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.- Jokalariak ezin dizkiete beren kartak edo osatu dituzten «eskuak» beste jokalariei erakutsi. Halaber, ezin dute beste jokalariekin hitz egin «eskuak» erakusten diren arte.

3.- Behar ez bezala osatutako edozein «esku» gal-tzailetzat joko da beti.

14.- Seven card stud poker.

I.- Deskribapena.

Seven Card Stud Pokerra hainbat jokalarik elkarrekin lehia jartzen dituen zirkuluko karta-jokoa da, jokokasinoetan soilik jokatzen dena. Jokoa croupierak emandako zazpi kartarekin ahalik eta balio handieneko konbinazioa lortzea du helburu, kontuan hartuz jokalariai kartak erakusten dituzenean karta horietatik bostek baino ez dutela balio.

II.- Jokoaren elementuak.

1.- Kartak.

Seven Card Stud Pokerrean «Black-Jack» edo Hogeita batean erabiltzen direnen ezaugarri beretsuetako 52 kartako karta-sorta batekin jokatzen da. Karten balioa, handitik txikira ordenatuta, honako hau da: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 eta lekoa.

2.- Joko-mahaia.

Biribila edo forma obalatuak izango da eta croupieraren posizioa adierazten duen ebaki edo sartune bat izango du mahaiaren alde handietako batean. Mahaiak hainbat atal izan ditzake, bananduta eta croupieraren lekuaren eskuinetik 1 zenbakiarekin hasi eta korrelatiboki zenbakituta. Aulki edo atal bakoitzean jokalarik bat egon daiteke.

Mahaiak bi zirritu eduki behar ditu, croupieraren eskuinaldean bata, etxearen mozkinetarako kenkariaren zenbatekoa sartzeko, putzu edo «cagnotte» izenekoa, eta ezkerrean bestea, eskupekoak sartzeko. Horrez gain, «Black-Jack» edo Hogeita batean erabiltzen direnak bezalako erretilu bat izango du croupieraren parean, fitxak trukatzeko eta establezimenduari dagokion kopuruaren kenkaria egiteko.

III.- Langileak.

Joko-mahai bakoitzak une orotan bertan ihardungo duten croupier bat eta diru-trukatzaile bat izango ditu. Jokoa garatzen deneko aretoa mahai-buru baten kontrolpean egongo da.

1.- Mahaiburua.

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

2.- Croupiera.

Aurrerago ematen zaizkion eginkizunen kaltetan izan gabe, honako hauek bete beharko ditu: kartak kontatu, nahastu eta jokalarien artean banatzea; jokoren fase desberdinak eta jokalarien ekintzak ozenki iragartzea; establezimenduari dagokion kopurua kalkulatu eta mahaiaren horretarako dagoen zirrituan sartzeari; jasotako eskupekoak horretarako destinatutako mahaiaren

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

3.- Cualquier «mano» incorrectamente confeccionada se considerará siempre perdedora.

14.- Seven card stud poker.

I.- Denominación.

El Seven Card Stud Poker es un juego de cartas de círculo, exclusivo de Casinos de Juego, que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible con siete cartas entregadas por el croupier teniendo en cuenta que de esas cartas sólo tienen valor al descubrir el jugador cinco de ellas.

II.- Elementos del juego.

1.- Cartas.

El Seven Card Stud Poker se juega con una, de 52 cartas, de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de aquellas, ordenadas de mayor a menor, es el siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y 1.

2.- Mesa de juego.

Será redonda o de forma ovalada con una hendidura o entrante en uno de sus lados que indica la posición del croupier. Podrá tener una serie de departamentos separados y numerados correlativamente, partiendo del número 1 situado a la derecha del lugar destinado para el croupier. Cada silla o departamento podrá dar acogida a un jugador.

La mesa ha de tener dos ranuras, una a la derecha del croupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte» y, otra a la izquierda para introducir propinas. Además, dispondrá de una bandeja como 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.

III.- Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un croupier. La sala donde se desarrolla el juego estará controlada por un Jefe de Mesa.

1.- Jefe de Mesa.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a 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 de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad correspondiente al establecimiento, introduciéndola en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introduc-

zirrituan sartzea; eta eskatzen duten jokalariei dirua fitxekin trukatzeari.

Jokoa kontrolatuko du eta arretaz zainduko du jokalariek txandaz kanpo apusturik egin ez dezaten, pot-a osatzen duen diru-kopurua eta honen ordainketa zaindu eta kontrolatuko du. Horrez gain, jokalariei une bakoitzean aplikatu beharreko arauak buruzko zalantzak argituko dizkie. Jokalariren batekin arazoak baldin baditu, mahaiburuari horien berri eman beharko dio.

IV.- Jokalariak.

Gutxienez lauk eta gehienez zortzi jokolarik jokatu ahal izango dute.

Mahaiko atal bakoitzaren parean jokolari bakar bat eser daiteke. Ataletako gainazala fitxak uzteko eta, hala badagokio, kartak edukitzeko erabil daiteke.

Partidaren hasieran postuak zozketatuko dira.

Partida hasita badago eta jokalariak eserita, mahaiburuak emango dio mahaiko postua, leku librerik baldin badago.

Jokolari batek eskatzen badu, atsedena har dezake bi «eskualditan», mahaian duen postua galdu gabe.

Debekatuta dago jokolari batek mahai-jokotik alde egin eta beste jokolari bati uztea bere apustuak egiteko ardura. Halaber, ez da zilegi izango:

- Binaka jokatzeari, nahiz eta aldi baterako besterik ez izan.
- Pot-a elkarrekin jokatzeari.
- Pot-a borondatez banatzeari.
- Jokalarien artean ados jartzeari.
- «Eskualdia» hasi ondoren beren gaineratikoa hantitzeko fitxak erosi edo gehitzeari.
- Jokalariek elkarri diru-maileguak egiteari.
- Gaineratikoa fitxak gordetzeari.
- Kartak mahaitik erretiratu edo croupierraren eta beste jokalarien begi-bistatik urruntzeari.
- Croupierrak agerian ematen dituen kartak ukitzeari.
- Jokaldiak dirauen bitartean bezeroen artean jokaldiei buruzko iruzkinak egiteari, baita beste jokolari batzuen kartak begiratzea ere, nahiz eta «eskualdi» horretan jokatzeari ez aritu.
- Joko-mahaiaren eremuan ikusle gisa egoteari.

V.- Jokoaren arauak.

1.- Konbinazio posibleak.

Jokalariek jarraian deskribatutako konbinazioak baino ezin dituzte erabili. Beren garrantzia kontuan hartuta, handitik txikira ordenatuta daude:

a) Kolore-eskailera gorena: palo bereko bost karta korrelatibo altuenek osatzen dute (Batekoa, Erregea, Dama, Jota eta 10ekoa).

b) Kolore-eskailera: palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (8, 9, 10, Jota eta Dama).

ción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto, y cambio del dinero por fichas a instancia de los jugadores que así lo soliciten.

Controlará el juego y vigilará que ningún jugador apueste fuera de turno, custodiará y controlará la suma que constituye el «pot» y el pago del mismo, y resolverá las dudas a los jugadores sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida. En el caso de que tenga problemas con algún jugador lo deberá comunicar al Jefe de Mesa.

IV.- Jugadores.

Podrán jugar un mínimo de cuatro y un máximo ocho jugadores.

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

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada y los jugadores sentados, será Jefe de Mesa quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador podrá descansar dos «manos» sin perder el puesto en la mesa.

Está prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice las apuestas. Asimismo, no se permitirá:

- El juego por parejas, ni siquiera temporalmente.
- Jugarse el «pot» conjuntamente.
- Repartirse el «pot» voluntariamente.
- La connivencia entre jugadores.
- Comprar o añadir fichas a su resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la «mano».
- Prestarse dinero entre los jugadores.
- Guardarse fichas de su Resto.
- Retirar de la mesa las cartas o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.
- Tocar los naipes que el croupier sirve destapados.
- Hacer comentarios entre clientes 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».
- Permanecer en el área de la mesa de juego como espectador.

V.- Reglas del juego.

