

DISPOSICIONES GENERALES

DEPARTAMENTO DE INTERIOR

2053

DECRETO 39/2012, de 20 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de casinos de juego.

El Estatuto de Autonomía del País Vasco declara, en su artículo 10.35, que la Comunidad Autónoma de Euskadi tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con excepción de las Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas.

La Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco aborda de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas, estableciendo las reglas básicas sobre las que debe sustentarse la ordenación de estas actividades y prevé su ulterior desarrollo reglamentario.

Partiendo de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, esta Comunidad ha ido dictando diversas disposiciones reglamentarias con el objetivo de disciplinar distintas facetas de esta materia.

Esta Comunidad ha regulado hasta el momento la planificación sobre la instalación de casinos de juego, mediante el Decreto 304/1993, de 23 de noviembre, que abordó la planificación territorial de los casinos de juego en Euskadi, los criterios de adjudicación y los límites a la titularidad de empresas de esta naturaleza, así como la participación en las mismas.

Asimismo, mediante Decreto 331/1994, de 28 de julio, se procedió a regular los requisitos de las empresas titulares de autorizaciones de casinos y el procedimiento formal de adjudicación de las autorizaciones de instalación y funcionamiento de los casinos de juego.

Por otro lado, en el anexo del Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de Euskadi, modificado por el Decreto 181/2010, de 6 de julio, se han regulado los denominados juegos exclusivos de casinos.

Faltaba, sin embargo, la norma que debe regular con carácter general los diversos aspectos de esta actividad. Una norma que además de integrar la regulación sobre las materias indicadas anteriormente, regule también las actividades propias y complementarias de los casinos de juego; los establecimientos donde se desarrollen las actividades; los requisitos que deben reunir las personas físicas y jurídicas que de cualquier forma intervengan en la organización y desarrollo de las actividades propias y complementarias de los casinos; y los derechos, obligaciones, limitaciones y prohibiciones de las personas jugadoras, junto con otros aspectos sustanciales para este sector, como las salas de juego y su funcionamiento, de las mesas de juego, las actividades promocionales de los casinos y un régimen sancionador propio.

Ello supone contar con una regulación autonómica propia, frente a la aplicación que se venía haciendo hasta ahora de la normativa estatal contenida en la Orden del Ministerio del Interior de 9 de enero de 1979, por la que se aprobó el Reglamento de Casinos de Juego.

En definitiva, mediante el Reglamento que se aprueba en este Decreto, se pretende alcanzar una ordenación integral de los casinos de juego, plenamente adecuada a las reglas, principios y criterios de la Ley del Juego.

Su objetivo básico no es otro que mejorar el control administrativo que debe ejercerse sobre este tipo de actividades, con evidente trascendencia económica y social, reforzando, de otra parte,

las garantías necesarias que deben reunir las empresas dedicadas a su desarrollo en el devenir de su actividad empresarial, todo ello a fin de ofrecer a las personas jugadoras, en particular, y a los consumidores y usuarios, en general, la necesaria seguridad jurídica que ampare cualquier derecho que les pueda asistir.

Al mismo tiempo, en este Reglamento se protegen los derechos de las personas jugadoras, se impulsa la práctica del juego responsable y se enuncian los principios en los que se inspira. Para ello las empresas titulares de casinos deben implicarse en la tarea de divulgar el juego responsable ofreciendo a la clientela de los casinos información sobre la naturaleza de los juegos ofrecidos y los daños que un exceso de actividad de juego podrían provocar, fomentando, además, las actitudes de juego moderado y consciente. Por otra parte, las empresas titulares deberán realizar cursos de formación para su personal, relacionado con el juego responsable.

Finalmente, se incorporan a los juegos propios de casino las nuevas tecnologías en vigor, ya sea en sus elementos constitutivos, en su desarrollo o en las condiciones de control de los accesos a los locales de juego.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Interior, de acuerdo con la Comisión Jurídica Asesora de Euskadi y previa deliberación y aprobación del Consejo de Gobierno en su sesión celebrada de 20 de marzo de 2012,

DISPONGO:

Artículo único.– Se aprueba el Reglamento de casinos de juego que a continuación se inserta como anexo al presente Acuerdo.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.– De conformidad con el artículo 4 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, la planificación de los casinos de juego se establece en los siguientes términos:

1.– Se limita a tres el número máximo de autorizaciones para la instalación de casinos de juego en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma, incluidos en dicho número los buques autorizados a que se refiere el artículo 3 del Reglamento que se aprueba.

2.– Dentro de los límites establecidos en el párrafo anterior, la distribución territorial de los establecimientos a autorizar será la siguiente: un casino de juego en cada uno de los territorios históricos de Álava, Bizkaia y Gipuzkoa. Todo ello de acuerdo con la ubicación geográfica que a tal efecto señale la norma de convocatoria de la autorización.

Segunda.– 1.– El régimen de explotación de las máquinas recreativas y de azar en los casinos de juego será el que se contiene en el Reglamento de Máquinas y Sistemas de Juego.

2.– El régimen de explotación del juego del bingo en los casinos de juego será el que se contiene en el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

Tercera.– Las reglas propias de los juegos exclusivos de casinos serán las que se contienen en el catálogo de juegos de casino que se incorpora como anexo al Reglamento que se aprueba.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.– Las empresas titulares de casinos de juego en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Euskadi dispondrán de un plazo de un año para adaptar el funcionamiento de los casinos de que sean titulares a las exigencias del Reglamento aprobado por este Decreto.

Segunda.– Los expedientes de modificación y las autorizaciones que se encuentren en tramitación ante el Departamento competente en materia de juego en la fecha de entrada en vigor del Reglamento que se aprueba deberán atenerse en cuanto a los requisitos, condiciones y trámites necesarios, a las disposiciones del Reglamento que se aprueba.

Tercera.– Las autorizaciones de instalación y las de funcionamiento de casinos de juego otorgadas con anterioridad a la entrada en vigor del Reglamento conservarán su término de vigencia sin perjuicio de las necesarias adaptaciones a realizar en los términos de la Disposición Transitoria Primera de este Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas las normas siguientes:

1.– El Decreto 304/1993, de 23 de noviembre, por el que se planifica la instalación de casinos de juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

2.– El Decreto 331/1994, de 28 de julio, por el que se regulan los requisitos de las empresas titulares de autorizaciones de casinos y el procedimiento de adjudicación de las autorizaciones de instalación y funcionamiento de los casinos.

3.– Los preceptos del Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco que a continuación se indican:

a) Las disposiciones adicionales sexta, séptima y décima del Decreto referido.

b) El artículo 2 bis del anexo del Decreto indicado.

4.– Cuantas disposiciones de igual o inferior rango en lo que se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento que en él se aprueba.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.– Se modifica la letra a) del artículo 1 del anexo al Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, que pasa a tener la siguiente redacción:

«a) Juegos de casino:

01.– Ruleta Francesa.

02.– Ruleta Americana con un solo cero.

03.– Veintiuno o «Black Jack».

03.01.– Triple Black Jack

04.– Bola o «boule».

- 05.– Treinta Cuarenta.
- 06.– Dados o «craps».
- 07.– Punto y Banca. Mini y Midi Punto y Banca.
- 08.– Ferrocarril, «Bacarra» o «Chemin de Fer.»
- 09.– «Bacarra» a dos paños.
- 10.– Ruleta de la Fortuna.
- 11.– Póker Sin Descarte.
- 12.– Póker con descarte.
- 13.– Póker Trijóker.
- 14.– Pai Gow Póker o Póker Chino.
- 15.– Póker de tres cartas o Tripóker.
- 16.–Texas Póker.
- 17.– Póker de Círculo.
- 17.01.– Póker cubierto 5 cartas con un descarte.
- 17.02.01.– Póker Descubierto Omaha.
- 17.02.02.– Póker Omaha 5 cartas.
- 17.02.03.– Póker Omaha Hi&Low.
- 17.03.01.– Póker Descubierto Texas Hold´em.
- 17.03.02.– Póker Double Hold´em
- 17.04.– Póker Five Stud Póker.
- 17.05.– Seven Card Stud Póker.
- 17.06.– Póker Sintético.

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

Segunda.– Se modifica el artículo 2 del anexo al Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, que pasa a tener la siguiente redacción:

«Artículo 2.– Juegos de casino.

1.– Se consideran juegos exclusivos de casinos y, por lo tanto, solo se podrán practicar en los locales o establecimientos autorizados como casino de juego, quedando prohibida la organización y práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de casinos, los siguientes:

01.– Ruleta Francesa.

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

02.– Ruleta Americana con un solo cero.

Variedad americana de la ruleta cuyo funcionamiento responde a los mismos principios que rigen la ruleta francesa.

03.– Veintiuno o «Black Jack».

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

03.01.– Triple Black Jack.

Variedad del triple blackjack cuyo funcionamiento responde a los mismos principios que rigen el blackjack.

04.– Boule o Bola.

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

05.– Treinta y Cuarenta.

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

06.– Dados o Craps.

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

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

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

08.– Ferrocarril, Bacará o Chemin de Fer.

El bacará-ferrocarril, conocido también como «chemin de fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta varias personas jugadoras entre sí, teniendo una de ellas la banca y pudiendo apostar contra ésta todas las demás personas jugadoras que se hallan sentadas y los que se encuentran detrás de estas de pie.

09.– «Bacará» a dos paños.

El «bacarra» a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otras personas jugadoras, pudiendo apostar contra aquel tanto las personas jugadoras que se hallan sentadas alrededor de la mesa de juego como las que están situados de pie detrás de aquellas.

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.

10.– Ruleta de la fortuna.

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

11.– Póker sin descarte.

El Póker sin descarte es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el crupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

12.– Póker con descarte.

El Póker con descarte es un juego de azar en el que las personas participantes, mediante la utilización de cinco cartas y jugando contra el establecimiento, tienen por objetivo el lograr una combinación de superior valor a la que obtenga éste.

13.– Póker Trijóker.

El Trijóker es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento, dependiendo la posibilidad de ganar en conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece como jugada mínima para ganar pareja de J.

14.– Pai Gow Póker.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que las personas participantes se enfrentan al establecimiento. A cada persona jugadora sentada en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tienen 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 de la persona jugadora, las dos «manos» de la banca. Ambas «manos» de la persona jugadora deberán ser superiores a las «manos» respectivas de la banca. Si una «mano» de la persona jugadora obtuviera la misma puntuación que la de la banca, se considerará igualdad, y la banca gana todas las igualdades. Si una persona jugadora 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.

15.– Póker de tres cartas o TriPóker.

El Póker de tres cartas es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento.

16.– Texas Póker.

El Texas Póker es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el crupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

17.– Póker de Círculo.

El Póker de círculo es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas. Existen las siguientes variedades de Póker de Círculo:

17.1.– Póker Cubierto de cinco cartas con un descarte.

El Póker cubierto de cinco cartas con descarte es un juego de cartas de los llamados de círculo que enfrenta a varias personas jugadoras entre sí. El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con cinco cartas, una vez realizado un solo descarte de un máximo de cuatro cartas. La persona jugadora, también tendrá la opción de no realizar descarte alguno.

17.2.1– Póker Descubierto Omaha.

Es una variante del Seven Card Stud Póker siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y están sobre la mesa.

17.2.2.– Póker Omaha de cinco cartas.

El juego Omaha de cinco cartas es una modalidad de Póker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo dos de los cinco naipes tapados o cubiertos que tenga cada persona jugadora en la mano, con otros tres de los cinco naipes comunes a todos las personas jugadoras de la mesa.

17.2.3.– Póker Omaha Hi&Low.

El juego Omaha Hi&Low es una variante del Póker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo dos de los cuatro naipes cubiertos o tapados que tenga cada persona jugadora en la mano, con otros tres comunes a todos las personas jugadoras de la mesa.

17.3.1– Póker Descubierto Texas Hold'em.

Es una variante del Seven Stud Card Póker, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible, de cinco cartas, eligiendo cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

17.3.2.– Póker Doble Hold´em.

El juego Doble Hold´em es una variante del Póker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo cualquiera de los siete naipes de los que se dispone en cada jugada en la doble línea de naipes comunes a todas las personas jugadoras.

17.4.– Póker Descubierta Five Stud Póker.

Es una variante del Seven Card Stud Póker y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de las personas jugadoras.

17.5.– Póker Descubierta Seven Card Stud Póker.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de estas cartas, sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.»

Tercera.– Se faculta a la persona titular del Departamento competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto, así como para modificar las modalidades de los juegos especificados en el anexo del Reglamento que se aprueba.

Cuarta.– 1.– Las modalidades de juegos exclusivos de casino especificados en el anexo del Reglamento que se aprueba podrán explotarse por las personas titulares de las autorizaciones de casinos de juego a través de la red de Internet o de otros sistemas interactivos o de comunicación a distancia, de acuerdo con lo que se disponga por Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de juego.

2.– Los requisitos que las personas usuarias deben cumplir para la práctica de los juegos a través de estos canales telemáticos referidos a mayoría de edad, registro para el acceso y condiciones de inscripción en registros de interdicción para el juego, tendrán como mínimo un nivel de exigencia igual al previsto para la práctica de los juegos de casino previstos en el Reglamento que se aprueba.

3.– La explotación de dichas modalidades de juego precisará de autorización de la Dirección competente en materia de juego y estará circunscrita al ámbito territorial del País Vasco.

4.– La homologación de los sistemas y elementos técnicos de juego, así como las especificaciones técnicas necesarias para la explotación de los juegos se establecerán por Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de juego.

5.– El sistema o los elementos técnicos de juego a que se refiere el apartado anterior, deberá cumplir en todo caso los siguientes requisitos:

a) Disponer de mecanismos de autenticación suficiente para garantizar entre otros:

- La fiabilidad, seguridad y transparencia del juego.
- La identidad de las personas jugadora y la comprobación de que no se hallan incurso en ninguna causa de prohibición de las previstas en este reglamento.
- La confidencialidad e integridad en las comunicaciones.
- La accesibilidad a efectos de inspección, control y seguimiento de las apuestas y de sus resultados por la Dirección competente en materia de juego.

b) Los servidores para la explotación de juegos a través de sistemas telemáticos estarán ubicados en la Comunidad Autónoma de Euskadi.

c) Disponer de una unidad de respaldo para continuar el desarrollo de las partidas ante cualquier mal funcionamiento del sistema principal.

d) Disponer de mecanismos de trazabilidad sobre el registro de las operaciones de juego, garantizando la posibilidad de conocer el histórico, la ubicación y la trayectoria de todas las operaciones a lo largo de toda cadena de secuencias, así como la capacidad para reconstruir enteramente cualquier operación almacenada en el sistema.

e) El sistema de juego permitirá conexiones en línea con las Administraciones Públicas con el fin de verificar el cumplimiento de las condiciones de acceso al juego de los usuarios.

f) Garantizar la continuidad de funcionamiento de los equipos y plataformas ante cualquier avería en el suministro eléctrico.

g) Integrar la totalidad de los datos correspondientes a las apuestas que se realicen, con independencia del canal o modalidad empleado, en la unidad central.

h) El sistema técnico incorporará una conexión informática segura y compatible con los sistemas de las Administraciones que se determinen, para el control y seguimiento de los registros de las operaciones de juego realizadas. Todo ello, conforme al contenido y formato que disponga la persona titular de la Dirección competente en materia de juego.

6.– Previa autorización de la Dirección competente en materia de juego, los juegos del casino podrán practicarse en el interior de los casinos mediante sistemas y elementos informatizados, incluso en combinación con los elementos y mesas de juego tradicionales, siempre que se garantice el cumplimiento de todas las normas de los juegos.

Quinta.– El presente Decreto, y el Reglamento que en él se aprueba entrarán en vigor a los veinte días de su publicación en el Boletín Oficial del País Vasco.

Dado en Vitoria-Gasteiz, a 20 de marzo de 2012.

La Lehendakari en funciones,
MARÍA ISABEL CELAÁ DIÉGUEZ.

El Consejero de Interior,
RODOLFO ARES TABOADA.

ANEXO AL DECRETO 39/2012, DE 20 DE MARZO.

REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO

CAPÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.– Objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma del País Vasco, del régimen jurídico y actividad propios de los casinos de juego de acuerdo con lo previsto en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Artículo 2.– Ámbito de aplicación.

Su ámbito de aplicación comprende la regulación de:

- a) Los requisitos sustantivos y procedimentales relativos al otorgamiento de las autorizaciones para la explotación de los casinos de juego.
- b) Las actividades propias y complementarias de los casinos de juego.
- c) Los establecimientos donde se desarrollen las actividades mencionadas en la letra anterior.
- d) Los requisitos que deben reunir las personas físicas y jurídicas que de cualquier forma intervengan en la organización y desarrollo de las actividades propias y complementarias de los casinos de juego.
- e) Los derechos, obligaciones, limitaciones y prohibiciones de las personas jugadoras.

Artículo 3.– Régimen jurídico.

1.– La autorización, organización y desarrollo de los juegos de casino se atenderán a las normas contenidas en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco; en el presente Reglamento; en el vigente catálogo de juegos aprobado por el Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, modificado por el Decreto 181/2010, de 6 de julio; y a cuantas disposiciones desarrollen o complementen la referida Ley 4/1991, de 8 de noviembre.

2.– Tendrán la consideración legal de casinos de juego, y, por tanto, podrán practicarse en ellos los juegos a que hace referencia los artículos 7, 8 y 9 de este Reglamento, los locales y establecimientos que posean la autorización otorgada por la Dirección competente en materia de juego.

Asimismo, tendrán la consideración legal de casinos, los buques que posean la autorización otorgada por el Departamento competente en materia de juego, para organizar y explotar los juegos previstos en el párrafo anterior.

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

Artículo 4.– Locales y medios para la práctica de los juegos de casino.

1.– Los juegos de casinos en sus diversas modalidades podrán ser desarrollados:

a) En los locales o establecimientos específicamente autorizados como casinos de juego.

b) Mediante el uso de redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia, de acuerdo con lo que disponga su normativa de desarrollo.

2.– El aforo de los casinos de juego de la Comunidad Autónoma de Euskadi no podrá ser inferior a trescientos jugadores ni superior a mil, incluyendo todos los juegos que sean objeto de autorización.

3.– Los locales autorizados como casinos de juego no podrán admitir un número de usuarios que exceda del aforo máximo señalado en la autorización.

CAPÍTULO II

JUEGO RESPONSABLE

Artículo 5.– Definición y principios.

1.– Se entiende por juego responsable el conjunto de acciones informativas y preventivas, tendentes a propiciar que la actividad de juego por parte de las personas usuarias se realiza de manera consciente, sin menoscabo de su voluntad y libre determinación, dentro de parámetros saludables.

2.– El juego responsable se fundamenta, entre otros, en los siguientes principios:

a) El juego es una forma de ocio.

b) El juego es una actividad social.

c) Una actividad excesiva de juego puede provocar adicción.

d) Jugar no es un medio de vida.

3.– Las empresas titulares de casinos de juego deberán ofrecer a las personas usuarias información sobre la naturaleza de los juegos ofrecidos y los daños que un exceso de actividad de juego podrían provocar, fomentando las actitudes de juego moderado y consciente.

4.– Asimismo, las empresas titulares de casinos deberán impartir a su personal de juego cursos de formación, relacionados con las prácticas del juego responsable.

Artículo 6.– Información y carteles de juego responsable.

1.– En todas las dependencias del casino donde se desarrollen juegos y en las que se hallen instaladas máquinas de juego deberá estar expuesta de forma visible al público la información sobre las reglas del juego responsable conforme al texto y formato facilitado por la Dirección competente en materia de juego.

2.– En los folletos de información de los juegos a disposición de los usuarios en los casinos de juego, se informará en todo caso de la prohibición de participación de menores de edad y se especificarán las normas de inclusión en la Relación de personas con prohibición de acceso a los casinos de juego a que se refiere el artículo 28 de este Reglamento.

CAPÍTULO III

DE LOS JUEGOS

Artículo 7.– Juegos de casinos.

