

XEDAPEN OROKORRAK

HERRIZAINGO SAILA

2053

39/2012 DEKRETUA, martxoaren 20koa, joko-kasinoen Erregelamendua onartzen duena.

Euskal Herriko Autonomia Estatutuak 10.35 artikuluan ezartzen duenaren arabera, Euskal Autonomia Erkidegoak eskumen osoa dauka kasino, joko eta apustuei dagokienez, Kirol eta Ongintzako Elkarrekiko Apustuak salbu.

Azaroaren 8ko 4/1991 Legeak, Euskal Autonomi Elkartean jokoaren arautzekoak, modu orokorrean eta sistematikoan jorratzen ditu jokoaren eta apustuak jardueraren antolatzearen oinarritzako arauak ezarriz, eta, arau horien geroko erregelamendu-garapena aurreikusten du.

Azaroaren 8ko 4/1991 Legetik abiatuz, Erkidego honek hainbat erregelamenduzko xedapen eman ditu gai honen alde ezberdinen diziplina arautzeko asmoz.

Erkidego honetan joko-kasinoak irekitzeko plangintza azaroaren 23ko 304/1993 Dekretuaren bidez arautu da orain arte. Dekretu horrek arautu zituen joko-kasinoen lurralde-plangintza Euskadin, izaera horretako enpresen esleipen- irizpideak eta titularitate-mugak eta enpresa horietan parte hartzea.

Uztailaren 28ko 331/1994 Dekretuaren bidez, halaber, kasinoak irekitzeko baimena duten enpresa titularren betebeharrak arautu ziren, bai eta joko-kasinoak instalatzeko eta martxan jartzeko baimena emateko prozedura formala ere.

Bestalde, Euskadiko joko-katalogoa onartzen duen azaroaren 26ko 277/1996 Dekretuaren eranskinean jasota daude berariazko kasino-jokoaren arauak. Dekretu hori aldatu egin zuen uztailaren 6ko 181/2010 Dekretuak.

Egiteke zegoen, ordea, jardueraren honen alderdi orokorrak arautuko dituen araua. Aipatu gaiez gain, honako hauek ere arautuko dituen araua: joko-kasinoen berezko jarduerak eta jardueraren osagarriak, zein establezimendutan burutuko diren jarduerak, kasinoaren berezko jarduerak eta jardueraren osagarriak antolatzen eta garatzen parte hartuko duten pertsona fisikoek eta juridikoek bete behar dituzten baldintzak, eta jokalarien eskubideak, betebeharrak, mugak eta debekuak, bai eta sektore honetako oinarritzko alderdiak ere, esaterako, joko-aretoak eta horien funtzionamendua, joko-mahaiak, kasinoak sustatzeko ekintzak eta zehapen-araubide propioa.

Horrek guztiak erkidegoak bere arauak izan ditzan eskatzen du, eta horregatik Joko-kasinoen Erregelamendua onartu zen. Aurretik, Barne Ministerioaren 1979ko urtarrilaren 9ko Aginduan jasotako estatuko araudia aplikatzen zen.

Azken finean, Dekretu honek onartzen duen araudiaren bidez Jokoaren Legearen arau, printzipio eta irizpideei guztiz egokitutako joko-kasinoen osoko antolaketa lortu nahi da.

Helburua, garrantzi ekonomiko eta sozial garbia duten jardueraren hauen gainean izan behar den administrazio-kontrola hobetzea da, eta baita ere jardueraren hori garatzen duten enpresek izan behar dituzten bermeak indartzea euren enpresa-jardueraren etorkizunari begira, betiere, jokalariek bereziki eta kontsumitzaileek eta erabiltzaileek oro har izan dezaketen edozein eskubide babesten duen segurtasun juridiko nahikoa izan dezaten.

Era berean, Erregelamendu honetan jokalarien eskubideak babesten dira, joko arduratsua bultzatzen da eta hark zer nolako oinarriak izan behar dituen azaltzen da. Horretarako, kasinoen enpresa titularrek bere gain hartu behar dute joko arduratsua zabaltzeko eginkizuna, kasinoen bezeroei eskainitako jokoen izaeraren eta joko-gehiegikeriak ekar ditzakeen kalteen gaineko informazioa emanaz, eta, jokoaren aurrean jarrera jakituna eta neurritzkoa izanaz. Bestalde, enpresa titularrek joko arduratsuaren gaineko prestakuntza-ikastaroak eman beharko dizkiete euren langileei.

Azkenik, kasino-jokoetan teknologia berriak sartuko dira, bai bere osagaietan, bai bere garapenean, bai joko-lokaletako sarbideak kontrolatzeko baldintzetan.