1.- Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que más abajo se describen, las cuales están ordenadas, según su importancia, de mayor a menor:

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 (8, 9, 10, Jota y Dama).

c) Poker: balio bereko lau kartak osatzen dute (lau Errege).

d) Full: balio bereko hiru kartak eta beste balio bateko beste bik osatzen dute (3 zortziko eta 2 bederatziko).

e) Kolorea: korrelatiboak ez diren palo bereko bost kartak osatzen dute (8, 9, 10, Dama eta Bateko hirus-ta).

f) Eskailera: palo desberdinetako bost karta korrelatibok osatzen dute.

g) Hirukoa: balio bereko hiru kartak osatzen dute, eta beste biek ez dute pareta osatzen (3 zortziko, Dama eta Erregea).

h) Pare bikoitza: balio desberdineko bi karta-parek osatzen dute (2 bederatziko, 2 Jota eta Bateko bat).

i) Pareta: balio bereko bi kartak osatzen dute (2 Errege, 8, 9 eta Batekoa).

j) Karta handiena: «esku» batek aurreko konbinazioetako bat ere ez duenean, kartarik handiena duen jokalaria irabazten du.

2.- Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak fixten bidez bakarrik egin daitezke eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira.

Joko-Kasinoak mahai bakoitzerako finkatuko du apustuen zenbatekoa, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

Halaber, joko-kasinoak mahai bakoitzerako finkatuko du hasierako gaineratikoaren eta birjarpenaren zenbatekoa, honako eskala honen arabera:

- Hasierako gaineratikoa.

25 - 100 bider mahaiko apustuaren zenbatekoa.

- Birjarpena.

25 - 100 bider mahaiko apustuaren zenbatekoa.

3.- Mozkina.

Kasinoaren mozkina «eskualdi» bakoitzean jarritako diruaren %5erainokoa izango da. Kenkaria «eskualdi» bakoitza irabazten duen jokalaria ordaindu baino lehen egin eta «cagnotte» edo putzuan sartuko da. Mozkin hori establezimenduak finkatuko du, aipatutako mugaren barruan, eta jokalariei partida hasi baino lehen emango zaie aditzera.

4.- Jokoaren garapena.

Mahaian gutxienez jokoan parte hartzen ari diren lau jokalaria eserita daudenean baino ez du mahaia abiarazi behar joko-kasinoak. Jokalari-kopurua hortik behera jaisten bada, partidaren garapena bertan behera utzi behar da egoera hori leheneratu arte.

c) Poker: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

d) Full: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

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

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

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

h) Doble Pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

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

j) Carta Mayor: cuando una «mano» no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, es ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

2.- Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Asimismo, el Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía del Resto inicial y de la Reposición de acuerdo con la siguiente escala:

- Resto inicial.

25 a 100 veces la cuantía de la apuesta de la mesa.

- Reposición.

25 a 100 veces la cuantía de la apuesta de la mesa.

3.- Beneficio.

El beneficio del Casino será hasta del 5 por 100 sobre el dinero aportado en cada «mano» y se introducirá en el pozo o «cagnotte» deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada «mano». Dicho beneficio se fijará, a criterio del Establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

4.- Desarrollo del juego.

El Casino de Juego sólo estará obligado a poner en funcionamiento la mesa cuando se encuentren sentados en la misma un mínimo de cuatro jugadores que, de forma efectiva, participen en el juego. En caso de que el número de jugadores descienda por debajo de la citada cifra, deberá suspenderse el desarrollo de las partidas hasta que se subsane dicha situación.

Gutxienez lau jokalaria ez daudelako mahaiko partidak bertan behera uzten direnetik hamabost minutu igaro ondoren, joko-zuzendariak mahaia ixteko erabakia har dezake.

Croupierrak jokia garatzeko erabili beharreko karta guztiak daudela egiaztatu ondoren, honela ihardungo du:

a) Kartak «Chemin de Fer» edo «Baccara» jokoan egiten den antzera nahastu eta gero multzokatu egingo ditu.

b) Kartak nahastu egingo ditu, mahaiko jokalaria batek ere kartak ez ikusteko moduan.

c) Nahastu dituen kartak pikatu egingo ditu, esku bakar bat erabiliz eta pikatzerakoan kartaren aurrealdea jokalaria batek ere ez ikusteko moduan. Pikatzerakoan kartaren bat agerian geratzen bada, kartak berriz nahastu beharko dira.

d) Croupierrak kartak banatzen hasi baino lehen, partidaren parte hartuko duten jokalaria guztiek Kasinoak aurrez finkatutako apustu minimoa egin beharko dute. Apustu guztiak «pot» izena duen mahaiko leku komun batean biltzen dira.

Aurreko eragiketa guztiak egin ondoren, croupierrak kartak jokalariei banatuko dizkie, bere ezkerretik hasi eta erlojuaren orratzen norantz jarraituz. Kartak beste jokalariek ez ikusteko moduan emango ditu, mahai gainean irristatuz emanez jokalaria bakoitzari.

Jokalaria bakoitzak bi karta estalita jasoko ditu, eta beste bat agerian. Une honetatik aurrera, jokalaria beren apustuak egiten has daitezke, agerian daudenen artean karta txikiak daukanak hasteko aukera izango duela kontuan hartuz. Ezin izango du paso egin edo erretiratu, gutxienez mahaiko apustu minimoa egin beharko baitu. Karten zenbakikuntzan berdinketarik izanez gero, lehen apustua nork egin behar duen erabakitzeke, karta-sortako paloaren ordenari jarraituko zaio, txikitik handira: hirusta, diamanteak, bihotza eta pikak.

Jarraian croupierrak beste karta bat emango dio jokalaria bakoitzari, laugarrena, hau ere agerian. Karta handiena daukan jokalaria lehendabiziko apustu-ekinaldia egingo du kasu honetan. Hau egin ondoren, croupierrak beste karta bat emango dio «eskualdian» jarraitzen duen jokalaria bakoitzari, bosgarrena, hau ere agerian, eta hurrengo apustu-ekinaldia hasiko da. Jarraian seigarren karta emango dio, agerian, oraindik uko egin ez duen jokalaria bakoitzari eta, aurreko kasuetan bezalaxe, bidezkotzat jotzen diren apustu-ekinaldiak egingo dira. Azkenik, zazpigarren karta (azkena) emango dio «eskualdian» parte hartzen jarraitzen duen jokalaria bakoitzari, estalita.

Txanda bakoitzean apustu egiteko kopurua berbera izango da jokalaria eta apustu-ekinaldi bakoitzerako, eta ezin izango da gainditu berriz apustu egiteko txanda iritsi arte. Kopuru hau Joko eta Ikuskizun Zuzendari-tzak baimentzen duen fluktuazio-bandaren araberakoa izango da.

El Director de Juegos podrá acordar el cierre de la mesa, transcurridos quince minutos desde el momento en que se produjo la suspensión de las partidas en la mesa por no encontrarse en ella, al menos, cuatro jugadores.

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) Mezclará las cartas del mismo modo que se lleva a cabo en el juego de «Chemin de Fer» o «Baccará», tras lo cual las agrupará.

b) Barajará las cartas de forma que éstas no sean vistas por ninguno de los jugadores de la mesa.

c) Cortará el mazo de cartas barajadas utilizando una sola mano y de manera que ningún jugador pueda ver el anverso de la carta por la que se ha efectuado el corte. Si al cortar el mazo quedará al descubierto alguna carta, deberá volverse a barajar.

d) Antes de procederse a la distribución de las cartas por el croupier, todos los jugadores que vaya a participar en la partida deberán efectuar la apuesta mínima fijada por el Casino, agrupándose en un lugar común de la mesa o «pot».

Efectuadas las operaciones anteriores, el croupier procederá al reparto de las cartas a los jugadores comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, evitando que sean vistas por los demás jugadores y deslizándolas sobre la mesa en dirección a cada uno de éstos.

Cada jugador recibirá dos cartas tapadas y una destapada. A partir de este momento los jugadores podrán empezar a efectuar sus apuestas, teniendo en cuenta que el que posea la carta más baja, de entre las destapadas, será el que pueda empezar a apostar. No podrá pasar ni retirarse, debiendo efectuar como mínimo la apuesta mínima de la mesa. En caso de empate en la numeración de las cartas, y para determinar quién debe realizar la primera apuesta, se seguirá el orden de los palos de la baraja de menor a mayor: trébol, diamantes, corazones y picas.