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

01.– Ruleta Francesa.

02.– Ruleta Americana con un solo cero.

03.– Veintiuno o «Black Jack».

03.01.– Triple Black Jack.

04.– Bola o «boule».

05.– Treinta Cuarenta.

06.– Dados o «craps».

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

08.– Ferrocarril, «Bacarra» o «Chemin de Fer».

09.– «Bacarra» a dos paños.

10.– Ruleta de la Fortuna.

11.– Póker Sin Descarte.

12.–Póker con descarte.

13.– Póker Trijóker.

14.– Pai Gow Póker o Póker Chino.

15.– Póker de tres cartas o Tripóker.

16.– Texas Póker.

17.– Póker de Círculo.

17.01.– Póker cubierto 5 cartas con un descarte.

17.02.01.– Póker Descubierto Omaha.

17.02.02.– Póker Omaha 5 cartas.

17.02.03.– Póker Omaha Hi&Low.

17.03.01.– Póker Descubierto Texas Hold´em.

17.03.02.– Póker Double Hold´em.

17.04.– Póker Five Stud Póker.

17.05. Seven Card Stud Póker.

17.06.– Póker Sintético.

2.– Los juegos enumerados en el apartado anterior se desarrollarán conforme a los requisitos, elementos, reglas y prohibiciones establecidos, para cada uno de ellos, en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Artículo 8.– Otros juegos.

Además de los juegos establecidos en el artículo anterior, en los casinos de juego, previa autorización de la Dirección competente en materia de juego, podrán practicarse los juegos autorizados para las salas de bingo y los salones de juego, así como la instalación de máquinas de las definidas en el Reglamento de Máquinas y Sistemas de Juego.

Artículo 9.– Celebración de torneos.

1.– Los casinos de juego podrán organizar y celebrar torneos sobre juegos propios de casino de acuerdo con los siguientes requisitos:

a) Las reglas del juego de los torneos serán, en lo fundamental, las propias de los juegos de casino.

b) Las personas participantes deberán formalizar su inclusión en el torneo de acuerdo con lo que dispongan las bases del torneo, en las que constarán, como mínimo, la forma de inscripción y el coste de la misma, las reglas de juego, criterios de clasificación y las reglas para el reparto de premios. Se indicará claramente la cuantía de los premios, que podrán ser en dinero o en especie.

c) Las personas participantes deberán ser mayores de edad y no estar afectados por las limitaciones de juego contempladas en el artículo 23 de la Ley reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco. Además, deberán cumplir con las exigencias habituales de control y registro en el servicio de admisión del casino, con la mención «persona usuaria de torneo».

d) La recaudación resultante de las cuotas de inscripción revertirá en los premios que se otorguen a las personas participantes en el torneo, sin perjuicio de la aplicación de un pequeño porcentaje para los gastos de organización y gestión del torneo.

e) Dichos torneos deberán celebrarse en las instalaciones propias del casino, si bien, excepcionalmente y por motivos inherentes a la propia organización, podrá autorizarse su celebración en instalaciones ajenas a las propias del casino.

2.– Asimismo, bajo las mismas condiciones establecidas en las letras b), c), d) y e) del apartado anterior, los casinos de juego podrán organizar y celebrar torneos de máquinas tipo «C» y de aquellos juegos que sin ser propios de casinos de juego, sean populares o de tradición, pudiendo introducir variantes no esenciales sobre las instrucciones de las diversas modalidades.

3.– Con una antelación mínima de diez días, los casinos de juego deberán solicitar a la Dirección competente en materia de juego autorización para el torneo o torneos que pretendan celebrar, indicando la fecha y horarios de celebración, y aportando la documentación necesaria, de acuerdo con lo dispuesto en el apartado primero de este artículo.

4.– Se entenderá autorizado el torneo o torneos si la Dirección competente en materia de juego no emite resolución expresa dentro de los cinco días siguientes desde el recibo de la solicitud.

5.– La vigencia de la autorización del torneo o torneos podrá ser referida a un periodo máximo de un año.

6.– En el caso de la modalidad de torneos de Póker denominados Sit & Go, los casinos llevarán en libro diligenciado por la Dirección competente en materia de juego la relación de torneos celebrados.

7.– Queda prohibida la celebración de torneos sobre juegos incluidos en este Reglamento al margen de lo dispuesto en el presente artículo.

CAPÍTULO IV

RÉGIMEN DE LA AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN DE LOS CASINOS DE JUEGO

Artículo 10.– Requisitos de las personas titulares de las autorizaciones para la instalación de un casino de juego.

1.– Para poder ser titular de una autorización para la instalación de un casino de juego deberán reunirse los requisitos exigidos en los apartados siguientes.

2.– En el caso de las personas jurídicas:

a) Constituirse bajo la forma jurídica de sociedad mercantil o cooperativa de acuerdo con la legislación vigente con un capital mínimo de 1.200.000 euros, debiendo estar totalmente suscrito y desembolsado, y representado por acciones o participaciones nominativas, cuya cuantía no deberá verse reducida mientras la autorización esté vigente.

b) Tener por objeto social único y exclusivo el desarrollo de actividades de explotación de casinos de juego. No obstante, el objeto social podrá comprender también la titularidad de los juegos y servicios complementarios a que se refiere el artículo 11 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

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

d) La transmisión de las acciones o participaciones representativas del capital social de las empresas titulares de autorización de instalación de casinos de juego deberá ser previamente autorizada por la Dirección competente en materia de juego.

e) Cualquier modificación del capital social de la empresa explotadora requerirá previa comunicación a la Dirección competente en materia de juego.

f) No estar incurso ninguno de los socios o partícipes, en los supuestos de inhabilitación establecidos por los números 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

3.– La constitución de la sociedad mercantil o cooperativa a que hace referencia el apartado anterior podrá realizarse, asimismo, en un plazo máximo de treinta días a partir de la notificación de la resolución que autorice la instalación del casino.

4.– Las personas físicas deberán cumplir lo dispuesto en el punto f) del apartado segundo.

Artículo 11.– Forma de otorgamiento de la autorización para la instalación de un casino de juego.

1.– La autorización a una empresa para la instalación y explotación de un local o establecimiento de casino de juego se efectuará en el marco de la planificación establecida en el presente Reglamento y requerirá autorización administrativa, previa convocatoria de concurso público.

2.– La convocatoria de concurso público se realizará mediante Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de juego.

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

- a) Solvencia de las personas promotoras, tanto profesional como financiera.
- b) Programa de inversiones.
- c) Generación de puestos de trabajo.
- d) Viabilidad comercial del proyecto.
- e) Calidad de las instalaciones y servicios complementarios que se prevean.
- f) Medidas de control y seguridad proyectadas para los locales.
- g) Tecnología y sistemas de control proyectados previstos para la admisión de los usuarios del casino y desarrollo del juego.
- h) Optimización de la selección y formación del personal.
- i) Calidad y revisiones periódicas del material de juego.
- j) Medios humanos y materiales para garantizar la seguridad de las instalaciones.

Artículo 12.– Solicitud.

1.– La solicitud de autorización de instalación de casinos de juego, siempre que exista previa convocatoria, se dirigirá a la Dirección competente en materia de juego y se presentará en cualquiera de las formas previstas en el artículo 38 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

El plazo de presentación de las solicitudes será el fijado en la Orden de convocatoria, no pudiendo ser inferior a un mes ni superior a tres.

2.– En la solicitud se harán constar los siguientes extremos:

- a) Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número del documento nacional de identidad o, en su caso, pasaporte de la persona que presente de la solicitud, así como la calidad en la que actúa en nombre de la empresa o entidad interesada.
- b) Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número de documento nacional de identidad o, en su caso, pasaporte de la persona física solicitante.
- c) Para el supuesto de personas jurídicas, denominación y domicilio de la sociedad mercantil o cooperativa y cuantía del capital social.
- d) Relación de los socios, socias o partícipes que constituyan o vayan a constituir la sociedad, haciendo constar el número de documento nacional de identidad de los mismos o, en su caso, pasaporte, y cuota de participación de cada uno de ellos en la sociedad. Si en la relación de socios y socias hubiera personas jurídicas, se aportarán los datos a que se refiere este apartado respecto a cada uno de los socios, socias o partícipes.

e) Relación de las personas que ostenten la administración, dirección, gerencia o representación legal de la sociedad mercantil o cooperativa, con indicación del número de documento nacional de identidad o, en su caso, pasaporte.

f) Nombre comercial y situación geográfica del local o establecimiento donde pretenda instalarse el casino, haciendo mención a su superficie, aforo y características generales.

g) Fecha máxima de apertura que se pretende para el casino de juego.

h) Juegos cuya autorización se pretende, de acuerdo con el artículo 11.1 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Artículo 13.– Documentación adjunta a la solicitud.

La solicitud deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, con certificado de su inscripción en el Registro Mercantil.

Si la sociedad no se hubiese constituido, se presentará proyecto de la escritura y de los estatutos.

b) Documento acreditativo del poder de representación de la persona solicitante, cuando no actúe como representante legal o estatutario.

c) Declaración de la persona física solicitante, o de los socios, socias o partícipes de las sociedades, de no hallarse incursos en los supuestos de inhabilitación establecidos en los números 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, conforme al modelo normalizado facilitado por la Dirección competente de materia de juego.

d) Las personas relacionadas en los puntos b), d) y e) del apartado segundo del artículo 12 de este Reglamento, en el caso de que sean extranjeras no residentes en España, deberán presentar documento equivalente al certificado de antecedentes penales expedido por la autoridad competente del país de su residencia y traducido por traductor o interprete jurado a cualquiera de las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

e) Certificación del Registro de la Propiedad del edificio o local donde se proyecte la instalación del casino de juego, o documentos que acrediten suficientemente la disponibilidad de dicho inmueble.

f) Relación estimada de la plantilla del personal que habrá de prestar sus servicios en el casino, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos.

g) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del casino de juego, así como los servicios complementarios que pretenda prestarse al público.

Dicha memoria habrá de contener, especialmente, una descripción detallada de la tecnología y sistemas de control previstos para la admisión de las personas usuarias del casino y el desarrollo del juego, así como de la selección y formación del personal, fiabilidad y revisiones periódicas del material de juego y sistema de contabilidad y caja.

h) Planos y proyectos del casino de juego, con especificación de todas sus características técnicas, incluyendo las obras complementarias y de adaptación necesarias, redactados por técnico competente y visados por el colegio profesional respectivo.

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

j) Relación de medidas de seguridad a instalar en el local, entre las que se contarán, necesariamente, medidas de protección contra incendios, producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, vigilantes de seguridad y cajas fuertes.

k) Cuantos otros documentos se estimen pertinentes en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la sociedad y de esta misma.

Artículo 14.– Tramitación.

Recibidas las solicitudes, la Dirección competente en materia de juego solicitará de los ayuntamientos afectados la emisión de informe sobre la idoneidad de la instalación considerando cuestiones urbanísticas. Dicho informe deberá ser emitido en el plazo de treinta días, considerándose favorable si finalizado el mismo no hubiera comunicación expresa.

Artículo 15.– Resolución.

1.– Previa la emisión de los informes preceptivos, y recabados los documentos que fueran procedentes para la mejor resolución del expediente, en un plazo no superior a seis meses, a contar desde la fecha del acuerdo de iniciación del procedimiento de concurso, la persona titular de la Dirección competente en materia de juego dictará resolución adjudicando el concurso o declarándolo desierto, en el supuesto de que ninguna de las entidades o personas solicitantes reúnan las condiciones exigidas o sus propuestas no ofrezcan las garantías establecidas en las bases de la convocatoria.

2.– La resolución de autorización de instalación del casino contendrá, al menos, las siguientes especificaciones:

a) Nombre y apellidos del adjudicatario o adjudicataria, si fuera persona física, o denominación, domicilio, capital social y participación de capital extranjero en la sociedad titular, caso de ser persona jurídica.

b) Nombre comercial, localización y aforo del casino.

c) Relación de los socios, socias o promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de los miembros del consejo de administración, consejero delegado, directores generales o apoderados, si los hubiere.

d) Aprobación o modificaciones a realizar en los servicios complementarios, medidas de seguridad o cualesquiera que se considere preciso por el órgano decisorio.

e) Juegos autorizados propios del casino, incluidos, en su caso, los relativos a sala de máquinas de tipo «C», sala de bingo o salón de juegos.

f) Horario de funcionamiento del casino.

g) Fecha máxima para la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar previamente la autorización de funcionamiento.

h) En el caso de que la sociedad no estuviera constituida, obligación de constituirla en el plazo máximo de treinta días, aportando, a la Dirección competente en materia de juego, la documentación que se exija en la Orden que convoque el concurso público.

i) Intransmisibilidad de la autorización.

3.– En todo caso la persona o entidad adjudicataria, en el plazo de quince días desde la notificación de la resolución de adjudicación deberá manifestar su conformidad a las modificaciones que se le hubieren planteado, siempre que sean acordes con los criterios que han servido de base a la adjudicación de la autorización, quedando, en otro caso, decaído en su derecho a la autorización.

4.– Asimismo, decaerá el derecho a la autorización si no se procediere a la constitución de la sociedad en el plazo establecido en el apartado 2 de este artículo.

Artículo 16.– Fianza.

1.– Con carácter previo al comienzo de la explotación de la actividad del casino, la persona o entidad titular de la autorización para la instalación del mismo deberá constituir una fianza de 300.000 euros.

2.– La fianza, que podrá constituirse en metálico o mediante aval o póliza de caución de Banco, Caja de Ahorros, Entidades de Seguros, Cooperativas de Crédito o Sociedades de Garantía Recíproca, deberá formalizarse a favor de la Administración General de la Comunidad Autónoma de Euskadi en la Tesorería del País Vasco y quedará afecta a las responsabilidades derivadas del incumplimiento de las obligaciones previstas en la Ley 4/1991, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco y normativa de desarrollo, y de las tasas administrativas que correspondan.

3.– Si se produjera la disminución de la cuantía de la fianza, la persona o entidad titular deberá, en el plazo máximo de dos meses, completar la misma en la cuantía obligatoria. La no reposición de la fianza determinará la cancelación de la inscripción como empresa titular de casino y la revocación de la autorización de instalación otorgada.

4.– La fianza sólo podrá ser retirada previa autorización de la Dirección competente en materia de juego. No obstante, dicha retirada se autorizará únicamente cuando desaparezcan las causas que motivaron su consignación y no haya obligaciones pecuniarias pendientes relativas a pago de tasas administrativas o expedientes sancionadores. Si en el momento de solicitar la devolución de la fianza hubiera algún expediente sancionador en trámite, no se autorizará la devolución hasta tanto quede resuelto el mismo.

Artículo 17.– Vigencia y renovación.

La autorización de instalación se concederá por un periodo de diez años, renovables si se cumplen los requisitos establecidos en la normativa en vigor al momento de la renovación.

Artículo 18.– Caducidad o extinción de la autorización.

1.– Las causas de revocación y caducidad de la autorización de instalación serán las determinadas en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco y normativa de desarrollo.

2.– Si, por cualquier circunstancia, quedase sin efecto alguna de las autorizaciones, se podrá convocar el correspondiente concurso público de un nuevo casino de juego. En tal caso, la nueva autorización de casino deberá circunscribirse al Territorio Histórico de aquel cuya adjudicación caducó.

CAPÍTULO V

RÉGIMEN DE LA AUTORIZACIÓN DE FUNCIONAMIENTO DEL CASINO DE JUEGO

Artículo 19.– Solicitud de apertura y funcionamiento.

1.– Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación el titular de la misma solicitará de la Dirección competente en materia de juego la autorización de funcionamiento, que estará vinculada en todo momento a la vigencia de la autorización de instalación.

2. Previa petición de la persona o entidad adjudicataria, la Dirección competente en materia de juego podrá prorrogar el plazo de apertura, por un periodo máximo de tres meses, cuando, a su juicio, existieran causas que lo justifiquen.

3.– Si la persona o entidad adjudicataria no instara la autorización de funcionamiento en el plazo señalado, la autorización de instalación se considerará caducada, en cuyo caso la Administración podrá adjudicarla a otra de las empresas licitadoras, siempre que cumpliera los requisitos exigidos para ello.

Artículo 20.– Documentación complementaria.

1.– La solicitud de autorización de funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos y certificación de su inscripción en el Registro Mercantil, para el caso de que no se hubiera aportado anteriormente.

b) Certificación del ayuntamiento competente por razón del municipio de ubicación del casino relativa a que el local o establecimiento tiene las licencias oportunas para proceder a su apertura.

c) Certificación acreditativa de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 16 de este Reglamento.

d) Límites mínimos y máximos de las apuestas en cada juego, y número de máquinas de tipo C que se pretenda instalar.

e) Relación de empresas suministradoras del material de juego.

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

g) Certificación de técnico competente, visado por el colegio profesional respectivo, acreditativo del funcionamiento idóneo de todas las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad del casino.

h) Copia o testimonio notarial de la escritura de declaración de obra nueva, con constancia fehaciente de su liquidación e inscripción en el registro de la propiedad.

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

2.– La Orden que convoque el concurso público podrá exigir la presentación de otros documentos no relacionados en el apartado anterior.

Artículo 21.— Tramitación y resolución.

1.— Recibida la solicitud y documentación a que se refieren los artículos anteriores, la Dirección competente en materia de juego practicará la inspección oportuna para comprobar el cumplimiento de los requisitos establecidos en la resolución de autorización de instalación y demás obligaciones legales, levantándose acta de la misma.

2.— A la vista del acta de inspección y los informes correspondientes, la persona titular de la Dirección competente en materia de juego dictará resolución concediendo la autorización de funcionamiento o denegándola, debido, en este último caso, al incumplimiento de los requisitos reflejados en el acta o en los informes incorporados al expediente. En este supuesto, previamente al dictado de la resolución, habrá de otorgarse a la persona o entidad adjudicataria un plazo de quince días para que subsane las deficiencias advertidas.

Artículo 22.— Requisitos formales de la resolución.

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

a) La denominación social de la entidad adjudicataria, o nombre y apellidos, caso de ser persona física.

b) El nombre comercial, localización y aforo del casino.

c) El horario máximo de funcionamiento de las salas de juego.

d) La relación de los juegos autorizados y número de mesas o elementos para ello.

e) El número máximo de máquinas tipo «C» a instalar y la existencia, en su caso, de salas específicas para su instalación.

f) Los límites mínimos y máximos de las apuestas.

g) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del Casino, si no entran todos simultáneamente en servicio.

h) El nombre y apellidos del director o directora de juegos del casino, de los subdirectores o subdirectoras y de las personas miembros del comité de dirección, en su caso.

i) El plazo de duración de la autorización.

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

Artículo 23.— Modificación de las autorizaciones.

Todas las modificaciones relativas a extremos contemplados en la resolución de autorización de funcionamiento deberán ser previamente autorizadas por la Dirección competente en materia de juego.

CAPÍTULO VI

DEPENDENCIAS DEL CASINO

Artículo 24.– Salas de juego.

1.– En los casinos de juego existirá una sala principal y podrán autorizarse salas privadas. La sala principal podrá albergar máquinas de juego recreativas o de azar tipo «C».

No obstante, se admitirá la existencia de dos salas independientes de la principal, una destinada a juegos autorizados para salas de bingo y otra en la que se permitirá la instalación de los siguientes juegos:

- a) Máquinas de juego recreativas.
- b) Máquinas tipo «C» o de azar.
- c) Juegos de círculo.
- d) Mesas de demostración.
- e) Máquinas tipo «C» o de azar de modo demostración y/o modo torneo.
- f) Zona de torneos.
- g) Cualquier otro juego o máquina autorizada en cada momento a la actividad de casino de juego.

La existencia de estas salas constará en la autorización de instalación y en la de funcionamiento y contarán con un servicio de admisión.

2.– Las salas de juego deberán encontrarse en el mismo edificio del casino, sin que pueda ser visible el desarrollo de los juegos desde la vía pública.