Ondorioz, Herrizaingoko sailburuak proposatuta, Eusko Jaurlaritzaren Aholku Batzorde Juridikoarekin bat etorritik, eta Jaurlaritzaren Kontseiluak 2012ko martxoaren 20an egindako bilkuran aztertu eta onartu ondoren, honako hau

XEDATZEN DUT:

Artikulu bakarra.– Dekretu honen eranskin gisa jasotzen den joko-kasinoen Erregelamendua onartzen da.

XEDAPEN GEHIGARRIAK

Lehenengoa.– Euskal Autonomi Elkartearen jokoaren arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 4. artikulua araberaren arabera, joko-kasinoen plangintza honela ezartzen da:

1.– Gehienez ere hiru baimen emango dira Euskal Autonomia Erkidegoan joko-kasinoak instalatzeko, orain onartzen den erregelamenduaren 3. artikulua araberaren arabera baimena ematen zaien ontziak barne hartuta.

2.– Aurreko paragrafoan ezarritako mugen barnean baimena eman zaien establezimenduen lurralde-banaketa honela egingo da: joko-kasino bana Araban, Bizkaian eta Gipuzkoan. Hori guztia baimena emateko deialdi-arauak horretarako ezartzen duen kokapen geografikoaren arabera.

Bigarrena.– 1.– Joko-kasinoetan aisialdiko eta ausazko makinak ustiatzeko araubidea jokomakina eta –sistemen Erregelamenduan jasota dagoena izango da.

2.– Joko-kasinoetan bingo-jokoa ustiatzeko araubidea Euskal Autonomia Erkidegoan bingo-jokoa arautzeko Erregelamenduan jasota dagoena izango da.

Hirugarrena.– Kasino-joko eskusiboen arau propioak orain onartzen den Erregelamenduaren eranskinean jasota dagoen kasino-jokoen katalogoan zehazten dira.

XEDAPEN IRAGANKORRAK

Lehenengoa.– Euskal Autonomia Erkidegoan kokatuta dauden joko-kasinoen enpresa titularrek urtebete izango dute kasino horien funtzionamendua dekretu honek onartzen duen erregelamenduan ezarritako baldintzetara egokitzeko.

Bigarrena.– Onartzen den erregelamendua indarrean sartzen den egunean jokoaren alorrean eskumena duen sailaren aurrean izapidetzen ari diren aldaketa-espeditenteak eta baimenak

onartzen den erregelamenduaren xedapenetan ezarritakoari lotuko zaizkio betebeharrak, baldintza eta beharrezko izapideei dagokienez.

Hirugarrena.– Erregelamendua indarrean sartu aurretik joko-kasinoak instalatzeko eta funtzionamenduan jartzeko emandako baimenak euren indarraldia mantenduko dute, betiere dekretu honen Lehen Xedapen Iragankorrean ezarritako egokitzapenak alde batera utzi gabe.

XEDAPEN INDARGABETZAILEA

Indargabetuta geratzen dira honako arau hauek:

1.– 304/1993 Dekretua, azaroaren 23koa, Euskal Autonomia Erkidegoan joko-kasinoak jartzea eratzen duena.

2.– 331/1994 Dekretua, uztailaren 28koa, kasinotarako baimenak dituzten enpresek bete beharreko baldintzak eta kasinoak jarri eta irekitzeko baimenak emateko prozedura arautzen dituena.

3.– Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoen Katalogoa onartzen duen azaroaren 26ko 277/1996 Dekretuko manuak, jarraian zehazten direnak:

a) Aipatu dekretuaren seigarren, zazpigarren eta hamargarren xedapen gehigarriak.

b) Dekretu horren eranskinen 2 bis artikulua.

4.– Dekretu honetan eta dekretu honen bidez onartzen den erregelamenduan xedatutakoaren aurka doazen xedapenak, maila berekoak nahiz beheragokoak.

AZKEN XEDAPENAK

Lehenengoa.– Euskal Autonomia Erkidegoko jokoen katalogoa onartzen duen azaroaren 26ko 277/1996 Dekretuaren eranskinaren 1. artikuluen a) letra moldatu da, eta honela agertuko da hemendik aurrera:

«a) Kasino-jokoak:

01.– Erruleta frantsesa.

02.– Zero bakarreko erruleta amerikarra.

03.– Hogeita bata edo «Blackjack».

03.01.– Blackjack hirukoitza.

04.– Bola edo «boule».

05.– Hogeita hamar Berrogei.

06.– Dadoak edo «craps».

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

08.– Trenbidea, «Baccara» edo «Chemin de Fer».

09.– Bi oihaleko «Baccara».