A continuación el croupier servirá otra carta, la cuarta, destapada a cada uno de los jugadores. El jugador que posea la carta más alta efectuará en este caso el primer envite. Hecho esto, se distribuirá una nueva carta, la quinta, destapada, a cada uno de los jugadores que permanezcan en la «mano» y se procederá al envite. A continuación se distribuirá una sexta carta destapada a cada jugador que todavía no haya renunciado, procediendo, como en cada caso, a los envites que se estimen oportunos. Por último se repartirá una séptima y última carta, tapada, a cada jugador que reste activo en la «mano».

La cantidad a apostar en cada turno será la misma para cada jugador y envite, no pudiendo superarla hasta que le vuelva a corresponder el turno de apostar. Dicha cantidad vendrá marcada por la banda de fluctuación que autorice la Dirección de Juego y Espectáculos.

Apustuak amaitzen direnean, «esku» den jokalaria-rengandik hasita, kartak erakutsi egingo dira eta irabazleari edo, balio bereko hainbat jokaldi badaude, irabazleei ordaindu egingo zaie.

Jokalariek hasierako apustua egin eta apustuen txanda iristen denean, honako aukera hauek izango dituzte:

a) Erretiratu eta jokotik irten. Horretarako, bere asmoa aditzera eman beharko du bere txanda iristen denean, kartak mahai gainean utzi eta jokoan erabiltzen ari direnetatik ahalik eta urrutien jarritz. Kasu honetan croupierrak jokalaria horren kartak erretiratu egingo ditu, eta ez ditu inork ikusi behar.

Jokalaria batek erretiratzeko erabakia hartzen duenean, ezin izango du pot-ean parte hartu; beraz, egin dituen apustu guztiei uko egingo die eta ezin izango du jokoari buruzko inolako iritzirik azaldu, ez eta beste jokalarien kartak begiratu ere.

b) Paso egin eta bere txandan apusturik ez egin. Apustua egiteko txanda iristen zaion jokalaria egin dezake eta bere txandan apusturik ez egin, beti ere partidako beste jokalariek aukera bera egin badute txanda iritsi zaienean.

c) Itxaron. Jokoan parte hartzen ari den edozein jokalarik itxaron egin dezake beste jokalariren batek apustu egiteko erabakia hartu arte; kasu honetan, jokoan parte hartzen jarraitu nahi badu, apustua berdindu egin beharko du.

d) Apustua berdindu. Horretarako, pot-ean fitxa-kopuru jakin bat sartu beharko du, hauen balioa beste edozein jokalariren balioaren berdina izan dadin, baina ez handiagoa.

e) Apustua igo. Horretarako, pot-ean apustua berdintzeko behar adinako fitxa-kopurua sartu eta beste fitxa batzuk gehiago jarri beharko ditu, beti ere fluktuazio-bandaren arabera mahairako baimendutako mugaren barruan; honen ondorioz, bere eskuinaldean dauden jokalariek arestian deskribatutako ekintzetakoren bat burutu beharko dute.

Apustuen amaieran, «eskualdian» dirauten jokalaria guztiek (aktiboak) fitxa-balio berbera jarrita eduki beharko dute pot-ean, beren gaineratikoa guztizko baliora iristen ez denean izan ezik, orduan zati proporzionala jokatuko baitute.

Apustuen txanda amaitzen denean apustua jokalaria bakar batek egin eta beste guztiek paso egin badute, apustua egin duen jokalaria «eskualdia» automatikoki irabazi eta pot-a eskuratuko du.

Apustua egin baino lehen, jokalaria bakoitzak mahai dagokion espazioaren barruan bil ditzake bere fitxak. Fitxak bere espazioa mugatzen duen marraz beste aldera eramaten dituenean ulertzen da jokalaria batek apustua egin duela; egoera ez oso argietan, croupierrak fitxak pot-ean sartzen dituenetik aurrera, jokalaria eragozpenik jartzen ez badu.

Jokalaria batek ezin izango du bere apustua egin, beste jokalarien erreakzioa ikusi eta gero apustua igo. Apustuak argi eta garbi eta berehala egin beharko dira, jokalaria bere jokaldiari buruzko zalantzak dituenaren

Una vez finalizadas las apuestas, y empezando por el jugador que sea «mano», se descubrirán las cartas y se pagará al ganador o ganadores en el caso de que existan varias jugadas del mismo valor.

Una vez que los jugadores hayan realizado la apuesta inicial y llegue el turno de las apuestas tendrán las siguientes opciones:

a) Retirarse y salir del juego. Para lo cual deberá dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo la carta 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 de efectuar alguna apuesta en su turno. El jugador al que le llegue su turno para apostar podrá pasar de efectuar una apuesta en su turno siempre que los demás jugadores de la partida hayan optado por la misma posición en su turno correspondiente.

c) Reservarse. Cualquier jugador que esté participando en el juego podrá reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso, para seguir participando en el juego, deberá cubrir la apuesta.

d) 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.

e) Subir la apuesta. Para lo cual deberá meter en el «pot» el número de fichas suficientes para cubrirla más otro número de fichas, hasta el límite autorizado para la mesa en función de la banda de fluctuación, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la «mano» (activos) deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el «pot», excepto si su Resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo un jugador hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente la «mano» y obtendrá el «pot».

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.

Un jugador no podrá realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deberán realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a la jugada en sí. Los

itxurak egin gabe. Jokalariak «eskualdia» amaitzeko behar hainbat diru eduki beharko dute fitxa-moduan. Ez baldin badute, apustuan jarritako kopuru proporzionala jokatu dute.

Erabiltzen ez diren kartak croupierrak kontrolpean eduki beharko ditu eta partidak dirauen bitartean jokalariek ezin izango dituzte ikusi. Ez da beharrezkoa izango jokalaria batek kartak erakusten dituenekin zein konbinazio daukan esatea eta, gainera, esaten duena ez da kontuan hartuko, croupierrak izango baita agerian jarri diren konbinazioen balioa ezarriko duena, konbinazio handiena duen jokalaria zein den adieraziko duena eta, hala badagokio, jokalariek oker esandako konbinazioak zuzenduko dituena.

Bi jokalaria edo gehiagoren artean berdinketarik izanez gero, hurrengo karta handiena duen jokalaria irabaziko du, eskala Batekotik behera doala kontuan hartuz. Bi fullen kasuan, hiruko handiena daukanak irabaziko du. Bost kartak berdinak badira, irabaziak banatu egingo dira.

Croupierrak, jokalaria guztiek irabazlearen kartak ikusi ahal izan dituztela eta, halaber, guztiak konbinazio irabazlearekin ados daudela ziurtatu duenean, pot-a irabazleari eman eta kartak mahaitik erretiratuko ditu. Balio bereko bi konbinazio edo gehiago baldin badaude, croupierrak arauzko kenkariak egin eta, jarraian, konbinazio bera duten jokalaria desberdinen artean banatuko du pot-a.

Jokalariek ezin izango dute beste jokalaria batek egiten duen jokoa eraginik izan edo hau kritikatu. Behar bezala baimenduta dauden kasinoko langileek baino ezin izango dute egon partidari begira.

Croupierrak «eskualdian» ematen dituen kartak berak jokaldia erakusteko adierazten duenean baino ez dira erakutsiko.

Jokalariek bakarrik ikus ditzakete beren karta estaliak, eta ezin izango dizkiete beste inori erakutsi.

Jokalariek «eskualdi» bakoitzari hasiera eman baino lehen mahai gainean dituzten fitxak edo dirua baino ezin izango dute jokatu.

Jokalaria batek apustu-ekinaldietako batean apustu guztiei aurre egiteko behar adina fitxa ez badu, jokalaria horrek gaineratiko gisa lor dezake bere fitxekin berdin dezakeen amaierako baturaren zatia, eta beste jokalaria guztiek elkarrekin apustu egiten jarrai dezakete. Kasu honetan, gaineratiko gisa doan jokalaria aurre egin diezaiokeen batura baino ezin duela lortu ulertuko da eta beste jokalariek, aldiz, geroztik egindako apustuen zenbatekoa ere lor dezakete.