3.– En el interior de las salas de juego se admitirán otros servicios complementarios a los de cafetería, bar o restaurante, siempre y cuando no interfieran en el normal funcionamiento de aquellas.

4.– Las salas de juego dispondrán de un sistema de grabación de vídeo y podrán disponer de un sistema de audio, que dé cobertura, al menos, a todas y cada una de las mesas, y que deberá permanecer en funcionamiento durante el transcurso de los juegos. El sistema de grabación deberá ser en color y con mecanismo indicativo de fecha y hora. Las grabaciones se conservarán por el casino durante un período mínimo de cinco días y en caso de reclamación, hasta tanto resuelva la misma la autoridad competente.

Artículo 25.– Servicios complementarios de los casinos de juego.

1.– Los Casinos de Juego deberán disponer como mínimo, de los siguientes servicios:

- a) Servicio de bar.
- b) Servicio de restaurante.
- c) Sala de estar.

2.– La prestación de cualquier otro servicio por los casinos de juego, previa autorización de la Dirección competente en materia de juego, será facultativa, y se convertirán en obligación siempre y cuando estuvieran previstos en la solicitud y estén incluidos en la autorización de instalación.

3.– Los servicios a los que se refiere el apartado anterior que preste el casino podrán pertenecer o ser explotados, previa autorización de la Dirección competente en materia de juego, por persona o empresa distinta de la del titular del casino y deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico en el que éste se ubique y la empresa titular del casino de juegos responderá solidariamente respecto de la actividad prestada con el titular o explotador de la misma.

CAPÍTULO VII

RÉGIMEN DE ADMISIÓN Y PROHIBICIONES DE ACCESO

Artículo 26.– Prohibición de acceso.

1.– En los casinos de juego se impedirá la entrada a aquellas personas que se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) A las personas menores de edad.

b) A las personas incapacitadas legalmente, a quienes carezcan de plena capacidad de obrar por hallarse en estado de embriaguez, bajo la influencia de sustancias psicotrópicas, o padecer disminución o alteración psíquica, así como a las personas con comportamientos agresivos o violentos que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos.

c) A las personas que se hallen incluidas en la relación de personas con prohibición de acceso a salas de casino elaborada por la Dirección competente en materia de juego conforme a lo establecido en el artículo 28 de este Reglamento, durante el periodo establecido en dicha relación.

Artículo 27.– Condiciones de acceso y derecho de admisión.

1.– Los titulares de los casinos podrán establecer con carácter general determinadas condiciones de acceso o determinadas condiciones en cuanto a la vestimenta o etiqueta, tanto con carácter permanente como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las salas de juego.

2.– El derecho de admisión se ejercerá en todo caso de conformidad con los principios de no discriminación e igualdad de trato, quedando excluida igualmente cualquier aplicación que suponga un ataque a la dignidad de las personas o una vulneración de sus derechos fundamentales.

3.– Para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en el párrafo primero de este artículo los casinos habrán de solicitar autorización de la Dirección competente en materia de juego, las cuales se denegarán si fuesen arbitrarias, discriminatorias o lesivas a los derechos fundamentales de la persona.

4.– Las prohibiciones, restricciones y condiciones de acceso deberán constar de forma visible en las entradas de público al local.

Artículo 28.– Relación de personas con prohibición de acceso a salas de casino.

1.– La Relación de personas con prohibición de acceso a casinos de juego es elaborada por la Dirección competente en materia de juego, en la que, de acuerdo con los criterios especificados

en el apartado siguiente, se incluirán las personas que tengan imposibilidad de acceso a las salas donde se practiquen los juegos de casino.

2.– La Dirección competente en materia de juego incluirá en la Relación de personas con prohibición de acceso a casinos de juego:

a) A las personas que voluntariamente, mediante escrito dirigido a la Dirección competente en materia de juego, soliciten su inclusión, por un periodo comprendido entre tres meses y dos años. La persona interesada podrá instar ante la Dirección competente en materia de juego la renuncia a su inclusión, una vez transcurrido un mínimo de permanencia de tres meses en dicha relación.

b) A las personas respecto de las que las empresas titulares del casino lo soliciten por motivos fundados, por un periodo mínimo de tres meses y máximo de un año, previa instrucción de expediente administrativo y audiencia de diez días a la persona interesada.

Se considerarán motivos fundados las acciones que perturben el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos, tales como, impedir o dificultar a otros usuarios la participación en el juego, el trato desconsiderado a las personas empleadas del casino o a otras personas usuarias y la contravención de las reglas del juego, incluyendo solicitar préstamos de dinero a los usuarios.

A efectos de modular la duración de la prohibición de acceso, se considerará la intencionalidad, el daño creado y la reincidencia en la comisión de la infracción.

c) A las personas sancionadas por infracciones graves o muy graves a las disposiciones de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco o de los Reglamentos que se dicten en su desarrollo.

d) A aquellas que se incluyan en virtud de resolución judicial.

3.– La relación de personas con prohibición de acceso a salas de casino contendrá el nombre y apellidos de la persona afectada, su sexo, así como el número del documento nacional de identidad o equivalente.

4.– El ámbito territorial de la prohibición deberá referirse a los casinos de uno o varios Territorios Históricos, o a la Comunidad Autónoma de Euskadi en general, excepto en el supuesto recogido en la letra b) del apartado 2 del presente artículo, que podrá limitarse exclusivamente a los locales afectados.

Artículo 29.– Sistema de admisión y control.

1. Para la admisión de personas usuarias en los casinos de juego deberá habilitarse un recinto diferenciado en recepción. Los casinos de juego podrán tener más de un sistema de admisión y control cuando cuenten con más de un acceso a las instalaciones del casino.

2.– Los casinos de juego deberán disponer de un sistema informático destinado a la comprobación de los datos de las personas que pretendan acceder a las mismas, a fin de impedir el acceso de quienes lo tengan prohibido en virtud de lo dispuesto en el presente Reglamento. Dicho soporte informático deberá permitir la conexión directa con la Dirección competente en materia de juego para la actualización de las personas incluidas en el indicado listado, según especificaciones establecidas por resolución de la persona titular de la Dirección competente en materia de juego.

La utilización de dicho sistema de identificación, así como la habilitación de cualquier otro sistema de registro de personas usuarias de carácter voluntario, estará sujeta a las prescripciones de la normativa de protección de datos de carácter personal. En todo caso, los datos obrantes

en el control o, en su caso, registro de admisión no podrán utilizarse para fines distintos de los previstos en el presente Reglamento.

3.– A los efectos de comprobar las posibles prohibiciones de acceso, se solicitará de quienes deseen acceder a las instalaciones del casino la presentación del Documento Nacional de Identidad si la persona solicitante fuera española y el pasaporte si fuera extranjera.

4.– El servicio de admisión, realizada la comprobación a que se refiere el apartado segundo, expedirá a la persona interesada una tarjeta de entrada para acceder a las instalaciones del casino.

5.– Las tarjetas de entrada tendrán siempre carácter nominativo. Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentarla en todo momento, a requerimiento de los empleados y empleadas del casino o de los servicios de inspección y control de la Dirección competente en materia de juego. Si no lo hicieren o no pudieran hacerlo, podrán ser expulsadas de las salas de juego.

6.– Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los datos siguientes: nombre y apellidos, número del Documento Nacional de Identidad, plazo de validez y sello del casino.

7.– Las tarjetas de entrada se emitirán por medio de un sistema informático que comprenderá, asimismo, la llevanza de los registros de visitantes y de personas con prohibición de acceso.

8.– En los servicios de admisión del casino deberán hallarse folletos gratuitos en los que consten las normas generales de funcionamiento de las salas de juego y, necesariamente, las relativas a horario, cambio de moneda extranjera, obligación de jugar con dinero en efectivo, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas, en su caso, y juegos que puedan practicarse. Además de todo ello, los folletos contendrán la información a que se refiere el artículo 5 del presente Reglamento.

9.– Asimismo, deberán existir folletos conteniendo las reglas para la práctica de los juegos que existan en el casino.

10.– No será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego a las personas que acudan al casino en cumplimiento de sus funciones profesionales y que el fin de su visita no sea el disfrute de los servicios ofertados.

CAPÍTULO VIII

FUNCIONAMIENTO DE LAS SALAS DE JUEGO

Artículo 30.– Horario de funcionamiento.

1.– Dentro de la banda horaria fijada por la autorización de funcionamiento, el horario en que empiecen y terminen los juegos en las distintas salas lo determinará la propia empresa titular del casino, pudiendo establecer horarios distintos para distintas salas y para distintos períodos o días de la semana.

2.– El casino comunicará a la Dirección competente en materia de juego el horario u horarios realmente practicados en sus salas, que deberá estar dentro de la banda horaria autorizada para el casino. Cualquier modificación del horario dentro de la banda autorizada deberá ser comunicada a la Dirección competente en materia de juego.

El horario de funcionamiento de las salas privadas, podrá ser distinto del general de la sala principal y habrá de ser autorizado específicamente por la Dirección competente en materia de juego.

3.– El horario de funcionamiento de la sala o salas del casino deberá anunciarse gráficamente en el local destinado a la recepción o control de visitantes.

4.– Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el casino deberá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando se haya completado el aforo autorizado del establecimiento.

Artículo 31.– Cambio de divisas.

Los casinos de juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas y sobre establecimientos que realizan cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

Artículo 32.– Cajeros automáticos.

1.– Los casinos de juego podrán instalar cajeros automáticos de entidades bancarias en los accesos a las salas de juego y en el interior de las salas. En este último caso, deberán instalarse en la proximidad de la zona de caja de la sala y, en todo caso, lo mas alejado posible de los elementos de juego instalados en la misma.

2.– El casino deberá comunicar la intención de instalar cajeros a la Dirección competente en materia de juego, con una antelación de al menos diez días a la fecha prevista para dicha instalación.

Artículo 33.– Funcionamiento de las mesas de juego.

1.– Las personas visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos; no obstante, las sillas y taburetes de las mesas de juego y máquinas de azar están reservadas para las personas jugadoras.

2.– Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, y estando en servicio en ésta el personal del juego, el casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente la primera persona jugadora y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación.

Una vez iniciado el juego en cada mesa de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora en ninguna mesa, salvo cuando las personas jugadoras se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El director o directora de juegos del casino podrá también suspender cautelarmente el juego en una mesa cuando existan sospechas de que el juego se desarrolla de forma incorrecta o fraudulentamente, de lo que se levantará el acta oportuna.

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

4.– Durante todo el horario de apertura de la sala principal del casino es responsabilidad directa del director o directora de juegos del casino, o persona que lo sustituya, la puesta en servicio del número de mesas necesarias para garantizar un buen servicio al público, así como el adecuado desarrollo de los juegos. En todo caso, desde la puesta en servicio de las mesas de juego, habrán de estar en servicio simultáneamente y durante toda la sesión, como mínimo, una mesa de ruleta y otra de naipes.

Se exceptúa de lo dispuesto en el apartado anterior, la puesta en servicio de las mesas de juego que se hallen ubicadas en las salas privadas.

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

6.– El casino tendrá la posibilidad de modificar los importes mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento la mesa, el casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando las tres últimas bolas o manos con el límite anterior, y completando el anticipo de la mesa si procediese.

b) En todo caso, en la sala principal del casino, deberá poner en funcionamiento al menos una mesa con el límite mínimo de apuesta autorizada para dicha mesa de juego, salvo que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Artículo 34.– Naturaleza de las apuestas.

1.– Los juegos deberán practicarse solamente con dinero de curso legal, excepto en las máquinas de tipo «C», o de azar, cuando haya sido autorizada la utilización de fichas, tarjetas u otros soportes físicos o electrónicos de pago y reintegro para estas máquinas.

2.– Las sumas consecutivas de las apuestas estarán representadas por dinero de curso legal o por fichas o placas facilitadas por el casino, y su valor se expresará en todo caso en euros.

Artículo 35.– Las apuestas en los juegos de contrapartida.

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

2.– El cambio de dinero por fichas o placas, para los juegos antes dichos, puede efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego, en la propia mesa, o, previa autorización de la Dirección competente en materia de juego, a través de los servicios de caja que se habiliten en el interior de la sala de juegos.

3.– El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juego se efectuará por el o la crupier, que tras colocar en lugar visible de la mesa dispuesta al efecto el billete o billetes de banco desplegados o las placas, dirá en voz alta su valor. Acto seguido, alineará y contará ante sí de manera ostensible las fichas pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por él solicitada. Finalmente y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la

mesa y el billete lo introducirá en otra caja distinta, metálica y cerrada con llave, que normalmente forma parte de la misma mesa de juego.

4.– Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta en la propia mesa o en el departamento de caja o en las dependencias que a tal efecto se habiliten. Esto no obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, podrán extraerse éstas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto en presencia de los servicios de inspección y control de la Dirección competente en materia de juego, si se hallaran presentes. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmarán un agente de los servicios de inspección y control de la Dirección competente en materia de juego en su caso y el director o directora de juegos del casino o persona que lo sustituya, cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a ésta.

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

Artículo 36.– Las apuestas en los juegos de círculo.

1.– En los juegos llamados de círculo, la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas, con sus valores expresados en euros. Las apuestas pueden efectuarse, excepcionalmente, en moneda de curso legal.

2.– En las mesas de círculo, las operaciones de cambio, serán efectuadas por el propio crupier o, si el casino lo estimase oportuno, por un empleado o empleada destinado a esa función específica.

3.– Cuando el empleado o empleada encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o billetes a cambiar. Dicho documento, será firmado por el empleado o empleada de caja y por el jefe o jefa de partida. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

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

Artículo 37.– Apuestas olvidadas o perdidas.

1.– Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego, o abandonadas durante las partidas y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas a la caja principal del casino y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del casino, cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar el ejercicio, con la suma que arroje el registro antes aludido.

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

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

4.– Las cantidades obtenidas por el casino por este concepto serán entregadas al finalizar la temporada anual de juego a entidades o asociaciones dedicadas a obras de asistencia social.

Artículo 38.– Barajas o juegos completos de naipes.

1.– Las barajas o juegos completos de naipes para uso del casino deberán estar agrupadas en mazos de seis, denominadas medias docenas. Cada media docena llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro especial visado por la Dirección competente en materia de juego.

2.– Los casinos de juego no podrán adquirir medias docenas de naipes más que a los fabricantes autorizados. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los Casinos legalmente autorizados. Cada casino podrá imprimir su logotipo en el reverso de los naipes.

3.– En cada casino, existirá un armario, en el que se guardarán necesariamente todas las medias docenas nuevas o usadas, junto con el libro de registro a que alude el apartado 1. El armario estará permanentemente cerrado con llave o con cualquier otro medio que garantice el cierre. El armario sólo se abrirá en presencia del director o directora de juegos del casino o persona que lo sustituya o bien a requerimiento de los servicios de inspección y control de la Dirección competente en materia de juego.

4.– El casino sólo empleará en los juegos naipes que se hallen en perfecto estado. Cualquier persona jugadora podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo el director o directora de juegos del casino o la persona que le sustituya si son hábiles para su uso.

Los juegos de naipes desechados, marcados o deteriorados deberán ser destruidos y la destrucción se anotará en el correspondiente libro de registro.

5.– Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales, si fueran nuevos, deberán hallarse en envases cerrados y precintados, que antes de su utilización se romperán a la vista del público o ante los servicios de inspección y control de la Dirección competente en materia de juego. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

Artículo 39.– Comprobación y barajado de los naipes.

1.– Las medias docenas serán extraídas del depósito de naipes en el momento en que vayan a ser utilizadas. Si fueran nuevas, se desempaquetarán en la misma mesa de juego, permitiendo al público y personas jugadoras a comprobar que los precintos están intactos.

2.– Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en el orden de colocación de los mismos por el fabricante. El o la crupier procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará, estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubieran sido utilizados en una partida anterior serán mezclados de la misma forma.

3.– La mezcla se hará en un solo montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en paquetes pequeños, de manera que no se levanten del tapete y no se modifique el orden resultante. Ningún naipe debe ser separado o señalado.

4.– Durante la partida, al finalizar cada talla y antes de efectuarse la mezcla, el crupier dividirá los naipes en dos montones: uno de las cartas levantadas y otro de las tapadas. Seguidamente

volverá de una sola vez el primer montón sobre el segundo y procederá a mezclarlas en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

5.– Cuando la partida haya terminado, los naipes deberán volverse a colocar de inmediato en el orden establecido por el fabricante, así como ser examinados para detectar las marcas que puedan tener.

6.– Cuando en cualquier momento se compruebe que ha desaparecido algún naipe de los mazos examinados, o que en los mismos existen naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa la media docena correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, al director o directora de juegos del casino o a su sustituto o sustituta y a los servicios de inspección y control de la Dirección competente en materia de juego, si están presentes en el casino, o en su defecto se levantará acta que se comunicará a los mismos.

7.– En todos los juegos de naipes, previa autorización de la Dirección competente en materia de juego podrán utilizarse mecanismos automatizados y manuales, debidamente homologados, para efectuar las operaciones de mezcla.

Artículo 40.– Cambio de fichas y placas.

1.– El casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder por su importe en moneda de curso legal, sin poder efectuar deducción alguna.

2.– El casino podrá denegar a la persona visitante o jugadora el cambio de las fichas o placas cuando tenga sospechas fundadas de su procedencia ilícita. En este caso, la persona que ejerza la dirección del juego del casino tendrá que remitir informe a la Dirección competente en materia de juego y dar cuenta inmediata a sus servicios de inspección y control, si se hallaren presentes en el casino.

3.– El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque nominativo contra cuenta del casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un cajero o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar. El pago mediante cheque sólo procederá a petición de la persona jugadora o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya reducido en un cincuenta por ciento, en la caja central del casino, la suma en metálico que establece el artículo 43 de este Reglamento o cuando la suma a abonar exceda la cantidad que establezca la Dirección competente en materia de juego.

4.– Si el cheque o talón resultase impagado, en todo o en parte, la persona jugadora podrá dirigirse a la Dirección competente en materia de juego en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior. La Dirección competente en materia de juego oirá al director o directora de juegos del casino y, comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda, le concederá un plazo de tres días hábiles para depositar la cantidad adeudada, que se entregará a la persona jugadora. En caso de no proceder al pago, la Dirección competente en materia de juego procederá a la ejecución de la garantía depositada por el casino para proceder al pago de la cantidad adeudada a la persona jugadora. En cualquier caso, en la resolución que dicte hará expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

5.– Si por cualquier circunstancia el casino no pudiera abonar las ganancias a las persona jugadoras, el director o directora de juegos del casino ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia de los servicios de inspección y control de la Dirección competente en materia de juego, ante los cuales se extenderán las correspondientes actas de adeudo en

la forma prevista en el apartado 3 de este artículo. Copia de las referidas actas se remitirá a la Dirección competente en materia de juego, la cual podrá acordar la suspensión provisional de la autorización concedida y procederá en todo caso en la forma prevista en el apartado 4 de este artículo.

6.– Si el director o directora de juegos del casino no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, la Dirección competente en materia de juego no librará mandamiento de pago contra la fianza y requerirá a la sociedad titular del casino a presentar ante el Juzgado competente solicitud de situación concursal, que se tramitará conforme a la legislación vigente en la materia.

Lo dispuesto en el párrafo anterior será de aplicación tanto en el supuesto del apartado 4 como en el del apartado 5 del presente artículo. En todo caso, la Dirección competente en materia de juego incoará el oportuno expediente sancionador para la depuración de las responsabilidades que procedan.

7.– El casino no estará obligado a expedir a las personas jugadoras certificaciones acreditativas de sus ganancias.

Artículo 41.– Anticipos mínimos a las mesas.

1.– Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida se dotarán de la caja central del casino, en el momento de comenzar la sesión, con un anticipo de fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores, de acuerdo con la cuantía establecida en el presente artículo.

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

2.– Los anticipos deben facilitarse a la mesa, en la medida de lo posible, en fichas y placas de pequeño valor, a fin de reducir o eliminar los cambios entre la mesa y la caja central.