Jokalaria bakoitzak komenigarritzat jotzen dituen gaineratikoak atera ditzake, baina beti «eskualdien» artean.

VI.- Jokoa garapenerako disfunczioak.

Jokoa garatzen den bitartean disfuncziorik gertatzen bada, honela ihardungo da:

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

El croupier deberá mantener las cartas no utilizadas bajo control y ningún jugador estará autorizado a ver las mismas durante la partida. No será necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni tampoco se tendrá en cuenta lo que haya dicho, pues será el croupier el que establezca el valor de las combinaciones descubiertas e indique cuál es el jugador con la combinación más alta y, si, es el caso, corregirá las combinaciones que hayan sido erróneamente dichas por los jugadores.

En el caso de que se produzca un empate entre dos o más jugadores, se determinará en favor de aquel que posea la otra carta más alta, entendiéndose la escala desde el As hacia abajo. En el caso de dos Full ganará el que tenga el trío más alto. Si las cinco cartas fueran iguales, se repartirán las ganancias.

Una vez que el croupier haya constatado que todos los jugadores han podido examinar las cartas del ganador y que, asimismo, han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el «pot» a aquel y retirará las cartas de la mesa. En el supuesto de que se diese dos o más combinaciones ganadoras de idéntico valor, el croupier, previa las deducciones reglamentarias repartirá el «pot» entre los jugadores poseedores de aquellos.

Ningún jugador podrá influir o criticar el juego que realice otro jugador. No se permitirá que haya personas mirando el desarrollo de la partida salvo el personal del Casino debidamente autorizado.

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, no pudiendo mostrarlas a ningún otro jugador.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes de que se inicie cada «mano».

En el caso de que un jugador, en el transcurso de uno de los envites, no posea fichas por valor suficiente para hacer frente al total de las apuestas, el citado jugador puede optar como Resto a la suma final que pueda cubrir con sus fichas, sin perjuicio de que los demás jugadores puedan seguir cruzando apuestas entre ellos. Se entenderá en este caso, que el jugador que va de Resto, optará sólo a la suma que pudo hacer frente, mientras que los otros, optarán además al importe de las apuestas efectuadas con posterioridad.

Cada jugador podrá ir sacando todos los Restos que crea conveniente, pero siempre entre «manos».

VI.- Disfunciones en el desarrollo del juego.

Si durante el desarrollo del juego se produjeran disfunciones, se procederá del siguiente modo:

1.- Karta-piloan ez dago behar bezalako karta-kopurua. Uneren batean piloa osatzen duten karta guztiak ez daudela edo bat edo beste sobera dagoela antzematen bada, jokatzan ari den «eskualdia» baliorik gabe utziko da eta apustuen zenbatekoa jokalariei itzuliko zaie, kasinoko zuzendaritzak erabil litzakeen beste ekintza batzuen kaltetan izan gabe. Honek ez du eraginik izango aurrez jokatu diren «eskualdi» edo partidetan.

2.- Kartak nahasterakoan hauetako bat jokalarien begi-bistan geratzen da. Kasu honetan, croupierrak berriz hasiko da kartak nahasten.

3.- Kartak nahastu ondoren karta-sorta pikatzea ahaztea. Lehendabiziko apustua baino lehen antzematen bada «eskualdia» balio gabetzat joko da, baina kartak banatuta eta apustuak martxan badaude, «eskualdia» baliozkotzat joko da.

4.- Karta-sorta pikatzerakoan karta bat edo gehiago ikusten dira. Nahasketa baliorik gabe utzi eta kartak berriz nahastuko dira.

5.- Croupierrak kartak banatzerakoan karta bat erakustea. Hau gertatzen bada «eskualdia» balio gabetzat joko da oraindik apusturik egin ez bada. Apusturen bat egin bada, ikusitako karta edo kartak croupierrak daukan karta-piloan jarriko dira, behealdean. Mahaiko norbaitek kartak ikusten dituzenean, karta horiek banatze ko karta-piloaren behealdean jarri baino lehen ikusteko eskubidea dute partidaren dauden jokalariek.

6.- Edozein jokalariri behar baino karta gehiago ematea. Croupierrak edozein jokalariri arauzkoak baino karta gehiago ematen badizkio eta jokalariek beren kartak begiratu baino lehen antzematen badute, sobera dituen kartak croupierraren karta-piloaren behealdean jarriko dira. Apustuak hasi badira eta jokalariek bere kartak ikusi baditu, ordea, «eskualdia» balio gabetzat joko da eta croupierrak kartak erretiratu egingo ditu.

7.- Edozein jokalariri behar baino karta gutxiago ematea. Jokalariren bati behar baino karta bat gutxiago ematen badiote eta apustuak hasi baino lehen antzematen bada, croupierrak beste karta bat emango dio. Bi karta gutxiago ematen badizkiote bere «eskua» balio gabetzat joko da. Jokalariren bati behar baino karta gutxiago ematen badizkiote eta lehendabiziko apustua egin ondoren antzematen bada, bere «eskua» balio gabetzat joko da. Alabaina, «esku» hori irabazle suertatzen bada eta behar adina karta ez dituela antzematen ez bada, eta gertakari horretaz pot-a ordaindu ondoren ohartzen badira, kasu honetan «eskua» baliozkotzat joko da.

8.- Behar baino «esku» gehiago banatzea. Croupierrak behar baino «esku» bat edo batzuk gehiago banatzen baditu eta karta estaliak bakarrik banatu direnean antzematen bada, sobera emandako karta horiek ikusi gabe jarri beharko dira karta-piloaren behealdean. Sobera banatutako «eskuak» kartaren bat agerian badauka, karta hori jokalarik guztiei erakutsi eta karta estaliek batera jarri beharko da karta-piloaren behealdean.

1.- Número de cartas en el mazo incorrecto: Si se notara que en algún momento el número de cartas que forman el mazo no estuviera completo o sobrara algún naipe, y sin perjuicio de otras acciones que se puedan tomar por parte de la Dirección del Casino, se procederá a la anulación de la «mano» en curso y a la devolución del importe de las apuestas a cada uno de los jugadores. Esto no afectará a las «manos» o partidas que se hayan jugado previamente.

2.- Durante la mezcla una carta es expuesta a la vista de todos: El croupier volverá a efectuar la mezcla desde el inicio.

3.- Olvido del corte de la baraja después de la mezcla: Si se detecta antes de la primera apuesta, se considera la «mano» nula, pero si la «mano» estuviera distribuida y las apuestas en marcha, entonces se considerará válida.

4.- Al efectuar el corte una o varias cartas son vistas: Se anulará la mezcla y se efectuará una nueva.

5.- Mostrar una carta durante el reparto por el croupier: Si esto ocurriera se considerará la «mano» nula si aún no se han efectuado apuestas. Si hubiera alguna, la o las cartas vistas se colocarán en el mazo que tiene el croupier en la parte de abajo. Desde que alguien en la mesa ha visto las cartas, todo jugador envuelto en la partida tiene derecho a ver las cartas antes de que se coloquen en la parte inferior del mazo del que se va a repartir.

6.- Repartir más cartas a cualquiera de los jugadores: Si el croupier distribuyera más cartas de las reglamentarias a cualquiera de los jugadores, y el hecho fuera detectado antes de que aquellos miren sus cartas, los naipes extra en la «mano» del croupier serán colocados abajo del mazo. Sin embargo si las apuestas hubieran empezado y el jugador hubiera visto la o las cartas, la «mano» se considerará nula y el croupier retirará las cartas.

7.- Repartir menos cartas a cualquiera de los jugadores: Si a alguno de los jugadores se le distribuyera una carta de menos y se descubriera antes de que comiencen las apuestas, se le dará una sola carta adicional. Si la falta de naipes fuera de dos, su «mano» se considerará nula. Si ocurriera que a un jugador se le hubieran distribuido naipes de menos y no se detectara el hecho hasta después de la primera apuesta, su «mano» se considerará nula. Si esa «mano» fuera ganadora, sin detectarse que no tiene las suficientes cartas, y se descubriera el hecho después de pagarse el «pot», sólo entonces se tendrá como válida la «mano».

8.- Repartir «manos» de más: Si el croupier repartiera una o más «manos» en exceso, y el hecho fuera descubierto cuando sólo se hubieran repartido las cartas tapadas, las cartas que se hubieran repartido en exceso deberán colocarse, sin ser vistas, en la parte de abajo del mazo. Si la «mano» repartida de más contuviera alguna carta expuesta, dicha carta deberá mostrarse a todos los jugadores y colocarse, junto con las cartas tapadas en la parte de abajo del mazo.

9.- Behar baino «esku» gutxiago banatzea. Aurreko kasuaren alderantzizkoa gertatzen bada, hots, jokalariei behar baino «esku» gutxiago banatzen badizkiete eta hauek beren karta estaliak begiratu baino lehen eta ageriko lehendabiziko karta jaso aurretik antzematen bada, croupierrak karta-piloaren goiko karta eman diezaioke okerraren ondorioz kartarik gabe geratu den jokalaria. Jokalariek bi karta estaliak badituzte, croupierrak beste jokalariei eska diezaike beren ezker aldeko jokalaria karta bat pasa diezaioten, eta jokalaria bakoitzari bi kartak banan-banan eman. Jokalari bati ez zaizkio inolaz ere bi karta jarraian emango.

10.- Hurrengo txandarako karta bat erakustea. Hurrengo txandako kartaren bat erakusten bada, baztertu egin beharko da («erre»), karta-piloaren behealdean jarri eta partidak normaltasun osoz jarraituko du.

11.- Huts egin eta azkeneko karta estalia erakustea. Hutsen baten ondorioz azkeneko karta ikusten bada (estalita eman behar da), egokitzen zaion jokalaria entzat eragozpena denez gero, azkeneko txanda horretan ez da apustu-ekinaldirik izango, ez eta karta ikusi zaion jokalaria entzat ere.

12.- Jokalariak bere karta estaliak erakustea. Jokalaria da bere karta estaliak besteek ez ikustearen erantzule bakarra. Horrelakorik gertatuko balitz, jokaldia ez litzateke inolaz ere baliogabetzat joko.

VII.- Partiden iraupena.

Kasinoko Joko Zuzendaritzak alde aurretik finka dezake partida bakoitzaren iraupena, beti ere erabiltzaileei horren berri ematen bazaie. Kasinoak ahalmen hau erabiltzen ez badu, iraupenak, gutxienez, partida hasten duen jokalaria bakoitzari bi aldiz «esku» izateko aukera emateko adinakoa izan beharko du.

3. atala.- Bingoa.

1.- Bingo-jokoa laurogeita hamar zenbakirekin (batetik laurogeita hamarrera, biak barne) jokatzeko den loterien motako joko-modalitate bat da. Kartoiak edo txartelak ditu euskarri, hamabost zenbaki desberdinetako zenbaki-konbinazioak osatuak. Zenbaki hauek bosna zenbakiko hiru lerro horizontaletan eta hiru, bi edo zenbaki bat izan ditzaketean bederatzi zutabe bertikaletan banatuta daude; kartoi batek ezin du zenbakirik gabeko zutaberik izan. Honako konbinazio hauek izango dute saria:

a) Lerroa: Lerroa osatu dela ulertuko da berau osatzen duten zenbaki guztiak atera direnean, beti ere aurreko bolak atera direnean beste jokalariren batek lerroa behar bezala kantatu ez badu. Kartoi edo txartel bat osatzen duten hiru lerroetako edozein izan daiteke: goikoa, erdikoa edo behekoa.

b) Bingoa: Bingoa osatu dela ulertuko da kartoi edo txartela osatzen duten hamabost zenbakiak atera direnean.

Kasu batean zein bestean, konbinazio irabazle bat baino gehiago azaltzen badira, sariak proportzionalki banatuko dira.

9.- Repartir «manos» de menos: Si ocurriera al contrario, es decir, que se distribuyeran «manos» de menos para los jugadores y el hecho se detectara antes de que éstos hubieran mirado sus cartas tapadas, y antes de que hubieran recibido la primera carta descubierta, el croupier podrá adjudicarle la carta de arriba del mazo al jugador que se había dejado fuera por error. O, si ya tuvieran las dos cartas tapadas, podrá pedir a los demás que pasen una carta al jugador sentado a su izquierda, y repartir las dos cartas a cada jugador de una en una. Nunca dos cartas consecutivas serán adjudicadas a cualquiera de los jugadores.

10.- Mostrar una carta para la siguiente ronda: En caso de aparecer una carta perteneciente a la ronda siguiente de la que se está jugando, deberá descartarse («quemarse») y será colocada debajo del mazo, continuando la partida normalmente.

11.- Mostrar por error la última carta tapada: Si la última carta, que debe distribuirse tapada, fuera vista por error, debido a la desventaja que tiene el jugador al que iba destinada, no habrá envites en la ronda final, incluyendo al jugador al que se le descubrió la carta.

12.- Mostrar, por parte del jugador, sus cartas tapadas: Es responsabilidad del jugador que sus cartas tapadas no sean vistas por los demás. Si esto ocurriera no será considerada, bajo ningún concepto, jugada nula.

VII.- Duración de las partidas.

La duración de cada partida podrá fijarse previamente por la Dirección de Juegos del Casino, siempre que se haga pública a los usuarios. En el supuesto de que el Casino no hiciera uso de esta facultad, la duración deberá ser, al menos, la necesaria para que cada jugador que inicie la partida pueda disfrutar de la «mano» en dos ocasiones.

Artículo 3.- Bingo.

1.- El juego del bingo es una modalidad de juego del tipo loterías jugada sobre noventa números, del uno al noventa inclusive, cuyo soporte son cartones o tarjetas, integrados por combinaciones numéricas de quince números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número. Se premiarán las siguientes combinaciones:

a) Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Podrá ser cualquiera de las tres que forman un cartón o tarjeta: la superior, la central o la inferior.

b) Bingo: Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído los quince números que integran el cartón o tarjeta.

Tanto en un caso como en otro, la aparición de más de una combinación ganadora determinará la distribución proporcional de los premios.

2.- Atal honen 1. idazatian ezarritakoaren kaltetan izan gabe, garapen-araudiaren arabera, bingo-jokoan aritzeko euskarri materialez egindako kartoiak edo txartelak erabili beharrean hauen erreprodukzio elektronikoa edo informatikoa erabili daitezke, horretarako Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak homologatutako materiala eta sistema informatikoa erabiliz.

3.- Araudi bidez xedatzen denaren arabera, bingo-jokoaren beste modalitate batzuk joki daitezke, kantatutako bola ateratzeko ordena edo ausazko beste zirkunstantzia batzuk kontuan hartuta bingo arruntaz bestelako zenbatekoa duen sari bat ematen dutenak, dela eskudirutan, dela gauzatan. Bingo-jokoaren modalitate horiek euskarri tekniko, telematiko edo informatikoa inplementatu beharko dira, eta joko-modalitate horietan egindako eragiketen gardentasuna, fidagarritasuna eta kontrola ziurtatu beharko da.

4.- Euskal Autonomi Elkarteke bingo-areto guztiak edo batzuk elkarri lotzeko baimena eman daiteke, areto bakoitzean ematen diren sariak bestelakoren bat eman ahal izateko.

5.- Bingo-kartoiak adierazgarri diren euskarri fisiko edo informatikoen modeloek berdinak izan beharko dute Autonomi Elkarteke honetako bingo-areto guztietarako.

6.- Bingo-jokoaren modalitate guztietan jolas-makina lagungarriak erabiliz jokatu ahal izango da. Makina hauek bingo-aretoetako kontrol-mahaiari konektatuta egongo dira eta bingo-jokoan parte hartzeko euskarriak izango dira, kartoiak ordeztatu direnak. Makina hauei, partiden garapenari dagokion guztian, bingo-jokoa arautzen duen araudian xedatutakoa aplikatuko zaie.

Aurreko paragrafoan aipatutako makina lagungarriak aldeztu aurretik Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak homologatu eta baimendu beharko ditu. Homologazio hori bingo-jokoa euskarri fisikoetako kartoiarekin eskuz parte hartzen duten gainerako erabiltzaileekin berdintasunezko baldintzetan jokatzeko egokiak direla egiaztatzen datza.