3.– El importe de los anticipos será, como mínimo, el siguiente:

a) En el juego de bola, el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.

b) En los juegos de ruleta francesa, ruleta americana y dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En los juegos de ruleta de la fortuna, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

d) En los juegos de treinta y cuarenta y punto y banca, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

e) En el juego del black-jack y póquer sin descarte, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

Artículo 42.– Control de resultados de cada mesa de juego.

1.– Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa y se conservarán en la misma para el normal desarrollo de las partidas. Una vez efectuado el cierre de las mesas, las fichas remanentes del anticipo se trasladarán a la caja central en una caja especialmente destinada a este fin.

2.– A la apertura de la mesa las fichas y placas serán contadas por quien ejerza de crupier. La cantidad resultante será pronunciada por el mismo en alta voz y anotada seguidamente en el registro de anticipos, realizándose, todo ello, en presencia del jefe o jefa de mesa y del director o directora de juegos del casino o persona que lo sustituya, quienes firmarán dicho registro junto con el personal funcionario encargado del control del casino, si se hallaren presentes. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacerse nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3.– Al término de la jornada se procederá a contar las existencias de fichas y placas de la mesa, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuenta se hará en presencia, en todo caso, del jefe o jefa de mesa, de un o una crupier y del director o directora de juegos del casino o persona que lo sustituya, los cuales certificarán bajo su responsabilidad la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación. Si los servicios de inspección y control de la Dirección competente en materia de juego se hallaren presentes, firmará también en el registro. En cualquier caso, en la apertura y cierre de mesas, la presencia del director o directora de juegos del casino en el recuento podrá ser sustituida por la de un subdirector o subdirectora, por algún miembro del comité de dirección o por algunos de los empleados de máxima categoría.

4.– Por su parte, al cierre de las mesas se procederá a la extracción de las cajas donde se contienen los billetes cambiados en cada una de ellas para su recuento, que se efectuara en presencia de los servicios de inspección y control de la Dirección competente en materia de juego si estos se hallaran presentes, de un cajero o cajera, un o una crupier y del director o directora de juegos del casino o persona que lo sustituya, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos.

5.– Las operaciones referidas en los dos apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que las personas presentes puedan seguirlas en todo su detalle. Cualquiera de las personas asistentes al acto podrá solicitar el registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas en él corresponden exactamente a las pronunciadas.

Asimismo, los servicios de inspección y control de la Dirección competente en materia de juego podrán efectuar cuantas comprobaciones estimen precisas.

Artículo 43.– Depósito mínimo para pago de premios.

1.– Los casinos de juego deberán tener en su caja central, al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuesta mas elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuanta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, y previa autorización de la Dirección competente en materia de juego. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no podrá ser inferior al cincuenta por ciento del total.

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

Artículo 44.– Documentos e información mínima de la sala.

1.– En los locales del casino deberán existir, a disposición de las personas usuarias, ejemplares de las instrucciones de los juegos de casino, redactados en las lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma de Euskadi. Asimismo, los titulares de casinos estarán obligados a tener a disposición

de las personas usuarias las reglamentaciones oficiales de los juegos que se desarrollen en el casino, y el reglamento interior del establecimiento, si lo hubiere.

2.– Todos los casinos de juego tendrán a disposición de los clientes «Libros de Reclamaciones», que serán diligenciados por la Dirección competente en materia de juego. Para formular su reclamación, la persona usuaria del casino podrá, en cualquier momento, solicitar que se le facilite el Libro de Reclamaciones. La persona reclamante deberá rellenar el impreso con claridad, exponiendo los hechos motivo de queja, con expresión de la fecha en que ésta se formula. Los responsables del casino deberán dar traslado de las reclamaciones formuladas a la Dirección competente en materia de juego en un plazo máximo de quince días desde su interposición.

3.– Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a la misma, y en sitio visible para cualquiera de las personas jugadoras, deberá figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

CAPÍTULO IX

DE LA DIRECCIÓN Y DEL PERSONAL DE LOS CASINOS DE JUEGO

Artículo 45.– Órganos de dirección de los juegos.

1.– La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden primariamente al director o directora de juegos del casino, sin perjuicio de las facultades generales que correspondan a los órganos de dirección o administración de la sociedad titular del casino, o, en su caso, a la persona física titular del mismo.

2.– El director o directora de juegos del casino podrá ser auxiliado, en el desempeño de sus funciones, por un comité de dirección y por uno o varios subdirectores o subdirectoras. La existencia de un comité de dirección no excluirá el nombramiento de un subdirector o subdirectoras si ello se estima necesario.

Los miembros del comité de dirección, así como quienes ejerzan la subdirección, habrán de ser nombrados por la persona física titular del casino, o, en su caso, por el consejo de administración de la sociedad titular o por el órgano o persona en quien estén delegadas las facultades del mismo.

3.– El comité de dirección, cuando existiera, estará compuesto como mínimo, por tres miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el director o directora de juegos del casino.

Artículo 46.– Nombramiento de los órganos de dirección.

1.– El nombramiento del director o directora de juegos del casino, de los restantes miembros del comité de dirección y de los subdirectores o subdirectoras deberá ser comunicado a la Dirección competente en materia de juego. Dichas personas serán provistas del documento a que alude el artículo 50 de este Reglamento.

2.– La aprobación a que se refiere el apartado anterior podrá ser revocada, previa audiencia a la persona interesada, en caso de incumplimiento grave de sus funciones. La revocación de la aprobación se efectuará por la Dirección competente en materia de juego, tendrá carácter motivado y obligará a la persona física o jurídica titular del casino a removerle de su puesto.

3.– En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el apartado 1 del presente artículo, la persona física o jurídica titular del casino deberá comunicarlo, dentro de los cinco días siguientes, a la Dirección competente en materia de juego. En el caso del director o directora de juegos del casino, la persona física o jurídica titular del casino nombrará

transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, a uno de los subdirectores o subdirectoras, si existieran, o a uno o una de los miembros del comité de dirección.

4.– Dentro de los treinta días siguientes al cese, la persona física o jurídica titular del casino deberá comunicar a la Dirección competente en materia de juego la persona que haya de sustituir a la cesada.

Artículo 47.– Facultades de los órganos de dirección.

1.– El director o directora de juegos del casino, los subdirectores o subdirectoras y los demás miembros del comité de dirección, son los responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos ante la administración y la sociedad titular, dentro de los términos de la autorización administrativa, de las normas de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco y del presente Reglamento. Sólo ellos y ellas podrán impartir órdenes al personal de juegos, conforme al reparto de funciones que entre los mismos establezcan los órganos rectores de la sociedad.

2.– El director o directora de juegos del casino podrá ser sustituido en sus funciones por los subdirectores o subdirectoras y los miembros del comité de dirección. Excepcionalmente, podrá ser sustituido también por el miembro del personal del casino de la máxima categoría presente en el mismo. El nombre de la persona sustituta deberá ser puesto en conocimiento de los servicios de inspección y control de la Dirección competente en materia de juego, si se hallaren presentes y, en todo caso, será comunicado a aquellos.

3.– El director o directora de juegos del casino, o persona que lo sustituya, es responsable de la custodia del material de juegos existentes en el casino, de los ficheros de las personas jugadoras y demás documentación, así como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos. Todos los objetos indicados deberán hallarse permanentemente a disposición de los servicios de inspección y control de la Dirección competente en materia de juego que lo soliciten.

Artículo 48.– Prohibiciones para los órganos de dirección.

1.– Está prohibido al director o directora de juegos del casino, a los subdirectores o subdirectoras y a los miembros del comité de dirección:

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

b) Desempeñar funciones propias del personal empleado de las salas de juego. Esto no obstante, los subdirectores o subdirectoras podrán sustituir transitoriamente a los jefes o jefas de mesa en el desempeño de su función, previa comunicación a los servicios de inspección y control de la Dirección competente en materia de juego, si estos se hallaren presentes, pero en ningún caso a los o las crupieres.

c) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos.

d) Participar en la distribución del tronco de propinas a que se refiere el artículo 53.3 de este Reglamento.

2.– No podrán participar en los juegos que se practiquen en el casino, los cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado de las personas que sean titulares de los órganos de dirección del casino.

Artículo 49.– Personal de juego.

Los ceses o bajas que, por cualquier causa, se produzcan en el equipo de dirección del casino serán comunicados por la empresa titular de la autorización para la explotación del casino a la Dirección competente en materia de juego.

Artículo 50.– Documento profesional.

1.– Para desempeñar la actividad profesional como personal de juego en casinos de juego se deberá estar en posesión del correspondiente documento profesional, de acuerdo con la categoría desempeñada, expedido por la Dirección competente en materia de juego por el plazo establecido en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, debiendo adjuntar a la solicitud la siguiente documentación:

a) Fotocopia del documento nacional de identidad o equivalente.

b) Declaración, en documento normalizado expedido por la Dirección competente en materia de juego, de no haber sido sancionado mediante resolución firme en los últimos dos años inmediatamente anteriores por algunas de las faltas tipificadas como graves o muy graves en la normativa reguladora del juego, tanto emanada de la Comunidad Autónoma de Euskadi como vigente en el resto del Estado.

c) Certificado de conformidad del titular del local del casino de juego donde vaya a prestar sus servicios, haciendo mención a la categoría y al puesto de trabajo a desempeñar.

2.– Una vez presentada la solicitud y la documentación a que hace referencia el apartado anterior, la Dirección competente en materia de juego expedirá, previas las comprobaciones que estime pertinentes, el oportuno documento profesional.

3.– El documento profesional podrá ser suspendido o revocado, previa la instrucción de expediente sancionador, por la comisión de infracciones tipificadas en el presente Reglamento. Asimismo, el documento profesional podrá ser revocado por la pérdida de su titular de alguno de los requisitos legales que motivaron su otorgamiento, mediante resolución motivada del Director o Directora competente en materia de juego.

4.– Todo el personal del casino está obligado a proporcionar a los servicios de inspección y control de la Dirección competente en materia de juego toda la información que se les solicite y que se refiera al ejercicio de las funciones propias de cada uno.

Artículo 51.– Prohibiciones para el personal del casino.

1.– Queda prohibido a la totalidad del personal, sea o no empleado de la sociedad titular, y a excepción de las personas a que se refiere el artículo 45 de este Reglamento:

a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización de la dirección del casino.

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

c) Conceder préstamos a las personas jugadoras.

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

2.– Queda prohibido al personal de juegos y sus auxiliares, así como al de recepción, caja y seguridad:

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

b) Consumir drogas o bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

3.– Las personas que desempeñen funciones de crupier o cambista en las mesas de juego y el personal de caja no podrán llevar trajes con bolsillos.

4.– No podrán participar en los juegos que se practiquen en el casino, los cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado del personal empleado y del personal que participe directamente en la práctica de los juegos.

Artículo 52.– Escuelas de crupieres.

La Dirección competente en materia de juego, podrá autorizar a los titulares de las empresas de casino el establecimiento de escuelas de crupieres, cuya finalidad sea la formación de personal para la futura prestación de servicios en casinos de juego.

Artículo 53.– Propinas.

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

2.– Queda prohibido al director o directora de juegos del casino, a los subdirectores o subdirectoras, a los miembros del comité de dirección y al personal de juegos solicitar propinas de las personas jugadoras o aceptarlas a título personal. En las salas de juego, las propinas que por cualquier título entreguen las personas jugadoras deberán ser inmediatamente depositadas en las cajas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de recepción y caja, sin que puedan ser guardadas de otra forma, en todo o en parte. En caso de error o abuso, el director o directora de juegos del casino dispondrá lo procedente en cuanto a su devolución.

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

3.– El tronco de propinas estará constituido por la masa global de las propinas, y se repartirá una parte entre el personal empleado y otra para atender a los costes de personal y servicios sociales a favor de las personas jugadoras. La distribución del tronco será establecida de común acuerdo entre la sociedad titular y la representación del personal empleado.

En la misma forma se deberá proceder para las modificaciones de distribución.

CAPÍTULO X

DOCUMENTACIÓN CONTABLE DE LA EMPRESA TITULAR, DE LOS JUEGOS Y GARANTÍAS Y OBLIGACIONES

Artículo 54.— Documentación contable.

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

2.— Estos libros y registros específicos de los juegos habrán de hallarse encuadernados, foliados y sellados por la Dirección competente en materia de juego. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del director o directora de juegos del casino o personas que lo sustituyan o de un miembro de los servicios de inspección y control de la Dirección competente en materia de juego si estos últimos se hallasen presentes. No obstante, la Dirección competente en materia de juego podrá autorizar a los casinos de juego la implantación de sistemas mecanizados o mediante ordenador para la llevanza de estos libros y registros.

Artículo 55.— Libro-registro de anticipos.

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

2.— En el registro de anticipos se anotarán, en la forma descrita en el artículo 41 del presente Reglamento, el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo y fichas al final de cada sesión.

3.— El registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al libro de registro de control de ingresos.

Artículo 56.— Libro-registro de beneficios.

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

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

a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.

c) Hora de apertura de la partida.

d) Horas de interrupción y reanudación de la partida, en su caso.

e) Nombre de los y las crupieres, y, en su caso, del o la cambista.

f) Nombre del banquero o banqueros, banquera o banqueras en el bacará a dos paños, ya sea a banca abierta o limitada.

3.— A la finalización de la partida se procederá por el crupier o la crupier, en presencia del director o directora de juegos del casino o persona que lo sustituya y de un cajero o cajera, a la

apertura del pozo o cagnotte y a la cuenta de fichas y placas existentes en el mismo, pronunciando el crupier o la crupier en voz alta la cantidad total. Esta será anotada de inmediato en el registro de beneficios, en el cual certificarán el director o directora de juegos del casino o persona que lo sustituya, un cajero o cajera y una persona empleada de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

Artículo 57.– Libro-registro de control de ingresos.

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

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

Artículo 58.– Información.

1.– El director o directora de juegos de casino o persona que lo sustituya tendrá permanentemente, a disposición de la Dirección competente en materia de juego y de los servicios de inspección y control de la Dirección competente en materia de juego, información suficiente sobre el número de personas visitantes, divisas cambiadas, drop realizado e ingresos de cada una de las mesas, así como de la recaudación de las máquinas.

2.– Anualmente la empresa titular del casino deberá remitir a la Dirección competente en materia de juego, dentro de los dos primeros meses de cada año, una memoria con los datos estadísticos del año anterior que le sean requeridos por aquella. Dichos datos deberán ser presentados desagregados por sexos.

CAPÍTULO XI

PUBLICIDAD

Artículo 59.– Actividades promocionales.

1.– Podrán realizarse promociones informativas de los casinos de juego previa autorización expresa de la Dirección de competente en materia de juego.

En la promoción informativa se hará constar expresamente que está prohibido el juego a menores de edad, así como los efectos perjudiciales que puede acarrear el juego no responsable, prohibiéndose los mensajes persuasivos o directos de incitación al juego.

2.– No requerirán de autorización previa las siguientes actividades promocionales:

a) La mención en prensa, radio o televisión del casino y su ubicación, así como de sus servicios complementarios.

b) La referencia del casino y de sus instalaciones en anuncios, reportajes turísticos o relación de servicios disponibles, bien de carácter global o relativos al municipio o zona donde esté localizado el mismo.

c) El empleo del anagrama o nombre del casino con ocasión del patrocinio de espectáculos públicos o actividades recreativas, deportivas o culturales, de carácter puntual, con excepción de los específicos para menores de edad.

d) La divulgación en revistas especializadas de viaje o del Sector.

e) La elaboración y emisión de folletos sobre el casino, sus eventos y servicios complementarios, los cuales podrán depositarse en hoteles, agencias de viaje, centros de transporte de viajeros, locales o instalaciones de espectáculos públicos y establecimientos turísticos en general.

f) La emisión en medios de comunicación de reportajes estrictamente informativos motivados por hechos relevantes de carácter lúdico o socio-cultural acaecidos en el casino o en el que haya tomado parte el mismo.

g) La instalación de rótulos en la fachada del edificio o en el acceso al recinto urbanístico donde el casino se enclave.

h) La instalación de forma específica o global junto con otros servicios disponibles, de rótulos indicativos de los accesos y ubicación del casino, así como la instalación de vallas u otros soportes al efecto, en los que figure el anagrama, nombre comercial del casino y sus servicios complementarios.

i) El uso de la palabra «casino» como parte integrante del nombre comercial del hotel o complejo, si aquél se encontrare efectivamente en el recinto de éste.

j) La elaboración y venta de objetos con el nombre comercial o anagrama del casino, con excepción de los dirigidos a menores de edad.

k) La entrega gratuita a los usuarios del casino de objetos de pequeña cuantía con el nombre comercial y anagrama del casino.

3.– La autorización de actividades promocionales en televisión tendrá carácter excepcional, limitada a emisiones y franjas horarias determinadas, entre las 22:00 y las 07:00 del día siguiente.

Artículo 60.– Solicitud y plazo de resolución.

1.– La solicitud de autorización, en los casos en que sea preceptiva, deberá formularse ante la Dirección competente en materia de juego del Gobierno Vasco con al menos diez días de antelación, mediante escrito que reúna los requisitos exigidos por el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, acompañando en todo caso los siguientes documentos:

a) Memoria con el contenido de la promoción, indicando el objeto de la promoción publicitaria, ámbito territorial y duración de la campaña.

b) El proyecto de actividad publicitaria o promocional, que deberá consistir en una reproducción adecuada, según el soporte de difusión, de los textos y composición gráfica.

2.– Se entenderá autorizada la solicitud en el caso de que no recaiga resolución expresa de la Dirección competente en materia de juego en el plazo de 5 días desde la fecha de la solicitud.

Artículo 61.– Condiciones de las actividades promocionales.

1.– Las actividades promocionales de los casinos de juego tendrán en todo caso un carácter informativo, sin que puedan utilizarse mensajes que con carácter directo o subliminal inciten a la práctica del juego.

2.– Las actividades promocionales deberán cumplir las normas establecidas en la normativa general de publicidad vigente. Asimismo, la instalación de rótulos, vallas o soportes de cualquier naturaleza se realizará con sujeción a las ordenanzas municipales que sean de aplicación.

Artículo 62.– Publicidad comercial en el interior del casino.

En las dependencias de los casinos de juego podrá realizarse publicidad comercial siempre que su exhibición no interrumpa el desarrollo de los juegos.

CAPÍTULO XII

RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 63.– Principios generales.

1.– Son infracciones administrativas en materia de casinos de juego las acciones u omisiones tipificadas en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco y en el presente Reglamento.

2.– La potestad sancionadora de la Administración Pública en el ámbito del presente reglamento se regirá por lo dispuesto en el Capítulo IX de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, en Ley 2/1998, de 20 de febrero, de la potestad sancionadora de las Administraciones Públicas de la Comunidad Autónoma del País Vasco, y en el Título IX de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

3.– Las infracciones administrativas a lo dispuesto en el presente Reglamento se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 64.– Infracciones muy graves.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 25 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, son infracciones muy graves:

a) La comercialización, distribución y utilización de componentes y elementos para la práctica de juegos de casinos sin poseer la correspondiente homologación o incumpliendo los requisitos y condiciones establecidos en la misma.

b) La organización, práctica, celebración o explotación de juegos de casino sin la preceptiva autorización administrativa.

c) La organización, práctica, celebración o explotación de juegos exclusivos de casino en establecimientos, recintos o lugares no autorizados, o mediante personas no autorizadas.

d) La explotación de juegos autorizados para salas de bingo y salones de juego, así como la explotación e instalación de máquinas de juego sin la preceptiva autorización administrativa.

e) La organización, práctica, celebración o explotación de juegos distintos de los enumerados en el capítulo III, o al margen de los requisitos y condiciones establecidas en este reglamento.

f) La organización, práctica, celebración o explotación de juegos de casino incumpliendo las condiciones establecidas en la autorización administrativa.

g) Obtener las autorizaciones reguladas en este reglamento mediante la aportación de datos falsos o documentos manipulados.

h) La cesión por cualquier título de las autorizaciones otorgadas.

i) Reducir el capital de las sociedades titulares de los casinos por debajo de los límites establecidos en este Reglamento.

j) Proceder a la transmisión de acciones o participaciones sin la autorización de la Dirección competente en materia de juego.

k) Ejercer la actividad de casino sin los servicios mínimos complementarios de bar, restaurante o sala de estar.

l) La explotación de los servicios complementarios del casino por persona o personas distintas de la titular del local de juego sin la autorización administrativa de la Dirección competente en materia de juego, o fuera del inmueble o conjunto arquitectónico en el que esté ubicado el casino.

m) La sustitución o manipulación fraudulenta del material de juego.

n) La manipulación o alteración de los juegos de casino tendentes a alterar la distribución de los premios y los porcentajes establecidos para el juego.