Makina horien baimena eta funtzionamendua honako baldintza hauei egokituko zaie:

a) Instalatutako makina-kopuru maximoa ondokoa izango da:

Kategoria bereziko eta 1. kategoriako aretoak: 12 makina.

2. kategoriako aretoak: 8 makina.

3. kategoriako aretoak: 6 makina.

b) Partida batean makina eta jokalaririk bakoitzeko joki daitekeen serie-kopuru maximoa 6koa izango da.

Makina hauetan begi-bistan egongo da jokatzeko kartoiak identifikazioa, hauen seriea eta zenbakia eta partida bakoitzean jokatzeko kartoi-kopurua adieraziz.

4. atala.- Jokatzeko makinak.

1.- Makinekin egiten den jokoa txanponek edo bestelako ordainbide baliokideek eragindako eskuzko aparatuen edo automatikoen bidez garatzen da; jokalaririk denbora pasa edo jolasteko aukera ematen diote, eta

2.- Sin perjuicio de lo establecido en el apartado 1 de este artículo, de acuerdo con la normativa de desarrollo, podrán utilizarse para la práctica del juego del bingo, en lugar de cartones o tarjetas de soporte material, la reproducción electrónica o informática de los mismos, utilizando para ello material y sistemas informáticos homologados por la Dirección de Juego y Espectáculos.

3.- De acuerdo con lo que se disponga reglamentariamente, podrán practicarse otras modalidades del juego del bingo, que, en función del orden de la extracción de la bola cantada u otras circunstancias aleatorias, concedan un premio de diferente cuantía al del bingo ordinario, sea en metálico o en especie. Dichas modalidades del juego del bingo podrán implementarse en soportes técnicos, telemáticos o informáticos debiendo garantizar la transparencia, fiabilidad y control de las operaciones realizadas en dichas modalidades de juego.

4.- Podrá autorizarse la interconexión de todas o algunas de las salas de bingo de la Comunidad Autónoma del País Vasco, con la finalidad de otorgar un premio distinto a los concedidos a cada una de las salas.

5.- Los modelos de soportes físicos o informáticos, representativos de los cartones de bingo, deberán ser iguales para todas las salas de bingo de esta Comunidad Autónoma.

6.- El juego de bingo en todas sus modalidades podrá practicarse mediante el uso de máquinas auxiliares de juego. Dichas máquinas estarán conectadas a la mesa de control de las salas de bingo y servirán de soporte, en sustitución de los cartones, a la participación en el juego del bingo, siendo aplicable a las mismas, en lo referente al desarrollo de las partidas, lo dispuesto en la normativa que regula el juego del bingo.

Las máquinas auxiliares a que se refiere el párrafo anterior deberán ser previamente homologadas y autorizadas por la Dirección de Juegos y Espectáculos. Dicha homologación consistirá en la comprobación de su idoneidad para desarrollar el juego de bingo en condiciones de igualdad con los demás usuarios que participen de forma manual con cartones de soporte físico.

La autorización y funcionamiento de las citadas máquinas se ajustará a las siguientes condiciones:

a) El número máximo de máquinas instaladas será el siguiente:

Salas de categoría especial y de 1.ª categoría: 12 máquinas.

Salas de 2.ª categoría: 8 máquinas.

Salas de 3.ª categoría: 6 máquinas.

b) El número máximo de series que podrán jugarse en una partida por máquina y jugador será de 6.

En estas máquinas permanecerá visible la identificación de los cartones jugados mediante su serie y número y el número de cartones jugados por partida.

Artículo 4.- Máquinas de juego.

1.- El juego con máquinas se desarrolla mediante aparatos manuales o automáticos accionados por monedas u otros medios de pago equivalentes y que permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador y la posi-

honek trebetasuna edo zoria dela medio, saria lor lezake.

2.- Euskal Autonomi Erkidegoan joko arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legeko 13. atalaren arabera, makinak jarraian adierazitako motetan sailkatzen dira:

a) «A» motako makinak edo jolas-makinak. Jarraian adierazitako ezaugarriren bat edo batzuk biltzen dituzten denborapasa hutsezkoak dira «A» motako makinak edo jolas-makinak:

Prezio jakin baten truke, erabiltzeko edo jolasteko denbora bat ematen dute, aurrez kontrolatuta edo programatuta dagoena.

Eskain dezaketen eragingarri bakarria partidaren zenbatekoaren itzulera izan daiteke, eskudirutan edo gauzatan nahiz edonolako ondasunekin truka daitezkeen fitxa gisa. Horrez gain, partida bera luzatzeko aukera edo hasierako zenbateko beraren truke partida gehiago lortzekoa eskain dezakete.

Errealitate birtualekoak deritzanak, simulaziokoak eta antzekoak «A» motako makina gisa barne hartzen dira.

b) «B» motako makinak edo jolas-makina saridunak: jokaldiaren prezioaren truke, jokalaria erabiltzeko denbora bat eta, noizean behin, diru-saria ematen diote.

c) «C» motako makinak edo zorizkoak: prezio baten truke, jokalaria erabiltzeko edo jolasteko denbora bat eta, noizean behin, diru-saria ematen diote, beti zoriaren arabera izango dena. Makina hauek joko-kasinoetan eta untxi baimenduetan baino ezin izango dira instalatu, Joko arautzen duen legearen 11. ataleko 2. idatzian xedatutakoarekin bat etorritz.

«C» motako makinak kasinoko joko-aretoaz bestelako areto definituetan kokaturik daudenean, argi eta garbi jasota azaldu beharko da kanpoaldeko sarbideetan, Euskal Autonomi Elkarte bi hizkuntza ofizialean idatzita, adingabekoek sarrera debekatuta daukate. Era berean, kontrol eta jagoletzako zerbitzu edo sistema berezi bat edukiko dute, kasinoaren erantzukizunpean, adingabekoei eta legez debekatuta daukaten pertsonen edo aretoko ordena, lasaitasuna eta jokoen garapena nahas dezaketenei sarrera galaraziko diena eta, halaber, lokalak baimenduta daukan aforoa kontrolatuko duena. Ondorio hauetarako, makina-aretoan sartu nahi duten pertsonen behar bezala identifikatzeko eska diezaiekete titularrek. Izan ere, joko-kasinoaren titularri sarrera-kontrol hori gauzatu ahal izateko harrera-eskubidez baliatzeko ahalmena ematen zaio.

3.- Garapen-araudiak ezartzen duenaren arabera, joko-programa autonomo bat garatzen ez duten arren, katalogo honetan kontuan hartutako joko-modalitateak garatzeko euskarri izan daitezkeen makina lagungarriak instalatzeko baimena eman ahal izango da. Garapen-araudi horiek zehaztuko dituzte makina horiek ustiatzeko baldintzak eta makina-kopuru maximoa zein diren eta zein lekutan instala daitezkeen.

5. atala.- Apustuak.

ble obtención por éste de un premio mediante habilidad o azar.

2.- De acuerdo con el artículo 13 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, las máquinas se clasifican en los siguientes tipos:

a) Máquinas de tipo «A» o recreativas: Son máquinas de tipo «A» o recreativas aquellas de mero pasatiempo que reúnan alguna o algunas de las siguientes características:

A cambio de un precio conceden un tiempo de uso o de juego cuyo desarrollo está previamente controlado o programado.

Pueden ofrecer como único aliciente adicional la devolución del importe de la partida, en metálico o en su equivalente en especie o fichas canjeables por bienes de cualquier naturaleza, la posibilidad de prolongación de la propia partida o la obtención de otras partidas adicionales por el mismo importe inicial.

Se incluyen como máquinas de tipo «A» las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas.

b) Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio: son las que, a cambio del precio de la jugada, conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, un premio en metálico.

c) Máquinas de tipo «C» o de azar: son las que, a cambio de un precio, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar. Dichas máquinas únicamente podrán ser instaladas en casinos de juegos y buques autorizados de acuerdo con lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 11 de la Ley Reguladora del Juego.

Cuando las máquinas de tipo «C» estén situadas en salas definidas y diferentes de la sala de juegos del casino, deberá constar claramente en los accesos exteriores la prohibición de entrada a menores de edad, redactado en los dos idiomas oficiales de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Igualmente, dispondrán de un servicio o sistema de control y vigilancia específico que, bajo la responsabilidad del casino, impedirá la entrada a menores de edad y a las personas que lo tengan legalmente prohibido o que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos, y controlará el aforo autorizado del local. A estos efectos, los titulares podrán requerir la identificación suficiente de las personas que deseen acceder a la sala de máquinas, reconociéndosele al titular del casino de juego el ejercicio del derecho de admisión para llevar a efecto dicho control de acceso.

3.- De acuerdo con lo que disponga la normativa de desarrollo, podrá autorizarse la instalación de máquinas auxiliares que, sin desarrollar un programa autónomo de juego, sirvan de soporte para desarrollar modalidades de juego de las contempladas en el presente Catálogo. Las citadas normativas de desarrollo determinarán sus condiciones de explotación, el número máximo y los lugares donde puedan ser instaladas.

Artículo 5.- Apuestas.

1.- Aurrez zehaztuta dagoen, amaiera ezezaguna edo zalantzazkoa duen eta parte-hartzaileekin zerikusirik ez duen kirol-gertakari baten emaitzen gainean dirukopuru bat arriskatzen duen iharduera hartzen da apustutat. Honako apustu hauek daude katalogo honetan barne hartuta: zaldi-apustuak, pilota-apustuak, estropada-apustuak, herri-kiroletakoak eta beste kirol batzuetakoak, barneko eta kanpoko modalitateetan.

2.- Barneko apustutat hartzen da kirol-esparru barruan egiten dena, horretarako prestatutako instalazioetan, bertan egiten diren kirol-iharduerei dagokiena.

3.- Kanpoko apustutat hartzen da kirol-esparruez kanpo egiten dena, behar bezala baimendutako lokaletan, edozein esparrutan egiten diren kirol-iharduerei dagokiena.

Halaber, kanpoko apustutat hartuko da, apustuaren xede diren iharduerak burutzen direneko lokalaren barruan egin arren, apustua egiten deneko esparruaz bestelako batean edo batzuetan egiten diren kirol-iharduerei dagokiena.

4.- Zaldi-apustuak, pilota-apustuak, estropada-apustuak, herri-kiroletakoak eta beste kirol batzuetakoak, beren arautegi bereziek araupetuko dituzte.

5.- Zehaztuko diren baldintzetan eta ezarriko den plangintzaren eremuan, atal honek aztergai dituen jokoetarako apustuak egiteko lokal bereziak baimendu ahal izango dira.

6. atala.- Loteria.

Loteria besteak beste honako modalitate hauek onartzen dituen zorizko jokoak da:

a) Zozketa finkoak: hauetako bakoitzean, zenbakiei, koloreei edo konbinazio-erlazioak onartzen dituen beste edozein zeinu edo ikurri, dagozkien zozketan eskainitako sariak adjudikatzen zaizkie, beti ere sarituak suertatzen badira. Horrela, txartel bakoitza erosten duenak badaki zein konbinaziorekin jokatzeko duen, txartelean inprimatuta baitago, eta zein sari lortzeko aukera daukan, kopuru finkokoa izaten da-eta.

b) Bi aldagairen menpeko zozketak, hots, parte-hartzaile kopuruaren eta jokalaria bakoitzak inprimaki edo txartel batean horretarako laukitxoetan aukeratzen dituen zenbaki, kolore, zeinu edo ikurren menpekoak. Beraz, jokalaria ez daki zozketa egin baino lehen zein den egoki dakiokkeen sariaren zenbatekoa.

7. atala.- Txartel-jokoak.

1.- Txartel-jokoa, horretarako baimena duten establezimenduetan txartel baimenduak ezarritako prezio baten truke erosita, txartelean aurrez zehaztutako saria lortzeko aukera ematen duen joko-modalitate bat da.

2.- Txartela bortxaezintasun-baldintza jakin batzuk bete beharko duen euskarri fisiko bat izango da, inork iruzurkeriaz manipulatu edo irakur ez dezan. Halaber, honako ezaugarri hauek bete beharko ditu:

a) Erabiltzaileek eta txartelak landu eta banatzen dituztenek ezin ikusi dituzten zenbaki edo ikur batzuk eduki behar ditu inprimatuta, behar bezala estalita,

1.- Se considera apuesta aquella actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento deportivo previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes. Quedan incluidas en el presente Catálogo la apuestas hípicas, de frontón, de remo, del deporte rural y de otras modalidades deportivas, en sus modalidades interna y externa.

2.- Se considera apuesta interna la que se realiza dentro de un recinto deportivo, en las instalaciones habilitadas con tal fin, y en relación con las actividades deportivas que se celebren en el mismo.

3.- Se considera apuesta externa la que sea realizada fuera de los recintos deportivos, en locales debidamente autorizados, en relación a actividades deportivas que se celebren en cualquier recinto.

Tendrá, asimismo, consideración de apuesta externa, la que se desarrolle dentro del local donde se realicen las actividades objeto de apuesta, pero referida a acontecimientos deportivos que se celebren en varios recintos o en recinto diferente de aquél en el que se realiza la apuesta.

4.- Las apuestas hípicas, de frontón, de remo, del deporte rural y de otras modalidades deportivas se registrarán por sus reglamentaciones específicas.

5.- En las condiciones que se determinen y en el marco de la planificación que se establezca, podrán autorizarse locales específicos de cruce de apuestas en relación con los juegos a que se refiere este artículo.

Artículo 6.- Lotería.

La lotería es un juego de azar, que admite, entre otras, las siguientes modalidades:

a) Sorteos, en cada uno de los cuales se adjudican a los números, colores o cualquier otro signo o símbolo que permita relaciones combinatorias, siempre que resulten agraciados, los premios ofrecidos en el sorteo correspondiente. De esta forma, el adquirente de cada billete sabe la combinación que juega, que está impreso en el billete, y las posibilidades de su premio, que consiste en una cantidad fija.

b) Sorteos sujetos a dos variables, el número de participantes y los números, colores, signos o símbolos que cada jugador determine en un impreso o billete con casilleros a tal efecto. En consecuencia, el jugador no conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

Artículo 7.- Juegos de boletos.

1.- El juego de boletos es una modalidad de juego que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos autorizados al efecto y a cambio de un precio establecido, permite obtener, en su caso, el premio previamente determinado en el boleto.

2.- El boleto consistirá en un soporte físico que deberá reunir requisitos de inviolabilidad que impidan su manipulación o lectura fraudulenta, debiendo reunir, asimismo, las siguientes características:

a) Tener impresa una serie de números o símbolos invisibles para el usuario y para los elaboradores y distribuidores de los mismos, cubiertos de manera que

zenbaki edo ikur bakoitzaren segurtasuna ziurtatuta egon dadin.

b) Lote bakoitza osatzen duten txarteletan baliozkotze-kode bakarra eta errepikaezina edukitzea. Halaber, serieak osatuz antolatuta egon beharko dute, txartel bakoitza indibidualki identifikatu ahal izateko.

c) Beharrezko jarraibideak edukitzea txartela moztu, laukitxoak arraspatu edo beste moduren batean laukitxoak aztertu eta, hala badagokio, aurrez zehaztutako ikurren konbinazioak txartelari kalterik eragin gabe begiratu ahal izateko.

d) Txartelaren prezioa finkatuta edukitzea.

3.- Jokalariak txartela erosten duenean, txarteletan bertan bildutako jarraibideen arabera egiaztatuko du saria daukan ala ez: jarraibideetan bertan aurrez zehaztutako zenbaki bat edo zenbaki-konbinazio bat, edota ikur bat edo ikur-konbinazio bat daukaten txartelak izango dira saridunak. Eskuarki, txartelak jokoaren jarraibideak laburbilduta azalduko ditu, baita sariak dituzten konbinazio posible guztiak ere, bakoitzari dagokion zenbatekoarekin batera.

4.- Txartel-jokoan eskudirutan eman beharko dira sariak.