ñ) Permitir o consentir la práctica de los juegos autorizados en el casino a menores de edad.

o) La participación como jugadores, directa o por medio de terceras personas, del personal empleado y directivo, de los accionistas y partícipes, o de los titulares de las empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación de juegos de casino y de los servicios complementarios, así como la de los cónyuges, ascendientes y descendientes de aquellos en línea directa de primer grado, en el juego que gestionen o exploten dichas empresas.

p) La concesión de préstamos en los lugares de juego por parte de los accionistas, partícipes o titulares de la propia empresa, su personal, directivos y empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado a las personas jugadoras o apostantes, directamente o por medio de terceras personas.

q) El impago total o parcial, o mediante formas de pago no autorizados, de las cantidades ganadas por las personas apostantes o jugadoras, en cuantía superior a 3.005,06 euros, por las empresas explotadoras de casinos de juego.

r) Realizar promociones informativas sin autorización cuando sea preceptiva.

s) Realizar promociones informativas sin hacer constancia expresa de la prohibición de juego a menores de edad y de los efectos perjudiciales que puede acarrear el juego no responsable, o utilizando mensajes persuasivos o directos de incitación al juego.

t) La comisión de dos infracciones graves en el plazo de un año.

Artículo 65.– Infracciones graves.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 26 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, son infracciones graves:

a) Permitir el acceso a los casinos de juego a personas que lo tengan prohibido conforme a lo establecido en la Ley Reguladora del Juego y en el presente Reglamento.

b) El incumplimiento de las reglas relativas al sistema de admisión y control de entrada previstas en el artículo 29 de este Reglamento.

c) No facilitar a los órganos de la administración competente en materia de juego la información requerida para un adecuado control de la actividad.

d) El incumplimiento de la obligación de tenencia en el casino de la documentación prevista en los artículos 29 y 44 de este Reglamento.

e) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por el personal y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

f) No dotar a las salas de juego del sistema de grabación de video en los términos establecidos en el artículo 24 de este Reglamento.

g) El incumplimiento de las normas relativas a los libros y registros de anticipos, beneficios y de control de ingresos.

h) La utilización del derecho de admisión de forma discriminatoria o arbitraria, o imponer condiciones de admisión distintas de las previstas en este Reglamento sin la autorización de la Dirección competente en materia de juego.

i) El impago total o parcial, o mediante formas de pago no autorizados, de las cantidades ganadas por las personas apostantes o jugadoras, en cuantía inferior o equivalente a 3.005,06 euros, por las empresas explotadoras de casinos de juego.

j) La admisión de un número de personas jugadoras que exceda del aforo máximo autorizado en la autorización de explotación de casinos de juego.

k) La conducta desconsiderada sobre personas jugadoras o apostantes, tanto en el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones de éstas.

l) Sobrepasar los límites horarios establecidos para el ejercicio de la actividad de casino de juego.

m) La comisión de una tercera infracción leve en el plazo de un año.

n) Cualquiera de las infracciones previstas en el artículo anterior, cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deba ser calificada como muy grave.

Artículo 66.— Infracciones leves.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 27 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, son infracciones leves:

a) La prestación de servicios por personal sin la oportuna acreditación profesional, cuando esta fuera preceptiva conforme a lo dispuesto en el artículo 50 de este Reglamento.

b) Solicitar propinas a las personas jugadoras por parte del personal de juego o aceptar éstas a título personal o, en su caso, aceptar propinas de las personas jugadoras cuando estén expresamente prohibidas.

c) Participar el director o directora de juegos del casino, los restantes miembros del comité de dirección, y el subdirector o subdirectora de juego en la distribución del tronco de las propinas.

d) No exhibir de forma visible en las entradas de público al casino las prohibiciones, restricciones y condiciones de acceso.

e) Dar o percibir el personal del casino participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos.

f) Realizar publicidad comercial en el interior de los casinos de juego interrumpiendo el desarrollo de los juegos.

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

h) Cualquiera de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deba ser calificada como grave.

Artículo 67.– Responsabilidad.

1.– Serán responsables las personas físicas o jurídicas que incurran a título de dolo, culpa o simple negligencia en las acciones u omisiones tipificadas en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco y en el presente Reglamento.

2.– De las infracciones cometidas por las personas pertenecientes al personal directivo, de administración o empleado en las empresas relacionadas con los casinos de juego, responderán solidariamente éstas con las personas físicas o jurídicas para las que presten sus servicios.

Artículo 68.– Prescripción, caducidad y cancelación de las infracciones.

1.– Las infracciones leves prescribirán a los dos meses de su comisión, y las graves y muy graves a los dos años.

2.– Las sanciones impuestas por la comisión de infracciones muy graves prescribirán a los tres años, las impuestas por infracciones graves a los dos años y las impuestas por infracciones leves al año.

3.– En lo relativo a la cancelación de las infracciones se estará a lo dispuesto en el artículo 29 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Artículo 69.– Sanciones y medidas cautelares y complementarias.

1.– Las infracciones tipificadas en los artículos anteriores serán sancionadas con multas en las siguientes cuantías:

a) Las muy graves, desde 60.101,22 euros hasta 601.012,10 euros. En caso de acreditarse un beneficio ilícito superior a 601.012,10 euros, la multa ascenderá al triple de dicho beneficio.

b) Las graves, desde 6.010,13 euros hasta 60.101,21 euros.

c) Las leves, desde 60,10 euros hasta 6.010,12 euros.

2.– En los casos de infracciones graves y muy graves podrán imponerse asimismo las siguientes sanciones:

a) La suspensión por un periodo máximo de dos años o revocación definitiva de la autorización para la explotación de actividades de juego.

b) La suspensión por un periodo máximo de un año o revocación definitiva de los permisos de explotación para máquinas de juego, así como la suspensión de la explotación de máquinas de juego en los establecimientos de hostelería por un periodo máximo de un año.

c) La clausura temporal por un periodo máximo de dos años o definitiva del establecimiento donde tenga lugar la celebración de juegos de casino.

d) La inhabilitación temporal por un periodo máximo de dos años o definitiva para ser titular de autorización respecto del juego y, en su caso, para ejercer la actividad en empresas o lugares dedicados al juego.

e) El comiso y, cuando la sanción sea firme, la destrucción o inutilización de los componentes, las máquinas o elementos de juego de la infracción.

3.– Para la imposición de las sanciones, se ponderarán las circunstancias que concurran, teniendo en cuenta su incidencia en el ámbito territorial o social, aplicando en todo caso criterios de proporcionalidad, no pudiendo ser inferior la sanción al triple del beneficio ilícitamente obtenido.

4.– Cuando existan indicios de falta grave o muy grave podrá acordarse como medida cautelar el cierre de los establecimientos donde se practique el juego, así como el precinto, depósito o incautación de los elementos de juego o materiales utilizados para su práctica, en los términos establecidos en el artículo 33.5 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Artículo 70.– Órgano sancionador.

1.– Corresponderá a la persona titular de la Dirección competente en materia de juego la imposición de las sanciones por infracciones graves y leves, así como determinar la suspensión a que se refiere la letra b) del apartado 2 del artículo 69 de este Reglamento.

2.– Corresponderá a la persona titular de la Viceconsejería con competencia en materia de juego la imposición de las sanciones para las infracciones muy graves, así como la suspensión de la autorización de explotación, la clausura temporal de los locales de juego, la revocación definitiva de los permisos de explotación y la inhabilitación temporal, a propuesta de la Dirección competente en materia de juego.

3.– Las sanciones cuya cuantía sea superior a 300.506,05 euros corresponderán a la persona titular del Departamento con competencias en materia de juego.

4.– Las sanciones que comporten clausura, inhabilitación o revocación definitiva corresponderán al Consejo de Gobierno a propuesta de la persona titular del Departamento con competencias en materia de juego.

Artículo 71.– Procedimiento.

Las infracciones contenidas en el presente Reglamento se sancionarán con sujeción al procedimiento establecido en el Capítulo IV de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, siendo supletorio a tal efecto lo dispuesto en la Ley 2/1998, de 20 de febrero, de la Potestad Sancionadora de las Administraciones Públicas de la Comunidad Autónoma del País Vasco y en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

ANEXO

JUEGOS DE CASINO

Se considerarán juegos exclusivos de casinos y, por lo tanto, solo se podrán practicar en los locales o establecimientos autorizados como casinos de juego, quedando prohibida la organización y práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de Casinos, los siguientes:

01.– Ruleta Francesa.

I.– Denominación.

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

II.– Elementos de juego.

Instrumentos de la ruleta.

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

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

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

III.– Personal.

1.– Clases.

El personal afecto a cada ruleta comprende:

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

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

2.– Competencias:

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

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

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

IV.– Reglas de la Ruleta.

1. – Combinaciones posibles.

A) Posibilidades o Suertes múltiples.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

j) Apuestas a «Vecinos»

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

k) Apuestas a «Sectores»

– Sector del Cero o Serie Grande.

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

– Tercio o Serie Pequeña.

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

– Huérfanos.

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

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

B) Posibilidades o Suertes sencillas.

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

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

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

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

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

2.– Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

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

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

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

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

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

B) Normas Específicas:

El Director o Directora de Juego ó su sustituto, podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas con sujeción a los siguientes requisitos:

Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Director o Directora de Juego, o su sustituto, podrán variar el límite de las apuestas de la misma, anunciando las tres últimas bolas con el límite anterior, completando el anticipo de la mesa si fuera preciso. Anunciando, acto seguido, el nuevo límite de las apuestas. Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al límite máximo de las apuestas, a la suma de dinero que el Casino debe tener en Caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el artículo 43 del Reglamento de Casinos, y a criterio del Director o Directora de juego o de su sustituto al anticipo que debe entregarse a cada mesa.

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

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

3.– Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

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

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

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el croupier anunciará en voz alta el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los croupiers a retirar las apuestas perdedoras y al pago de aquellas apuestas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: dobles columnas, columnas, dobles docenas, docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); seisenas, transversales, cuadro y parejas o caballos, y, en último lugar, los plenos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los croupiers los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirara las perdedoras.

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

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

02.– Ruleta Americana con un solo Cero.

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

I.- Instrumentos de la ruleta americana.

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

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

I.2. RULETA AMERICANA DE UN SOLO CERO.

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

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

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

d) Apuestas de Sectores y Vecinos.

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

e) Botones señaladores de apuestas de Vecinos y Sectores.

Asimismo podrá existir un recipiente que contendrá 37 botones, marcados con los números de 0 al 36, ambos inclusive, que emplazándoles sobre un número exacto de fichas, a la vista del

empleado y clientes, significara que estas fichas juegan al número elegido y dos vecinos de cada lado de este en su ubicación en el cilindro. Por ejemplo: si situásemos el botón marcador número 17 sobre cinco fichas de 10 euros, significa que se están jugando 10 euros a cada uno de los números 2, 6, 17, 25 y 34. Dichos botones, salvo en el diseño de su número serán transparentes con el fin de permitir ver el tipo de ficha y valor de la misma que cubren en cada caso. También podrán existir otros tres botones, con las características anteriormente descritas, que identificarán las siguientes apuestas:

SG= Serie Grande o Sector del cero

T= Tercio ó Serie Pequeña.

H= Huérfanos.

II.– Elementos personales.

a) El personal destinado a cada ruleta comprende un Jefe de Mesa o Inspector, un croupier, y opcionalmente, un auxiliar, encargado, entre otras funciones de asistencia al croupier y de ordenar los montones de fichas.

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

III.– Funcionamiento del juego.

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

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

IV.– Combinaciones del juego.

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

V.– Máximos y mínimos de las apuestas.

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

VI.– Normas específicas

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto.

Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

03.– Veintiuno o «Black Jack».

I.– Denominación.

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

II.– Elementos del juego.

1.– Cartas o naipes.

Al veintiuno o «Black Jack» se juega con seis 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 el se deslizan apareciendo de una en una.

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realizara el Director o Directora, o empleado 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 Juegos y Espectáculos.

Previa homologación, la Dirección de Juegos 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 «sabots» o barajadores automáticos, caso de autorizarse, seguirán estando encomendadas al empleado de juego que las tenga atribuidas por el presente Catálogo de Juegos.

Una vez finalizada su utilización, podrán permanecer en la mesa de juego siempre que tengan las suficientes medidas de seguridad para que no pueda ser manipulado.

3.– Mesa de Juego.

La Dirección de Juegos y Espectáculos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciara el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad,

cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack».

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

El Inspector o Jefe de Mesa.

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

El croupier.

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

IV.– Jugadores.

a) Sentados.

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

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

b) Jugadores de pie

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

V.– Reglas de Juego.

1.– Posibilidades de juego.

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

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

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

Seguidamente anunciará la puntuación que han conseguido los jugadores que tienen la «mano» y les preguntará si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes

complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o superior. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21 perderá, y el croupier, anunciara 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 si mismo una o varias cartas. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlos como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto. No obstante, si todos los jugadores se hubiesen pasado, el croupier no necesitará tomar más cartas.

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

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

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

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

b) Seguro.

Cuando el primer 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 lo pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

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

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

c) Los pares.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar a dos «manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en al otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas

e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrán, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

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

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

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

d) Apuesta doble.

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

e) Apuesta a Parejas.

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

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

Existen tres modalidades de pareja:

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

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

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

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

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

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

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

Pareja Completa pagara 25 a 1.

Pareja Color pagara 12 a 1.

Pareja Incompleta pagara 6 a 1.

f) Apuesta acumulada.

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

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

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

Las combinaciones posibles son las siguientes:

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

Se entiende que únicamente se paga el premio mayor.

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

g) Retiro.

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

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

2.– Máximos y mínimos de las apuestas.

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

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

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

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

3.– Funcionamiento del juego.

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

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

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

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

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

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

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

4.– Normas específicas

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

03.01.– Triple Black Jack.

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

a) Apuestas.

Cada jugador tendrá la opción de apostar en una, dos o las tres casillas de apuestas situadas enfrente de él, numeradas del 1 al tres, pudiéndose realizar solo una apuesta por casilla.

1.– Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Blackjack.

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

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

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

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

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

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras, situadas en la casilla número 1, y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Después recogerá o pagará, según sea el caso, las apuestas de Jackpot. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas, situadas en la casilla número 1, que aún estén en juego.

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

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

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

Con 21 puntos o Blackjack no se podrá pedir carta.

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

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

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

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

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

b) El seguro.

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

2.– Máximo y mínimo de las apuestas.

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

3.– Normas específicas

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

04.– Boule o Bola.

I.– Denominación.

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

II.– Elementos del juego.

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

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 m de diámetro inserto en un cuadro de 1,85m de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

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

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

III.– Personal.

El personal afecto es el siguiente:

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

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

IV.– Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V.– Reglas del juego.

a) Combinaciones posibles.

Solo se pueden usar dos combinaciones

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

b) Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de apuesta viene fijado en la autorización concedida por la Dirección de Juego y Espectáculos. Sin embargo, el Director o Directora responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuesta vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

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

c) Funcionamiento del juego.

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

A continuación la bola es lanzada por el croupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordea la zona de los orificios. Es en este momento cuando el croupier pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente se anuncia «no va mas». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve las fichas al apostador tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en voz el número ganador y las suertes sencillas.

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

VI.– Normas específicas.

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

05.– Treinta y Cuarenta.

I.– Denominación.

El treinta y cuarenta es un juego de azar 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.– 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 vale diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2.– Mesa de juego.

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

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

III.– Personal.

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

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

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

IV.– Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V.– Reglas del Juego.

1.– Combinaciones posibles.

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

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos perciben el equivalente de sus apuestas:

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

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

En caso contrario hay inverso.

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

2.– Máximos y mínimos de las apuestas.

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

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

3.– Desarrollo del juego.

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

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

Después de ser introducidas las cartas en el «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 iniciara la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el croupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, el croupier anunciara también color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo, y por las apuestas más alejadas del croupier. Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

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

VI.– Normas específicas

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

06.– Dados o Craps.

I.– Denominación.

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

II.– Elementos del Juego.

1.– Dados.

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

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

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

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

III.– Personal.

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

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

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

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

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

IV.– Reglas del Juego.

1.– Combinaciones.

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

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

Win.

Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que indica por el croupier mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el Win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de «mano» cuando sale el 7, que hace perder.

Don't Win.

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

Come.

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

Don't Come.

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

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

Field.

Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada «tirada». Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 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 se la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continua, aunque puede ser retirada por el jugador.

Big 8.

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

Under 7.

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.

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.

Horn.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.– Apuestas.

Las apuestas mínimas y máximas se determinaran en la autorización del Casino.

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

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

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

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

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

3.- Funcionamiento.

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

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los croupiers y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa los dados pasaran al jugador siguiente, en el orden previsto. El «Stickman» pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

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

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

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

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

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

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

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

VI.– Normas específicas

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

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

I.– Denominación.

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

II.– Elementos del juego.

1.– Cartas.

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

2.– Distribuidor o «sabot».

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

3.– Mesa de juego.

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

a) Tipo «Mini».

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

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

b) Tipo de «Midi»

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

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

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

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

III.– Personal.

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

1.– Jefe de Mesa o Inspector.

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

También llevara una lista en la que determinara el orden de prioridad para cubrir plaza que queden vacantes.

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

2.– Croupiers.

Son los responsables de las apuestas de sus 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 a tal efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la «mano» ganadora, e informaran a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasaran el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

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

En las mesas de Mini Punto y Banca y Midi Punto y Banca el desarrollo de la partida corre a cargo de un solo croupier.

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 ese 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 el 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

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

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

VI.– Reglas del juego.

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

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

2.-Reglas de la tercera carta.

a) Para la «mano» del jugador.

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

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

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

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

T: Significa pedir una tercera carta.

P: Significa plantarse.

VII.– Desarrollo del juego.

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

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

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

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el croupier anunciará: «El jugador se planta... (Puntuación total)»; en caso contrario, dirá en voz alta: «carta para el jugador». 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, ocho a uno.

VIII.– Normas específicas

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

08.– Ferrocarril, Bacará o Chemin de Fer.

I.– Denominación.

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

II.– Elementos del juego.

1.– Cartas.

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

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

2.– Distribuidor o «sabot».

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

3.– Mesa de juego.

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

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

III.– Personal.

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

1.– Inspector.

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

2.– Croupier.

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot»; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala, anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente, introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo, le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la Banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3.– Cambista.

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

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

IV.– Jugadores.

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

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» (saludar); además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la Banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

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

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

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

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

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

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

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

V.– Banca.

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

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

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

Si ningún jugador sentado desea adquirir la Banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la Banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

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

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

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

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

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

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

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

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

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la Banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso el mínimo autorizado por la Dirección de Juego.

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

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

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

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

a) «Garage» voluntario.

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

b) «Garage» obligatorio.

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

c) «Garage» impropio.

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

d) Exclusión del «Garage».

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

VI.– Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son lo que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto.

Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

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

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

Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

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

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

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

VII.– Desarrollo del juego.

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

Al principio de cada partida, el croupier, después de mezclar las cartas, las ofrecerá a los jugadores, diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el croupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

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

Adjudicada la Banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al croupier, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que puede jugar, para ello utilizará la expresión «hay...euros en la Banca».

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

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

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la Banca. A continuación, el croupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en Banca, hasta que con la voz «no va más apuestas» de 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 mesa² es considerado un acto aislado y no da prioridad par ala jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

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

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

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

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

Cuando habiéndose anunciado correctamente «banco seguido» un jugador toma las cartas antes de que el croupier las dé al jugador que anuncio «banco seguido», aquellas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregaran al jugador al que corresponda.

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

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

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

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

miércoles 9 de mayo de 2012

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.

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

T: Significa pedir carta.

P: Significa plantarse.

O: Significa que se puede optar.

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

VIII.– Errores e infracciones en el juego.

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

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

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

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

2.– Errores del croupier.

Si el croupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas

de la Banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el croupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquella rectificadas sin perjuicio para el banquero y el jugador.

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

3.– Errores del banquero.

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

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

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

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

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

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

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

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

IX.– Errores de los jugadores.

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

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

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

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

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, «bacarra», con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

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

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

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

X.– Normas específicas.

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

09.– «Baccarra» a dos paños.

I.– Denominación.

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

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

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

II.– Elementos de juego.

1.– Cartas.

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

2.– Distribuidor o «sabot».

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

3.– Mesa de juego.

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

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

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

III.– Personal.

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

IV.– Jugadores.

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

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

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

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

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

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

V.– Banca.

1.– El Inspector, a la hora de apertura, anunciara el nombre del banquero y la cantidad del montante de la Banca. Si no hubiera banquero, el Inspector subastará la Banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

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

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

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

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

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

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

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

2.– En la Banca libre no existirá tope máximo para la Banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de Banca libre, si justifica la existencia de 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 «bacarra» con Banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

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

VI.– Reglas de juego.

Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 08 del presente 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 habra de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la Banca es el recogido en el epígrafe 08 del presente Catálogo.

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

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que nos es podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Esta prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII.– Desarrollo del juego.

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

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

Adjudicada la Banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al croupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el croupier anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del croupier.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del «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 median una pala. Serán los contrarios de la Banca y tendrán las cartas los jugadores a los que corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la «mano», después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son «mano» en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el croupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto a los dos paños.

A continuación, se procederá por el croupier al pago de las posturas ganadoras ya la retirada de la perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la 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.– Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tomo la «mano».

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

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

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

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

2.– Errores del banquero.

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

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

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

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

3.– Actuaciones del banquero en la jugadas restablecidas.

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

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

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del 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 ha la ha solicitado o dar a un paño la cara destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no s pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4.– Errores de los jugadores.

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

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

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

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

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

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

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

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

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

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

Los casos no previstos en el presente Catalogo de Juegos serán resueltos por el Inspector de mesa.

IX.– Normas específicas.

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

10.– Ruleta de la fortuna.

I.– Denominación.

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

II.– Elementos del juego.

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa, en la que van dibujadas las series de las apuestas.

La ruleta, con un tachón central, tiene un diámetro de 152 cm. y va montada en un poste de madera de 8 pulgadas que a su vez va apoyado en una sólida base también de madera. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas); cada una lleva dibujada un símbolo que corresponde a una postura.

La mesa esta dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2 y Joker.

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

III.– El personal.

El personal afecto es el siguiente:

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

b) Habrá un croupier encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras, también será el encargado de hacer girar la rueda, esta función también podrá ser desempeñada por un croupier auxiliar, cuando las circunstancias así lo aconsejen.

IV.– Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V.– Reglas del juego.

1.– Combinaciones posibles.

Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso el ganador empata; apostar 15 posiciones, pagándose a los ganadores 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 Jockey se paga 45 a 1.

2.– Máximos y mínimos de las apuestas.

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

3.– Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el croupier anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador.

A continuación la rueda se hace girar, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el croupier preguntará «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente anunciará «no va mas». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve las fichas al apostante tardío. Una vez que la rueda queda inmovilizada en una casilla, el croupier 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.

VI.– Normas específicas.

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

11.– Póker Sin descarte.

I.– Denominación.

El Póker Sin descarte es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el croupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II.– Elementos del juego.

1.– Cartas o naipes.

El Póker sin descarte se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la más alta detrás del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

A criterio del Director de Juego podrán utilizarse varias barajas, que se pondrán en juego alternativamente cada jugada.

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezclado de cartas. La distribución de cartas con este tipo de sabots podrá efectuarse de cinco en cinco cartas.

2.– Mesa de Juego.

Será de similares medidas y características que la de «Black Jack», con las casillas de apuestas divididas en tres espacios, uno para la postura inicial, otro para la segunda apuesta y, delante, un tercero para el descarte.

Opcionalmente podrá tener, además, una casilla por jugador para el seguro o una hendidura, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del seguro del carrusel es automático o manual.

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

III.– Personal.

a) El Jefe de Mesa o Inspector. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presente. El Jefe de mesa o Inspector podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) El croupier: dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiara el efectivo a los jugadores.

IV.– Jugadores.

1.– Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe de coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete hasta un máximo de siete.

2.– Pueden también participara en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del Jefe de mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

3.– Un jugador siempre que existan casillas vacantes, podrá jugar en las mismas; pero solo podrá ver las cartas de la casilla en la que se encuentre sentado, en el resto tendrá la opción de doblar sus apuestas sin ver las cartas, jugando una apuesta ciega.

V.– Reglas del juego.

1.– Combinaciones posibles.

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

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

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo. (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póker. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor. (ejemplo, 4 Reyes). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto que el anterior (ejemplo: 3 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 Jotas). Se paga 2 veces la apuesta.

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

j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del croupier. Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador solo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del croupier, perdiendo en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando croupier y jugador tenga la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

Cuando ambos tengan Póker, ganará aquel que lo tenga superior. Ejemplo: un Póker de Reyes supera a uno de Damas).

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

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

Cuando ambos tengan Color, ganará aquél que lo tenga formado por cartas de mayor valor, igual que en el Póker.

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

Cuando ambos tengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor, y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor, según lo descrito en cartas mayores.

2.- Máximos y mínimos de las apuestas.

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

El máximo de las apuestas podrá ser de 10, 20, 25 ó 50 veces el mínimo de la postura.

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

3.– Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezclado se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la Banca, hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la Banca, con la salvedad de que la última carta para la Banca se dará descubierta. En el supuesto de que las cartas fueran mezcladas y distribuidas mediante el distribuidor o «sabot» automático, el croupier las repartirá de cinco en cinco para cada una de las «manos» que estén en juego, dándose para sí mismo las últimas cinco, destapando la última de estas.

Los jugadores miran sus cartas y tiene la opción de continuar el juego (ir) diciendo «voy», o retirarse del mismo (pasar) diciendo «paso». Los que opten por «ir» deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el croupier.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «pasar», el croupier descubre las cuatro cartas tapadas de la Banca.

La Banca solo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente, 1 por 1.

Si la Banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en la apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta abonando a la par, 1 por 1, la postura inicial.

Si un jugador tuviese varias combinaciones dentro de su «mano» solo se pagará la más alta.

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

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.

VI.– Opciones de juegos adicionales.

1.– Jackpot.

La aplicación de esta modalidad de apuesta será facultativa, a criterio de la Dirección de Juego, para cada Casino.

Consiste en una apuesta adicional independiente para los jugadores cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende únicamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el jackpot en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del Jackpot son:

Escalera Real que obtiene el total del acumula de todas las mesas.

Escalera de Color que obtiene el diez por ciento del acumulado.

Póker que obtiene el cinco por ciento del acumulado de todas las mesas.

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

En el supuesto de que, en la misma jugada, apareciesen dos o más escaleras de color, dos o más Póker, o escalera de color y Póker, se abonaran el diez o el cinco por ciento respectivo, en primer lugar a la jugada mas alta, en caso de igualdad se pagara primero aquella combinación de mayor valor. Si las escaleras de color fuesen iguales se pagará el diez por ciento de la cantidad inicial del Jackpot a cada jugador

Efectuado el reparto de premios, deberán consignarse en el libro de contabilidad de la mesa las cantidades abonadas, y en el visor, la deducción correspondiente.

2.– Seguro.

Para la opción del seguro, el jugador deberá depositar en la casilla destinada a tal fin y antes de comenzar la distribución de las cartas, una apuesta no superior a la mitad del mínimo de la mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del Póker sin descarte, y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, con las primeras cinco cartas, el jugador tiene opción a los siguientes pagos:

Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

Póker: 300 veces la cantidad única estipulada.

Escalera de Color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

Escalera Real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

3.– Comprar una carta.

Existe la posibilidad, por parte de jugador, de comprar una carta adicional descartándose de una de las cinco recibidas en el comienzo de cada mano. Esta carta se comprará a la Banca por la misma cantidad de la apuesta inicial del jugador interesado en dicha compra. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al interesado, éste depositara el naipe descartado junto con la misma cantidad de su apuesta inicial, dándole derecho a recibir una carta adicional descubierta. La cual, se le entregará al cliente una vez retirada la de su descarte.

Las opciones de juegos adicionales de jackpot y seguro serán incompatibles con la opción de juegos adicionales de compra de carta adicional, de manera que si un jugador realiza la apuesta al jackpot o al seguro y posteriormente quiere optar a la compra de una carta adicional, la apuesta

efectuada a esta última determinará de forma automática la pérdida de la apuesta realizada previamente al jackpot o al seguro.

VII.– Normas específicas.

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

12.– Póker Con descarte

I.– Denominación.

El Póker con descarte es un juego de azar en el que los participantes, mediante la utilización de cinco cartas y jugando contra el establecimiento, tienen por objetivo el lograr una combinación de superior valor a la que obtenga éste.

II.– Elementos del juego.

2.1.– Cartas o naipes. Al Póker con descarte se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Blackjack. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la más alta detrás del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

A juicio del Director de juegos, podrán utilizarse dos barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

2.2.– Mesa de juego.

La mesa sobre la que se practicará el juego será de similares medidas y características que las utilizadas para el juego de Veintiuno o Blackjack.

Las seis casillas de apuestas estarán divididas en tres espacios, uno para la apuesta inicial, otro para la segunda apuesta y, delante, una tercera para el descarte. Opcionalmente, podrá tener, además, seis casillas para la apuesta del Jackpot, o seis hendiduras, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del Jackpot es automático o manual. La Consejería competente en materia de juegos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, siempre, efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente, se iniciará el nuevo juego, con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

2.3.– Barajador. Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

III.– Personal.

3.1.– Jefe de Mesa. Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante su desarrollo, pudiendo disponerse por el Director de juegos del Casino, que un mismo Jefe de Mesa sea el encargado de hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ella, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

3.2.– Croupier. Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar las cartas de la baraja, la distribución de éstas a los jugadores, el abono del premio de las combinaciones ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiará el efectivo a los jugadores.

IV.– Jugadores.

El número de jugadores a los que se permitirá participar en este juego será el mismo, o inferior, al de las plazas de apuestas marcadas en el tapete de la mesa con un límite máximo de seis.

Pueden también participar en el juego los jugadores que no estén sentados enfrente de las respectivas casillas, limitándose su participación, a apostar sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de este, y en todo caso con la aprobación del Jefe de mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

V.– Reglas del juego.

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

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10. Se pagará 100 veces la apuesta.

b) Escalera de Color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor. Se pagará 25 veces la apuesta.

c) Póker. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor. Se pagará 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores. Se pagará 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se pagará 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo. Se pagará 3 veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor. Se pagará 2 veces la apuesta.

h) Doble Pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores. Se pagará 1 vez la apuesta.

i) Pareja de ochos o superior. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor, y superior a la puntuación de 8. Se pagará 1 vez la apuesta.

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

Si un jugador tuviese varias combinaciones dentro de su «mano» solo se pagará la más alta.

5.2.– Cuando el croupier y el jugador tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo a las siguientes reglas:

- a) Cuando ambos obtengan Escalera de color, de cualquier palo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- b) Cuando ambos obtengan Póker, ganará la apuesta aquel que lo tenga de superior valor.
- c) Cuando ambos obtengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.
- d) Cuando ambos obtengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- e) Cuando ambos obtengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- f) Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.
- g) Cuando ambos obtengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, a la carta restante de mayor valor.
- h) Cuando ambos obtengan Parejas de 8 o superior, ganará aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.

VI.– Máximos y mínimos de las apuestas.

6.1.– Normas generales. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

El Director de Juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

6.2.– Bandas de fluctuación. Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20, 25 ó 50 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VII.– Desarrollo del juego.

7.1.– Extracción y distribución de naipes. El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se atenderán a las reglas contenidas en la normativa aplicable para los Casinos de Juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, y en su caso, las apuestas del Jackpot, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. A continuación el croupier cerrará las apuestas mediante la expresión de «no va más» y comenzará a distribuir los naipes del reverso y de uno en uno a cada jugador hasta reunir cinco cartas, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose simultáneamente cartas para la banca.

En el caso de utilizar barajadores automáticos, la distribución se realizará tal y como especifique el mecanismo utilizado y debidamente homologado.

7.2.– Proceso de apuestas. Una vez distribuidas las cartas a los jugadores y a la banca, tras su examen, aquéllos podrán optar entre proseguir con su participación en la partida, mediante

la expresión «voy», o por el contrario, retirarse de la misma mediante la expresión «paso». Los que opten por participar en la partida deberán doblar su apuesta inicial, añadiendo una cantidad que represente el duplo de aquella y depositarla en la segunda casilla destinada a la apuesta; los que hayan optado por retirarse de la partida, perderán el importe de la apuesta inicial, que será retirada de la mesa por el croupier en el momento de anunciarlo el jugador.

7.3.– Desenlace de la partida.

Después de que los jugadores hayan decidido participar, o bien retirarse de la partida, cada uno de los que continúen la partida y siguiendo el orden establecido, podrá descartarse de hasta dos cartas cada uno, con el fin de conseguir una jugada superior. El croupier irá primero, retirando las cartas descartadas y después, sirviendo las nuevas, casilla por casilla, comenzando por la casilla más a su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Tanto las cartas que los jugadores conserven, como aquellas obtenidas tras el descarte, no podrán ser visualizadas, de nuevo, de forma individual, siendo el croupier, una vez finalizado su descarte, quien las exponga, a todos los jugadores, para su comparación.

Posteriormente, el croupier descubrirá las cinco cartas de la banca, y tras visualizar su jugada, podrá descartarse de hasta dos cartas, observando las reglas siguientes:

- 1.– Si tiene una escalera o jugada superior, no se descartará.
- 2.– Si tiene un trío, se descartará de las otras dos restantes no correspondientes al trío.
- 3.– Si tiene doble pareja, se descartará de la carta no correspondiente a ninguna de las parejas.
- 4.– Si tiene una pareja, se descartará de las dos cartas distintas de la pareja que tengan menor valor.
- 5.– Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, y entre sus naipes tiene cuatro del mismo palo, se descartará del naipe restante, aunque tenga una combinación de cuatro cartas de valor consecutivo.
- 6.– Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, y entre sus naipes tiene cuatro con valores consecutivos y superiores o iguales al 2, se descartará del naipe restante.
- 7.– Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, se descartará de las dos de menor valor. Una vez finalizada la operación de descarte del croupier, sólo calificará para continuar el juego, si entre sus cartas tiene una jugada de pareja de ochos o superior.

De no ser así abonará en fichas a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente. Si por el contrario la banca tuviera cartas con valor suficiente para jugar (pareja de ochos o superior), el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y abonará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con las reglas establecidas en el apartado 5.1, respecto a la segunda apuesta. Las apuestas iniciales las abonarán a la par, a los jugadores con combinaciones ganadoras.

Los jugadores con combinaciones de cartas de valor inferior a la de la banca, perderán sus apuestas depositadas en las casillas correspondientes, siendo retiradas en su totalidad por el croupier; en caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 5.2.

Una vez retiradas por el croupier las apuestas perdedoras, y abonadas las ganadoras, incluidas las del Jackpot si existieran, se dará por finalizada la partida, iniciándose, en su caso, otra nueva.

VIII.– Opciones de juegos adicionales

8.1.– Premio especial o Jackpot.

Existirá una apuesta adicional, voluntaria e independiente denominada Jackpot. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente solamente de la jugada que obtenga el jugador, e independiente de las cartas que tenga el croupier, y del importe acumulado por el jackpot en ese momento, previa deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al Jackpot, el jugador deberá depositar, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente con la apuesta inicial, en la casilla o ranura destinada a tal fin, tal y como se especifica en el siguiente párrafo, una cantidad estipulada, que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa, y que estará indicada en un lugar visible de la misma. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente.

La aplicación de esta modalidad de apuesta será facultativa, a criterio del Director o Directora de Juego, para cada Casino.

Para poder efectuar la apuesta del Jackpot, es condición indispensable haber efectuado la apuesta inicial de la mesa.

La relación de los premios deberá estar expuesta en un lugar visible de la mesa y sus pagos son los siguientes:

a) Pagos sin haber realizado descarte:

- Póker... 5% del valor del Jackpot.
- Escalera de color... 10% del valor del Jackpot.
- Escalera real... 100% del valor del Jackpot.

Y, opcionalmente, a criterio de cada Casino de Juego para su aplicación:

b) Pagos habiéndose descartado:

- Póker... 0,5% del valor del Jackpot.
- Escalera de color... 1% del valor del Jackpot.
- Escalera real... 10% del valor del Jackpot.

El premio especial o Jackpot podrá ser fijo o progresivo.

a) Si fuera fijo, la cantidad mínima que conformará el Jackpot, será de 2.000 veces el valor de la apuesta del Jackpot. En este caso, la mesa deberá tener seis casillas para la apuesta del Jackpot.

b) Si fuesen progresivos, el valor del Jackpot comenzará en una cantidad que en ningún caso podrá ser inferior a 1.000 veces la apuesta del mismo, y que irá aumentando en función de las cantidades jugadas en cada mano en un porcentaje determinado y autorizado por la Consejería competente en materia de juegos.

La progresión mencionada podrá efectuarse de una de las siguientes formas:

b.1.– En apuestas de introducción manual. El croupier o el Jefe de Mesa, al finalizar cada jugada, introducirá la cantidad total jugada en esa mano a la apuesta de Jackpot, en un visor, y el porcentaje correspondiente será sumado automáticamente al acumulado del momento.

miércoles 9 de mayo de 2012

b.2.– De introducción automática. Cada jugador, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente a la apuesta inicial, deberá introducir la ficha del valor del Jackpot en una de las seis ranuras que la mesa tendrá para tal fin. Esta ranura deberá tener un mecanismo electrónico similar al de las máquinas recreativas, que al detectar la entrada de la ficha, acumule el porcentaje autorizado, en un visor destinado a mostrar la cantidad total del Jackpot.

En el caso de que varios jugadores consiguiesen Escalera Real en la misma jugada y sin descarte, la totalidad del Jackpot será repartida entre ellos a partes iguales.

En los supuestos de que se obtuviese Escalera de Color o Póker y sin descarte, se abonará el 10 ó 5% según el caso, del acumulado en primer lugar, al jugado que la tuviese de mayor valor, y después, el porcentaje correspondiente de la cantidad restante, a los que tuviesen premios de valor inferior. Si las Escaleras de Color fuesen iguales, se pagará a cada jugador el 10% de la cantidad inicial del Jackpot de esa jugada.

Los premios de jackpot obtenidos sin descarte, siempre se pagarán antes que los obtenidos con descarte.

Efectuado el reparto de premios, deberán consignarse en el libro de contabilidad de la mesa las cantidades abonadas, y en el visor, la deducción correspondiente.

8.2.– Carrusel.

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que tras ser solicitado por el Casino de Juego fuese autorizado por la Dirección de Juegos y Espectáculos, se podrán interconectar algunas o todas las mesas de Póker con descarte.

La cantidad que conformará el premio, será la suma de los Jackpot de cada una de las mesas que conformen el mismo.

10.– Reglas comunes.