5.- Txartel-jokoaren publizitate-erregimenak honako iraupen eta maiztasuna izango du:

a) Luzeen jota ere bi hilabeteko iraupena izango duen publizitate-kanpaina bat txartel-jokoa ezartzen denean eta, halaber, hurrengo loteak baimentzen diren bakoitzean.

b) Luzeen jota ere hamabost eguneko iraupena izango duen publizitate-kanpaina gehigarri bat urtean.

8. atala.- Errifa edo zozketak.

Errifa edo zozketa ondasun edo zerbitzu bat edo batzuk zotz egitean datzan joko-modalitate bat da. Ez da ezein kasutan dirua edo honen ordezkorik zozketatuko. Zozketa prezio bakar eta jakin bat duten eta korrelatiboki zenbakituta edo beste eraren batean bata bestetik bereizita dauden txartel bat edo batzuk erosten dituzten artean egiten da.

9. atala.- Tonbolak.

Tonbola hainbat gauza aldi berean zozketatzean datzan joko-modalitate bat da. Horrela, txartel bakar batekin zozketatutako edozein gauza eskuratzeko aukera dago, edo berehala edo puntuak zifra jakin batera iritsi arte batuz. Prezio bakarrekoak izango diren txartel guztien baturak, gutxienez, zozketatutako gauza guztien prezioa estali behar du.

10. atala.- Ausazko konbinazioak.

1.- Konbinazioak zozketa bidezko joko-modalitate bat dira, produktu edo zerbitzu baten publizitatea egitea helburu dutenak. Publizitatearen gai den ondasun edo zerbitzuaren kontsumoa kontraprestazio gisa izanik, bere ohiko kostuaren inolako gehikuntzarik gabe sari jakin batzuk eskaintzen dituzte, eskudirutan, gauzatan edo zerbitzutan.

quede totalmente garantizada la seguridad de cada uno de los números o símbolos.

b) Tener un código de validación único e irrepetible en los boletos que constituyan cada lote. Asimismo deberán estar seriados de forma que se permita la identificación individual de cada boleto.

c) Contener las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder bien mediante el cortado del boleto, el raspado de los casilleros, o cualquiera otra operación, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos predeterminados.

d) Tener fijado el precio del boleto.

3.- Adquirido el boleto por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquellos en los que aparezca un número o combinación de números, o un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente en las propias instrucciones. En general, el boleto contendrá extractadas las instrucciones de juego, así como todas las combinaciones posibles que otorguen premios con sus respectivas cuantías.

4.- Los premios a otorgar en el juego de boletos deberán ser en metálico.

5.- El régimen de publicidad del juego de boletos tendrá la siguiente duración y frecuencia:

a) Una campaña publicitaria de una duración máxima de dos meses con motivo de la implantación del juego de boletos y, asimismo, por cada autorización de sucesivos lotes.

b) Una campaña publicitaria adicional de un máximo de quince días de duración por año natural.

Artículo 8.- Rifas.

La rifa es una modalidad de juego que consiste en el sorteo de uno o varios bienes o servicios, pero en ningún caso dinero o signo que lo represente, celebrado entre los adquirentes de uno o varios boletos o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o diferenciados de otra manera entre sí.

Artículo 9.- Tómbolas.

La tómbola es una modalidad de juego que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos de tal manera que, con un sólo boleto, existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados, bien de forma instantánea o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada. El total de los boletos, de importe único, debe satisfacer, al menos, el precio de todos los objetos sorteados.

Artículo 10.- Combinaciones aleatorias.

1.- Las combinaciones son una modalidad de juego a través de sorteo que, con fines estrictamente publicitarios de un producto o servicio, y teniendo como contraprestación el consumo del bien o servicio objeto de publicidad, ofrecen sin incremento alguno de su coste ordinario, determinados premios en metálico, especies o servicios.

2.- Ausazko konbinazioak tarte bakarreoak izan daitezke, zozketa egun jakin batean egiten denean, edo aurrerantzeko tartekoak, zozketak baimendutako publizitate-promozioan finkatutako denboraldian egiten direnean, aurrerantzeko egunetan.

INDUSTRI, NEKAZARITZA ETA ARRANTZA SAILA

Zk-6217

282/1996 DEKRETUA, abenduaren 3koa, txerri-aziendaren identifikazioa, zentsaketa eta saneamendua arautzen duen Dekretua aldatzen duena.

Txerri-aziendaren identifikazioa, zentsaketa eta saneamendua arautzen duen maiatzaren 7ko 305/1991 Dekretuko 11. atalean debekatu egiten da izaiki publiko bat jabe izan dadineko herrilurretan edo beste edozeinetan txerriek bazkalekua izan dezaten. Txerriek hedatu ditzazketen gaisotasunei aurre hartzea izan zen xedapen horren zergatia.

Euskal Autonomi Elkartearen txerri-haziendak duen sanitate-egoera kontutan hartuta eta txerriek zuzaitzen fruituak probetxa ditzaketela jakinda, aholkagarria da, ezkurlarrea egiteari buruz eman zen debekua kentzea.

Ondorioz, Industri, Nekazaritza eta Arrantza sailburuaren proposamenez, Jaurlaritzaren Kontseiluak 1996ko abenduaren 3an egin zuen bilkuran aztertu eta onartu ondoren, hauxe

XEDATU DUT:

Atal bakarra.- Txerri-aziendaren identifikazioa, zentsaketa eta saneamendua arautzen duen maiatzaren 7ko 305/1991 Dekretuko 11. atalari idazkera berri bat ematea. Honela gelditzen da:

«Titularitate publikoeko herrilurretan edo beste edozeinetan txerriak bazkatzea, Lurralde Historiko bakoitzean agintea duten foru organuek kasu bakoitzeko finkatu ditzaten baldintzen pean egongo da.»

AZKEN XEDAPENA

Dekretu hau, Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkarian argitara dadin egunaren biharamunean jarriko da indarrean.

Vitoria-Gasteizen, 1996ko abenduaren 3an.

Lehendakaria,
JOSÉ ANTONIO ARDANZA GARRO.

Industri, Nekazaritza eta Arrantza sailburua,
JAVIER RETEGUI AYASTUY.

2.- Las combinaciones aleatorias pueden ser de tracto único, cuando el sorteo se realiza en una fecha determinada, o de tracto sucesivo, cuando los sorteos se realizan, dentro del periodo fijado en la promoción publicitaria autorizada, en sucesivas fechas.

DEPARTAMENTO DE INDUSTRIA, AGRICULTURA Y PESCA

Nº-6217

DECRETO 282/1996, de 3 de diciembre, de modificación del Decreto por el que se regula la identificación, censado y saneamiento del ganado porcino.

El artículo 11 del Decreto 305/1991, de 7 de mayo, por el que se regula la identificación, censado y saneamiento del ganado porcino, establece la prohibición de aprovechamiento de pastos por el ganado porcino en terrenos comunales o en cualesquiera otros cuyo propietario sea un ente público. La razón de ser de esta disposición venía dada por las necesidades preventivas referentes a la transmisión de enfermedades del ganado porcino.

En la actualidad, teniendo en cuenta la situación sanitaria de la cabaña porcina de la Comunidad Autónoma del País Vasco, así como atendiendo al posible aprovechamiento de frutos arbóreos por parte del ganado porcino, se hace aconsejable suprimir la prohibición del pastoreo en régimen de montanera.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Industria, Agricultura y Pesca, previa deliberación y aprobación del Consejo de Gobierno en su sesión celebrada el día 3 de diciembre de 1996.

DISPONGO:

Artículo único.- Dar una nueva redacción al artículo 11 del Decreto 305/1991, de 7 de mayo, por el que se regula la identificación, censado y saneamiento del ganado porcino, del siguiente tenor literal:

«El aprovechamiento de pastos por el ganado porcino en terrenos comunales o en cualesquiera otros de titularidad pública se podrá realizar en las condiciones y con los requisitos que en su caso establezcan los órganos forales competentes en cada Territorio Histórico.»

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial del País Vasco.

En Vitoria-Gasteiz, a 3 de diciembre de 1996.

El Lehendakari,
JOSÉ ANTONIO ARDANZA GARRO.

El Consejero de Industria, Agricultura y Pesca,
JAVIER RETEGUI AYASTUY.