10.1.– Errores. Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

10.2.– Prohibiciones.

Queda prohibido intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

VII.– Normas específicas.

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

13.– Póker Trijóker.

I.– Denominación.

El Trijóker es un juego de cartas de los denominados de contra partida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece como jugada mínima para ganar pareja de J.

II.– Elementos del juego.

1.– Cartas o naipes.

Al Póker Trijóker se juego con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Blackjack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: AS, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la más alta detrás del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2.– Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las de Veintiuno o «Black jack», con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores, y una abertura para introducir las propinas.

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

III.– Personal.

a) Jefe de Mesa o Inspector.

El Jefe de mesa o Inspector. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presente. El Jefe de mesa o Inspector podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) El croupier:

Dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiara el efectivo a los jugadores.

IV.– Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores, y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores, o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

V.– Reglas del juego.

1.– Combinaciones posibles.

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

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

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo. (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol).

c) Póker. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor. (ejemplo, 4 Reyes).

d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto que el anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos).

e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de Trébol).

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

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor. (ejemplo: tres Damas).

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

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

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

a) Pareja de J o mayor: 1 a 1.

b) Doble pareja: 2 a 1.

c) Trío: 3 a 1.

d) Escalera simple: 5 a 1.

e) Color: 8 a 1.

f) Full: 11 a 1.

g) Póker: 50 a 1.

h) Escalera de color: 200 a 1.

i) Escalera Real de Color: 500 a 1.

2.– Normas Generales.

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

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

3.– Bandas de Fluctuación.

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

4.– Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezclado se atenderá a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el croupier haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada enfrente de él y a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador, y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente. Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del croupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea un J o superior, en cuyo caso, se anulará la mano completa.

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

5.– Desenlace de la jugada.

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

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

Al finalizar la jornada el Jefe de mesa o Inspector anunciará las tres últimas jugadas.

VI.– Reglas comunes.

1.– Errores.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado V. 4 de este epígrafe.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2.– Prohibiciones.

Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrir antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

VII.– Normas específicas

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

14.– Pai Gow Póker.

I.– Denominación.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tiene que hacer dos «manos»: una de dos cartas («mano» pequeña o baja) y otra de cinco cartas («mano» grande o alta).

Tiene por objeto superar, con las dos «manos» establecidas del jugador, las dos «manos de la Banca. Ambas »manos« del jugador deberán ser superiores a las »manos« respectivas de la Banca. Si una »mano« del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la Banca, se considerará igualdad, y la Banca gana todas las igualdades. Si un jugador ganara una »mano«, pero perdiera la otra, se considerara empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor »mano« posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases, y la más alta de cinco cartas, cinco Ases. Las »manos" ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II.– Elementos del juego.

1.– Cartas.

Al Pai Gow Póker se juego 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.

La Dirección de Juego y Espectáculos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se pueden poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciara el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad,

cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego del Black Jack.

3.– Cubilete y dados.

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

III.– Personal.

1.– Jefe de Mesa o Inspector.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. El Jefe de Mesa podrá tener a su cargo hasta un máximo de cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas estén en un mismo sector.

2.– Croupier.

Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiara el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

3.– Jugadores.

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que manda 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 y el Joker).

2.– Escalera Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.

3.– Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama).

4.– Póker: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor. (Cuatro Reyes).

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

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

7.– Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

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

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

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

11.– Carta más Alta: cuando una «mano» no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

V.– Máximos y mínimos de las apuestas.

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

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

Significados:

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

– Pérdida: se pierde la apuesta.

– Partida Nula: el cliente recupera íntegramente la apuesta.

El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 5 por 100, 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», cojera 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 esa operación, el croupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

El croupier mezclará las cartas y 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 construirse en Banca tanto el croupier como cualquier jugador. Por ello, se ofrecerá la Banca a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá al siguiente

jugador. El croupier deberá aceptar la Banca cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la Banca será identificado por un círculo blanco.

Cada jugador compondrá dos «manos»: la «mano» baja o pequeña de dos cartas, y la «mano» alta o grande de cinco cartas. La «mano» alta debe ser de mayor valor que la «mano» baja. El croupier no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la Banca, hayan establecido sus «manos» en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el croupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos «manos» enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las «manos» de quien ostente la banca se compararán en primer lugar con las del croupier. El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

Caso	Mano alta	Mano baja	Result. cliente	Pagos. y cobros
1	Superior	Superior	Ganancia	Recu.tot. Apuesta
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recu.tot. Apuesta
2b	Inferior	Superior	Partida Nula	Recu.tot. Apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida Nula	Recu.tot. Apuesta
3b	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recu.tot. Apuesta
4	Inferior	Igualdad	Perdida	Perdida total Apuesta
4b	Igualdad	Inferior	Perdida	Perdida total Apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Perdida	Perdida total Apuesta
6	Inferior	Inferior	Perdida	Perdida total Apuesta

Caso 1: las dos «manos» del cliente ganan a las dos «manos» del croupier => Ganancia.

Caso 2 y 2b: el cliente gana sobre una de las dos «manos» del croupier, mientras pierde la otra => Partida nula.

Caso 3 y 3b: el cliente gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra => Partida nula.

Caso 4 y 4b: el cliente pierde una «mano» y tiene igualdad en la otra => Pierde.

Caso 5: el cliente tiene igualdad en ambas «manos» => Pierde.

Caso 6: el cliente pierde en las dos «manos» => Pierde.

Cuando el croupier haya resuelto el caso del cliente n.º – 1 pasará al 2.º – y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

Las «manos» ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el croupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

VII.– Observaciones.

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

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

3.– Cualquier «mano» incorrectamente confeccionada se considerará siempre perdedora.

VI.– Normas específicas.

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

15.– Póker de tres cartas o TriPóker

I.– Denominación.

El «Póker de Tres Cartas» es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento.

II.– Elementos de Juego.

1.– Cartas o naipes.

Al «Póker de Tres Cartas» se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la más alta delante del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2.– Mesa de Juego.

Será de medidas y características similares a la de Veintiuno o «BlackJack», con siete casillas de apuestas divididas en 3 espacios. Un primer espacio para aquellos interesados en apostar a la casilla de «PAR PLUS», otro para la apuesta de «ANTE» y un tercero para la «2ª APUESTA». En el centro de la mesa deberá de leerse la frase: «La Banca Juega con Dama o Superior»

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

III.– Personal.

a) Jefe de Mesa o Inspector. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presente. El Jefe de Mesa podrá tener a su cargo hasta

cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) El croupier. Dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiara el efectivo a los jugadores.

IV.– Jugadores.

1.– Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete.

2.– Jugadores de pie.

Pueden también participara en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del Jefe de Mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a dos.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

V.– Reglas del Juego.

1.– Combinaciones posibles.

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

a) Escalera Real. Es la formada por las tres cartas superiores de un mismo palo. Ejemplo: As, Rey y Dama de Picas.

b) Escalera de Color. Es la formada por las tres cartas correlativas de un mismo palo. Ejemplo: Rey, Dama y Jota de Trébol.

c) Trío: Es el formado por tres cartas de un mismo valor. Ejemplo 3 Reyes.

d) Escalera: Es la formada por tres cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo. Ejemplo, 5, 6, 7.

e) Color: Es el formado por tres cartas no correlativas del mismo palo. Ejemplo, As, 9 y 5 de Corazones.

f) Pareja: Es la formada por dos cartas de igual valor y la otra de diferente valor. Ejemplo, 2 Damas y un 7.

Cuando el jugador y la Banca tengan combinaciones similares se considerará como de mayor valor, de acuerdo a las siguientes reglas.

a) Cuando se obtenga Escalera, la que tenga la carta de mayor valor.

b) Cuando se obtenga Trío, el que lo tenga formado por las cartas de mayor valor.

c) Cuando se obtenga Color, el que lo tenga formado por la carta de mayor valor.

d) Cuando se obtenga Pareja, el tenga la pareja de mayor valor, y si coincidiese, se entenderá a la carta mayor de las restantes.

Si las combinaciones son de igual valor después de comprobar todas las cartas, esta se considerara empate.

2.– Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego. El Director o Directora de Juego podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas en función de la banda de fluctuación que tenga autorizado el juego por la Dirección de Juegos y Espectáculos.

El máximo de las apuestas será de 10, 20, 30 ó 50 veces el mínimo de la apuesta de la mesa.

3.– Desarrollo del Juego.

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

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas dentro de los límites mínimos y máximos establecidos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la Banca, hasta completar la distribución de las tres cartas para cada mano y para la Banca, En el supuesto de que las cartas fueran mezcladas y distribuidas mediante el distribuidor o «sabot» automático, el croupier las repartirá de tres en tres para cada una de las «manos» que están en juego, dándose para si mismo las últimas tres.

Después de ver sus cartas los jugadores tienen dos opciones: « ir» o «retirarse». Los jugadores que no deseen continuar la jugada, se lo indicarán al 'croupier' y dejarán sus cartas boca abajo. A continuación, el 'croupier' retirará las apuestas de estos jugadores y recogerá sus cartas.

Los jugadores que deseen continuar la jugada, colocarán sus cartas en la casilla denominada «2.ª Apuesta» y encima de ellas pondrá fichas por el mismo valor que su apuesta de Ante. Después de que los jugadores se hayan decidido por «Ir» o «Retirarse», el 'croupier' descubrirá sus cartas.

La Banca sólo juega si tiene entre sus cartas, como mínimo, una Dama o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada en su postura de Ante (1 a 1). La «2.ª Apuesta »no sufrirá modificación alguna.

Si la Banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, una Dama o una combinación superior, el croupier comparará sus cartas con las de los jugadores, que quedarán hasta ese momento en juego, y pagará las combinaciones superiores a la suya, teniendo en cuenta que el Ante y la «2.ª Apuesta» siempre se pagará 1 a 1. No obstante, existe un bonus en la apuesta de Ante, que, independientemente del rango de la «mano» que obtuviese el croupier, será pagado de la siguiente forma:

Escalera	1 a 1
Trío	4 a 1
Escalera de Color	5 a 1

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del croupier perderán todas sus apuestas, en esa «mano», las cuales serán retiradas en su totalidad por el croupier.

Cuando se comparen dos combinaciones de igual valor, ganará aquella que tenga la carta más alta, en el caso de que las tres cartas tuvieran idéntico valor, ésta se considerará empate y el jugador conservará sus apuestas.

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

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

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

I.– Apuesta «Par Plus».

En el «Póker de tres cartas» existe una apuesta adicional e independiente del resto denominada «Par Plus». Para optar a esta apuesta se deberá depositar la postura en una casilla destinada a tal fin antes de comenzar con la distribución de los naipes. Su objeto es conseguir un premio especial obtenido exclusivamente por el rango de las cartas del jugador, sin que para ello afecte las que tuviese el croupier.

La tabla de pagos de la apuesta «Par Plus» es la siguiente:

- a) Escalera Real: 50 a 1
- b) Escalera de Color: 40 a 1
- c) Trío: 30 a 1.
- d) Escalera: 6 a 1.
- e) Color: 3 a 1.
- f) Pareja: 1 a 1.

VI.– Normas específicas

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

16.– Texas Póker.

I.– Denominación.

El Texas Póker es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el croupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II.– Elementos del Juego.

1.– Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la más alta detrás del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2.– Mesa de Juego.

Será de similares características que las de «Black Jack», con las casillas divididas en tres espacios, uno para la postura «Ante», otro para la «2.^a Apuesta» y un tercero para una apuesta adicional llamada «Texas Bonus» TXB. En el centro de la mesa deberá de leerse la frase: «La Banca Juega con pareja de 4 ó superior».

La Dirección de Juegos y Espectáculos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciara el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

III.– Personal

a) El Jefe de Mesa o Inspector.

Es a quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. El Jefe de Mesa podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) El croupier.

Dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiará el efectivo a los jugadores.

IV.– Jugadores.

1.– Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de nueve.

2.– Jugadores de pie

Pueden también participara en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del Jefe de Mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a dos.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

V.– Reglas del juego.

1.– Combinaciones posibles.

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

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

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo. (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol).

c) Póker. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor. (ejemplo, 4 Reyes).

d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto que el anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos).

e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de Trébol).

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

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor. (ejemplo: tres Damas).

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

i) Parejas. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas).

j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del croupier. Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente.

VI.– Tabla de pagos.

La tabla de pagos de la apuesta «Ante» es la siguiente:

a) Escalera Real: 100 a 1

b) Escalera de Color: 20 a 1

c) Póker: 10 a 1

d) Full: 3 a 1

e) Color: 2 a 1

f) Escalera o jugada menor: 1 a 1

La tabla de pagos de la apuesta «Texas Bonus» TXB, es la siguiente:

Desde pareja de Ases a Escalera 7 a 1

Color o jugada superior 25 a 1

Las posturas en la «2.ª Apuesta» siempre que resulten ganadoras se pagaran a la par, 1 a 1.

VII.– Desarrollo del Juego.

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

Para recibir cartas cada jugador realizara, dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa de juego, su apuesta en la casilla destinada para tal fin llamada «Ante». Asimismo, podrá realizar una apuesta adicional llamada TXB (Texas Bonus) en la casilla marcada con estas siglas. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la Banca, hasta completar la distribución de las dos cartas para cada mano y para la Banca. Acto seguido, el croupier descubrirá tres primeras cartas comunes denominadas «Flop».

A partir de ese momento, después de ver sus cartas los jugadores tienen dos opciones, «Ir» o «Retirarse». Si el jugador desea continuar deberá doblar su apuesta inicial de «Ante» en la casilla denominada «2.ª Apuesta». Si el jugador decide renunciar a continuar en la jugada anunciará «No Voy». En ese caso el jugador perderá la apuesta de «Ante» y la apuesta de TXB, si éste la hubiera realizado.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «Ir» o «Retirarse», el 'croupier' anunciará: ¿Algún ganador del Texas Bonus?. Si hubiese ganadores se procederá a descubrir sus cartas pagando las efectivamente ganadoras y retirando las apuestas perdedoras. Aquel jugador que apostando al TXB tuviese una combinación de pareja de Ases o jugada superior con las primeras cinco cartas, las dos suyas y las tres descubiertas en el «Flop», resultará ganador del juego «Texas Bonus» cobrando la cantidad establecida en la tabla de pagos para este tipo de apuesta.

Seguidamente, el croupier descubrirá dos cartas más, comunes a todos los participantes, llamadas «Turn y River» las cuales las colocará seguidas a las anteriores llamadas «flop». Acto seguido, el croupier descubrirá sus dos propias cartas que habrá permanecido tapadas hasta ese momento. Cada mano, las de los jugadores y la del croupier, se conformará con la mejor combinación posible entre las dos cartas propias y las cinco comunes para todos.

Para entrar en juego el croupier, deberá tener, como mínimo en su jugada, una pareja de cuatros o combinación superior. Si el croupier no entra en juego, deberá pagar la apuesta de «Ante» de acuerdo con las tablas de pagos correspondientes a esta apuesta. La «2.ª Apuesta» permanecerá igual, ni gana ni pierde.

Si el croupier entrase en juego, comparará su jugada con la de los participantes y podrán darse los siguientes casos:

Si el croupier y cualquier otro participante tuvieran las mismas cartas, no hay ganadores ni perdedores, empatan por lo que se mantienen las apuestas.

Si el croupier tuviese mejor juego que el jugador, éste último perderá las apuestas de «Ante» y «2.ª Apuesta».

Si el jugador tuviese mejor juego que el croupier, entonces el jugador cobrará el «ante» de acuerdo a la tabla de pagos establecida para tal fin. La «2.ª Apuesta» siempre se pagará a la par (1 a 1).

VIII.– Máximos y mínimos de las apuestas.

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

El Director o Directora de Juego podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas en función de la banda de fluctuación que tenga autorizado el juego por la Dirección de Juegos y Espectáculos.

El máximo de las apuestas será de 10, 20, 30 ó 50 veces el mínimo de la apuesta de la mesa.

IX.– Disfunciones del Juego.

1.– Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dieran alguno de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido un error en el reparto y, en estos casos, todas las cartas serán recogidas por el croupier y se iniciara un nueva «mano».

Los casos que se tendrán en cuenta son los siguientes:

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en la forma y el orden establecido reglamentariamente.
- b) Si un jugador recibe más o menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de que comiencen las apuestas.
- c) Si aparece alguna de las cartas pertenecientes al croupier descubiertas.
- d) Si se descubre que falta alguna de las cartas que componen la baraja.
- e) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

2.– Errores del Croupier.

a) Si el croupier anuncia una mano errónea, se considerara que «las cartas hablan por si solas», y se tendrá en cuenta la combinación de las mismas existentes encima de la mesa.

3.– Errores del Jugador.

a) Si un jugador pone en contacto, voluntariamente o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador, les serán, a ambos, retiradas sus cartas y no podrán seguir participando en la mano. De repetirse esta situación con alguno de los mismos implicados, el Jefe de Mesa o Inspector podrá expulsarlos de la mesa.

b) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego seguirá siendo valido.

X.– Normas específicas.

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

17.– Normas generales y comunes a las diferentes variedades de Póker de Circulo

I.– Denominación.

El Póker de Círculo es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo de juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas.

II.– Elementos del juego.

1.– Cartas o naipes.

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

2.– Mesa de Juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en le lado contrario destinado a acoger al croupier. La mesa, podrá tener una serie de espacios o departamentos separados a partir de la derecha del croupier. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa podrá tener las siguientes aberturas o ranuras: una para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o cagnotte, otra, para introducir las propinas, y una tercera para introducir el dinero cambiado por fichas en la propia mesa. Además, dispondrá de una bandeja similar a las que se usan en Veintiuno o «Black jack», enfrente del croupier, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente al establecimiento.

3.– Beneficio.

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo una de las tres opciones que se describen a continuación:

a) Un porcentaje sobre el «pot» que, en ningún caso superara el 5%, y que se aplicara en cada uno de los intervalos de apuestas. Pudiendo estar este limitado en su cantidad por la Dirección del Casino.

b) Un porcentaje que oscilara entre el 10 y el 20% del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según modalidad de Póker que se juegue. Se entiende por sesión, una hora de juego más las dos últimas manos. Para las ampliaciones de sesiones superiores a horas no enteras, el porcentaje siempre será en fracciones de media sesión.

c) Un porcentaje que oscilara entre el 20 y el 50% del mínimo de la mesa, que se aplicara, por jugador, en el inicio del primer intervalo de apuestas de cada mano.

La Dirección de Juego del Casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino no utilice esa facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

III.– Personal.

Cada mesa de juego, en el momento de dar comienzo la partida, tendrá permanentemente un croupier a su servicio. La zona donde se desarrolle el juego, podrá estar controlada por un Jefe de Mesa, Inspector o equivalente.

1.– Jefe de Mesa, Inspector o equivalente.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino. Le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevara una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2.– Croupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta y clara de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento, introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; cambios de dinero por fichas y la introducción del dinero en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el «pot» y el pago del mismo. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo deberá comunicar al responsable del desarrollo del juego.

IV.– Jugadores.

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

Al comienzo de cada partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada será el responsable del desarrollo del juego, quien asigna el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador puede descansar un máximo de tres jugadas o manos por partida sin perder el puesto en la mesa.

V.– Prohibiciones.

Esta totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por si mismo y no se permiten las siguientes actuaciones:

- a) El juego por parejas ni siquiera temporalmente.
- b) Jugarse el «pot» voluntariamente.
- c) Repartirse el «pot» voluntariamente.
- d) La connivencia entre jugadores.
- e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.
- f) Prestarse dinero entre jugadores.
- g) Guardarse fichas de su resto.
- h) Retirar de la mesa las cartas o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.
- i) Tocar otros naipes que no sean los del propio jugador.

j) Hacer comentarios entre los jugadores acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no se esté jugando esa «mano».

VI.– Reglas del juego.

1.– Combinaciones posibles.

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

b) Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo. (5,6,7,8 y 9).

c) Póker: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor. (Cuatro Damas y un 5).

d) Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos distintas de las primeras, pero de igual valor entre si. (Tres 8 y Dos 5).

e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo. (9, 5, Dama, Jota y As de tréboles).

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

g) Trío: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja. (tres 5. un 3 y un 7).

h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, Rey, Dama, o Jota. Esta combinación solo se utilizara en las variedades de Póker cubierto.

i) Dobles Pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor. (dos 5, dos Damas y un Rey).

j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor. (dos 7, un 5, una Dama y un As).

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

En las variantes de Póker que se juegue con menos de 52 cartas, el Color es más importante que el Full.

2.– Empates.

Cuando diversos jugadores tienen Póker, gana el que lo tiene de valor superior. (Un Póker de Reyes, supera un Póker de Damas).

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

Cuando diversos jugadores tienen Escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta de mayor valor.

Cuando diversos jugadores tienen Color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen Trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

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

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

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

3.– Mínimos y máximos de las apuestas.

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

a) Normas generales sobre estos límites.

El mínimo y el máximo de la mesa dependen de la modalidad de Póker que se juegue en la misma. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40% del máximo y el «ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

- 1) Split Limit: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.
- 2) Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.
- 3) Bote sin límite. No existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El Director o Directora del Casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta esta en funcionamiento, con previo anuncio a los jugadores.

VII.– Desarrollo del Juego.

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa como mínimo cuatro jugadores, número mínimo que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

1.– Reparto de cartas.

Al principio de cada partida el croupier debe señalar claramente con un disco redondo (marca o mano) quien tiene la mano, colocándola delante del jugador. La mano irá rotando en el sentido de las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

Tras la comprobación por el croupier de la existencia de todos los naipes a utilizar para el desarrollo del juego, este procederá de la siguiente forma:

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

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

c) Para mezclar y distribuir las cartas podrá utilizarse un «sabet» automático siempre que esté debidamente homologado.

Según el tipo de Póker que se esté jugando, las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, siempre que sea autorizado por el responsable de la partida, pero el último barajado, en la forma prevista en los puntos anteriores, siempre lo realizara el croupier.

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

Al realizar el corte se deben de cumplir las siguientes condiciones:

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

Una vez que se ha realizado el corte, los jugadores que participan en la jugada deben realizar previamente, dependiendo del tipo de póker, una apuesta denominada «ante» o «ciega» fijada por el casino y acto seguido, el croupier reparte las cartas en el sentido de las agujas del reloj.

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

2.- Intervalos o turnos de apuestas.

Acto seguido se inician las apuestas y el croupier va indicando a quien le corresponde apostar, según la variante de Póker que se este jugando. Todas las apuestas se agrupan en un lugar común de la mesa llamado «Pot».

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

a) «Retirarse» y salir del juego. Para lo cual deberá dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa, alejándolas lo más posible de las cartas que se estén usando en el juego. En este caso el croupier retirará sus cartas, las cuales no deberán ser vistas por nadie.

Cuando un jugador opte por retirarse, no podrá participar en el «Pot», lo cual supondrá la renuncia a todas las apuestas que hubiera realizado, no pudiendo expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

b) «Pasar». Cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar y decide no hacerlo, tendrá que decir «paso» siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla si así lo desea.

c) «Cubrir» la apuesta. Para lo cual deberá meter en el «pot» el número suficiente de fichas para que el valor que representen las mismas sea igual a la de cualquier otro jugador, pero no superior.

d) «Subir» la apuesta. Para lo cual deberá meter en el «pot» el número de fichas suficiente para cubrirla más otro número de fichas para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguno de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de Póker y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que solo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la mano «activos» deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el «pot» con la excepción de los jugadores que su Resto no alcanza el valor total, estos jugaran entonces por la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de apuestas solo un jugador hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente la «mano» y obtendrá el «pot» sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador podrá reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considerará que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslade más allá de la línea que delimita su espacio las fichas o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el croupier introduzca las fichas en el «pot» y no haya habido objeciones por parte del jugador.

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

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

Los jugadores que estén jugando la mano deberán hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuviesen la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. En el caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el croupier y, si reincide, el responsable de la partida, decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

Ningún jugador podrá influir o criticar el juego que realice otro jugador. No se permitirá que haya personas, en los alrededores de la mesa, mirando el desarrollo de la partida salvo el personal del casino.

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

El croupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe, en todo momento, protegerla poniendo una ficha del fondo de maniobra de la mesa.

3.– Pagos de las combinaciones ganadoras.

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

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrara sus cartas en primer lugar y a continuación, empezando por la izquierda de este, las iran mostrando el resto de jugadores uno tras otro.

No será necesario que un jugador diga la combinación que tiene, al mostrar sus cartas, ni tampoco se tendrá en cuenta lo que haya dicho, pues será el croupier quien establezca el valor de las combinaciones descubiertas e indique cual es el jugador con la combinación más alta y, si, es el caso, corregirá las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que el croupier haya constatado que todos los jugadores han podido examinar las cartas del ganador y que, no manifiestan disconformidad con la combinación ganadora, el croupier entregará el «pot» a aquel y retirará las cartas de la mesa.

En el caso de que se diesen dos o más combinaciones ganadoras de idéntico valor, el croupier, repartirá el «pot» entre los distintos jugadores con idénticas combinaciones, en la proporción respectiva a sus restos.

Las cartas que dé el croupier durante la «mano» sólo se descubrirán cuando el croupier anuncie el descubrimiento de la jugada.

Solamente los jugadores podrán ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más pueda verlas.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes del comienzo de cada «mano».

VIII.– Disfunciones en el desarrollo del juego.

1.– Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dieran alguno de los casos que a continuación se indica, se consideraría que ha habido un error en el reparto y en estos casos, todas las cartas serán recogidas por el croupier, el cual iniciara una nueva «mano».

Los casos que se tendrán en cuenta son:

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en la forma y el orden establecido reglamentariamente.
- b) Si un jugador recibe más o menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de que comiencen las apuestas.
- c) Si al comenzar la mano un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que este la ha visto.
- d) Si aparece alguna carta descubierta.
- e) Si se descubre que falta alguna carta en la baraja.
- f) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

2.– Errores del croupier.

a) Si el croupier anuncia una mano errónea, se considerara que «las cartas hablan por si solas», y se tendrá en cuenta la combinación de las mismas existentes sobre la mesa.

b) Si el croupier, en el reparto de las cartas, le diera una carta a un jugador ausente, no se considerara error en el reparto. En el caso de que el jugador no llegara a tiempo, cuando le toque su turno de jugar esa mano, se retiraran sus cartas y dejara de jugar.

c) Si el croupier, en el reparto de las cartas, le diera una carta a un jugador que no va a jugar la mano, o a una posición de la mesa que se encuentra vacía, no se considerara un error en el

reparto, el croupier seguirá el reparto normal de las cartas incluido dicho jugador o dicha posición no ocupada y cuando haya terminado el reparto recogerá las cartas de esas posiciones.

3.– Errores de jugador.

a) El jugador debe tomar todas las decisiones con carácter inmediato, con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; en caso contrario, este será advertido por el croupier y en el caso de ser incidente en este acto, podrá ser expulsado de la partida por el responsable de la misma.

b) Si un jugador al apostar mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, pierde la oportunidad de seguir jugando la «mano», salvo que el croupier o responsable de la partida, puedan reconstruir la «mano» sin lugar a dudas. Como norma general siempre trataremos de reconstruir la «mano» y por consiguiente jugar el «pot».

c) Si un jugador por error, para cubrir una apuesta introduce en el «pot» un número insuficiente de fichas para cubrir la apuesta, este no tendrá derecho a retirarlas; solo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Si un jugador, por error, introduce en el «pot» ficha o fichas por un importe superior al necesario, sin anunciar por su parte el incremento de la apuesta, se considerara que sólo cubre la apuesta y se le devolverá la cantidad que hubiera puesto de más.

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

f) Si un jugador realiza una apuesta fuera de su turno, esta se considerara valida; pero cuando llegue su turno de apuesta, este no podrá incrementar la misma.

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no hubieran puesto el «ante» en el «pot» se considerara que la «mano» es valida y deberán poner el «ante» si quieren participar en la «mano». En el caso de que no sea posible determinar quien o quienes son los jugadores que no han puesto su apuesta inicial se jugara la mano con un «pot» reducido.

h) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador, les será a ambos retiradas sus cartas y no podrán seguir participando en la mano. De repetirse esta situación con alguno de los mismos implicados, podrá ser expulsado de la mesa por el responsable de la partida.

i) Si a un jugador se le pasara el turno de apostar, este deberá de ponerlo en conocimiento del croupier inmediatamente. El responsable de la partida, analizara la situación y tomara la decisión oportuna, la cual tendrá carácter irrevocable.

IX.– Diferentes variantes de Póker de círculo.

Las distintas variantes de Póker de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este epígrafe. Estas variantes de Póker de círculo recogidas en este Catalogo son las siguientes:

Póker cubierto de 5 cartas con un descarte.

Omaha.

Texas Hold'em

Five Stud Póker

Seven Card Stud Póker.

Póker Sintético

Las normas específicas de cada una de las variantes de Póker citadas en este apartado se recogen en los apartados siguientes de este epígrafe, y en todo lo no previsto de forma explícita, se regularán por las referidas normas generales y comunes contenidas en los apartados I a VIII de este epígrafe.

17.1– Póker Cubierto de 5 cartas con un descarte.

I.– Elementos del juego:

Cartas. Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52 ó 32 cartas.

II.– Reglas del juego:

Desarrollo del juego.

Antes de proceder a la distribución de las cartas por el croupier, el jugador que ostente la «mano» deberá iniciar el «pot» con la apuesta mínima de la mesa, a la vez, el jugador que ostente la «segunda mano» deberá doblar la anterior referida apuesta del mínimo; el resto de jugadores, una vez vistas las cartas, tendrán la posibilidad de: retirarse y salir del juego, cubrir la apuesta, efectuar una apuesta o subir la apuesta.

Existirá una apuesta denominada «ciega» que consiste en realizar una apuesta que será como mínimo, el doble de la efectuada por el «segundo mano», el primero que puede hacer la misma es el jugador siguiente al «segundo mano», de no ser realizada por este, no podrán hacerla los restantes; en el caso de que este la realizase, el siguiente podría hacer una «ciega» más, como mínimo doblando la cantidad del anterior y así sucesivamente. Las ciegas solo son validas antes que el croupier comience la distribución de las cartas.

III.– Descartes.

Los jugadores tendrán derecho a un solo descarte, siendo este de un máximo de cuatro cartas y un mínimo de ninguna, en cuyo caso el jugador anunciara en voz alta que esta «servido»; el jugador que se descarta de cuatro cartas, recibirá primeramente tres cartas y una vez el resto de participantes restituyan sus descartes, de tres o menos cartas, recibirá su cuarta carta, si, una vez distribuidas las cinco cartas a cada jugador, no hubiera suficientes naipes para cubrir los correspondientes descartes, una vez repartidas las cartas que quedasen del mazo, el croupier utilizara los descartes de todos los jugadores para completar la mano; con la única excepción de que si faltase un solo jugador para restituir su descarte, en ese caso, se utilizarían los descartes del resto de jugadores, excepto el suyo propio, para completar sus cinco cartas.

IV.– Errores e infracciones del juego.

Errores del croupier.

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

17.2.1.– Póker Descubierto Omaha.

I.– Denominación.

Es una variante del Seven Card Stud Póker siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

II.– Reglas del juego.

Desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores que quieren participar en la jugada han puesto el «ante», el croupier da cuatro cartas cubiertas a los jugadores, de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas, el croupier quemara la primer carta del mazo, la cual no se mezclara con los descartes y no será vista por los jugadores y colocara las tres cartas siguientes en el centro de la mesa, con las cuales se iniciara el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas, se volverá a «quemar» la siguiente carta y se procederá a colocar una carta más a las tres citadas anteriormente, en el centro de la mesa, al lado de las tres anteriores, con lo cual empezara el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se termine este intervalo de apuestas, se volverá a «quemar» la siguiente carta y se proceder a colocar una carta más, a las cuatro citadas anteriormente, en el centro de la mesa, al lado de la anterior, con lo que se inicia el cuarto y ultimo intervalo de apuestas.

17.2.2.– Póker Omaha cinco cartas.

I.– Definición.

El juego Omaha Cinco Cartas es una modalidad de póker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo dos de los cinco naipes tapados o cubiertos que tenga cada jugador en la mano, con otros tres de los cinco naipes comunes a todos los jugadores de la mesa.

II.– Reglas del juego.

1.– En esta modalidad de juego se aplicarán las mismas reglas que rigen en el juego Omaha, con la diferencia que se repartirán cinco naipes cubiertos o tapados a cada jugador.

2.– En el juego Omaha Cinco Cartas podrán participar hasta un máximo de ocho jugadores.

3.– La Dirección de Juego podrá optar por mostrar el primer naipe común en el momento de la distribución de los naipes a los jugadores. En tal supuesto, la primera ronda o intervalo de apuestas se realizará con un naipe común descubierto.

III.– Límites máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda, dependerán de la opción elegida para la mesa por la Dirección de Juego entre las siguientes:

a) Limitado o «Fixed».

b) Bote limitado o «Pot limit».

c) Sin límite.

IV. – Errores o infracciones cometidas en el juego.

A esta modalidad de juego se aplicarán las mismas reglas para las infracciones y errores que el juego Omaha.

17.2.3.– Póker Omaha Hi&Low.

I.– Definición.

El juego Omaha Hi&Low es una variante del póker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo dos de los cuatro naipes cubiertos o tapados que tenga cada jugador en la mano, con otros tres comunes a todos los jugadores de la mesa.

II.– Reglas del juego.

1.– A Esta modalidad de póker de círculo se aplicarán las mismas reglas que rigen en la modalidad de Omaha, salvo que el bote o «pot» del Omaha Hi&Low lo podrán ganar los dos jugadores que tengan la combinación de mayor valor, y la de menor valor, respectivamente.

2.– Para poder jugar a la combinación de menor valor, deberán existir tres naipes comunes a los jugadores, de rango igualo inferior a 8. El As se podrá utilizar tanto para la combinación de mayor valor, como para la de menor valor.

III.– Límites máximos y mínimos de apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda, dependerán de la opción elegida para la mesa por la Dirección de Juego entre las siguientes:

a) Limitado o «Fixed».

b) Bote limitado o «Pot limit».

c) Sin límite.

IV.– A esta modalidad de juego se aplicarán las mismas reglas para las infracciones y errores que el juego Omaha.

17.3.1.– Póker Descubierta Texas Hold'em.

I.– Denominación.

Es una variante del Seven Stud Card Póker, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible, de cinco cartas, eligiendo cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

II.– Reglas del juego: desarrollo del juego.

La única diferencia que existe con el Póker Omaha es que en lugar de repartir el croupier cuatro cartas al cada jugador al inicio de la partida, éste sólo reparte dos cartas a cada jugador.

17.3.2.– Póker Doble Hold'em.

1.– Definición.

El juego Doble Hold'em es una variante del póker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo cualquiera de los siete naipes de los que se dispone en cada jugada en la doble línea de naipes comunes a todos los jugadores.

II.– Reglas del juego.

1.– Antes de la distribución de los naipes, los jugadores tendrán que realizar sus apuestas obligatorias, «ante» o «ciegas», dependiendo de la modalidad que elija la Dirección de Juego para la mesa.

2.– El Croupier repartirá dos naipes tapados o cubiertos a cada jugador, distribuidos de uno en uno.

3.– Finalizada la distribución de los naipes, se abrirá la primera ronda o intervalo de apuestas, debiendo hablar en primer lugar en todas las rondas, la persona que ostente la mano, y en su defecto, el jugador que se encuentre a la izquierda de la mano.

4.– Una vez cenada la ronda de apuestas, el Croupier «quemará» el primer naipe del mazo sin mezclarlo con los descartes, y mostrará simultáneamente dos filas de tres naipes comunes, (Flop) a todos los jugadores, abriéndose la segunda ronda de apuestas.

5.– Finalizada la anterior ronda de apuestas, se «quemará» el primer naipe del mazo, y se mostrarán dos naipes, uno para cada línea, (Turn), que se colocarán junto a los tres anteriores, abriéndose la tercera ronda de envites. La cuarta y última ronda, (River), se realizará del mismo modo.

6.– Los jugadores tendrán que realizar la combinación de mayor valor posible en ambas líneas. El bote o «pot», se dividirá en dos, pudiendo optar los jugadores a ganar ambos.

III.– Límites máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda, dependiendo de la opción que elija la Dirección de Juego para la mesa, serán las siguientes:

- a) Limitado o «Fixed».
- b) Bote limitado o «Pot limit».
- c) Sin límite.

IV.– Errores o infracciones cometidas en el juego.

A esta modalidad de juego se aplicarán las mismas reglas para las infracciones y errores que el juego Texas Hold'em.

17.4.– Póker Descubierta Five Stud Póker.

I.– Denominación.

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

II.– Elementos del juego:

Cartas.

Se juega con 32 cartas en lugar de 52 de una baraja completa. De esas 52 cartas se retiran las siguientes: 2, 3, 4, 5 y 6. Dejando para la práctica del juego las siguientes cartas: As. Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8 y 7.

III.– Reglas de juego.

Desarrollo del juego.

El croupier repartirá una carta cubierta a cada uno de los jugadores y una descubierta con lo que comienza el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el primer intervalo de apuestas, el croupier da una nueva carta descubierta a cada uno de los jugadores, con lo que comienza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas el croupier dará una nueva carta descubierta a cada uno de los jugadores con lo que comenzará el tercer intervalo de apuestas.

Una vez terminadas estas apuestas, el croupier volverá a dar una nueva carta descubierta, con lo que comienza el cuarto y último intervalo de apuestas.

En esta variante de Póker, el jugador con la combinación más alta es que inicia las apuestas.

17.5.– Póker Descubierta Seven Card Stud Póker.

I.– Denominación.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de estas cartas sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

II.– Reglas del juego.

1.– Mínimos y máximos de las apuestas.

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

a) Split Limit: en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote Limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

a.– Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

b.– Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

2.– Desarrollo del Juego.

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

17.6.– Póker Descubierta Sintético.

I.– Denominación.

El objetivo del juego es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el croupier a cada jugador y tres de las cinco comunes que el croupier alinea sobre la mesa de juego.

II.– Elementos de juego.

Cartas.

Se juega con 28 cartas de similares características a las utilizadas en el Veintiuno o «Black Jack», utilizándose únicamente el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 8 o como la carta más alta después del Rey.

III.– Mínimos y máximos de las apuestas.

Se juega con una cantidad mínima inicial denominada «resto». En caso de agotarse el resto, se podrán hacer reposiciones de acuerdo con la siguiente escala:

- a) Resto inicial: de 10 a 200 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.
- b) Reposiciones: de 5 a 100 veces la cantidad de apuesta mínima de la mesa.

IV.– Desarrollo del Juego.

Una vez que todos los jugadores han colocado la apuesta denominada «ante» señalada por el Casino, el croupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y descubre la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la mano. Una vez hechas las apuestas, descubre la segunda carta. Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que se descubre la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el «pot» al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.

V.– Disfunciones en el desarrollo del juego.

1.– Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produjera alguno de los siguientes supuestos, todas las cartas serán recogidas por el croupier que iniciará la «mano» de nuevo:

- a) Si los jugadores no recibieran las cartas en el orden establecido reglamentariamente.
- b) Si un jugador recibiera menos o más de las dos cartas que le corresponden.
- c) Si aparece alguna carta descubierta.

2.– Errores del croupier.

a) Si el croupier descubriera más de una carta, de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considerará como válida la primera, debiéndose sustituir las demás por las cartas de la baraja que no se hayan utilizado y en el caso de no haber suficientes se considerará anulada la «mano».

b) Si el croupier descubriera una carta, de las cinco comunes, antes de que hubiera finalizado el turno de apuestas, esta carta se considerara anulada y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.