- 10.– Zori-erruleta.
- 11.– Karta-uzterik gabeko pokerra.
- 12.– Pokerra karta-uztearekin
- 13.– Trijoker Pokerra.
- 14.– Pai Gow Pokerra edo Poker txinatarra.
- 15.– Hiru kartako Pokerra edo Tripokerra.
- 16.– Texas Pokerra.
- 17.– Zirkuluko Pokerra.
- 17.01.– Bost kartako poker estalia karta-uztearekin.
- 17.02.01.– Omaha Ageriko Pokerra.
- 17.02.02.– Bost Kartako Omaha Pokerra.
- 17.02.03.– Omaha Hi&Low Pokerra.
- 17.03.01.– Texas Hold´em Ageriko Pokerra.
- 17.03.02.– Double Hold´em Pokerra.
- 17.04.– Poker Five Stud Poker.
- 17.05.– Seven Card Stud Poker.
- 17.06.– Poker Sintetikoa.

Aurreko idatzi-zatietan zerrendatutako jokoak joko-kasinoen Erregelamenduan bakoitzarentzat ezarritako baldintzak, elementuak, arauak eta debekuak errespetatuz garatuko dira».

Bigarrena.– Euskal Autonomia Erkidegoko jokoek katalogoa onartzen duen azaroaren 26ko 277/1996 Dekretuaren eranskinaren 2. artikulua moldatu da, eta honela agertuko da hemendik aurrera:

«2. artikulua.– Kasino-jokoak.

1.– Honako hauek kasinoetako jokotzat bakarrik joko dira, beraz, joko-kasino gisa baimendutako lokal edo establezimenduetan soilik jolastu ahalko dira, eta, izen bera edo beste bat izanda kasinoetako berariazko jokoek modalitateak antolatzea eta garatzea debekatuko da:

01.– Erruleta frantsesa.

Erruleta zorizko jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimendu antolatzailearen aurka jokatzeko dute eta horixe da jokoaren funtsezko ezaugarria; irabazteko aukera gupil horizontal birakari batek erabakitzen du.

02.– Zero bakarreko erruleta amerikarra.

Erruletaren aldaera amerikarraren funtzionamenduak erruleta frantsesa araupetzen duten printzipio bereberri jarraitzen die.

03.– Hogeita bata edo «Blackjack».

Hogeita bata edo «Blackjack» zorizko karta-jokoa da, kontra-partidako kartekin jokatzen dena. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta jokoak hogeita bat puntu lortzea edo muga hori gainditu gabe puntu hauetara hurbiltzea du helburu.

03.01.– Blackjack hirukoitza.

Blackjack hirukoitza aldaeraren funtzionamenduak blackjackeko printzipioei jarraitzen die.

04.– Boule edo bola.

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

05.– Hogeita hamar eta Berrogei.

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

06.– Dadoak edo «craps».

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

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

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

08.– Trenbidea, Bakara edo Chemin de Fer.

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

09.– Bi oihaleko «Bakara».

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

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

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

10.– Zori-erruleta.

Zori-erruleta zorizko jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimendu antolatzailearen kontra jokatzeko aukera gurpil birakari baten mugimenduak erabakitzen du.

11.– Karta-uzterik gabeko pokerra.

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

12.– Pokerra karta-uztearekin

Pokerra, karta-uztearekin, zorizko jokoa da. Parte-hartzaileek bost karta erabiltzen dituzte eta establezimenduaren kontra jokatzeko dute; horrela, horrek lortutako balioa baino handiagoa duen konbinazioa lortzea dute helburu.

13.– Trijoker Pokerra.

Trijokerra kontrapartida izeneko karta-jokoa da, joko-kasinoetan baino ez dagoena; bertan, jokalaria guztiek establezimenduaren aurka jokatzeko dute, karta zehatzen konbinazioak irabazteko aukeraren arabera. Irabazteko jokaldi minimotzat ezartzen da J pareira irabaztea.

14.– Pai Gow Pokerra.

Kontrapartida izeneko karta-jokoa da, joko-kasinoetakoa baino ez; bertan, parte-hartzaileek establezimenduaren aurka jokatzeko dute. Mahaian eserita dagoen jokalaria bakoitzari zazpi karta banatuko zaizkio; horien bidez, bi «esku» egin behar ditu: bata, bi kartatakoa («esku» txikia edo baxua); bestea, bost kartatakoa («esku» handia edo altua).

Helburu du, ezarritako jokalariren bi «eskuez», bankuaren bi «eskuak» gainditzea. Jokalariaren bi «eskuak» Bankuaren «eskuak» baino handiagoak izan behar dira. Jokalariaren «esku» batek bankuarenak bezalako puntuazioa lortzen badu, berdinketatzat joko da, eta bankuak berdinketa guztiak irabaziko ditu. Jokalari batek «esku» bat irabazten badu, baina bestea galtzen badu, berdinketatzat joko da, eta apustuak bere horretan geratuko dira; jokalaria berreskuratu ahalko ditu. Lortu ahalko den bi karten «esku» handiena bateko bi izango dira, eta bost karten altuena, bost bateko. «Esku» irabazleak beste horrenbestez ordainduko dira, zehaztutako komisio-portzentajea izan ezik. Galtzaileei apustuan jarritako dirua erretiratuko zaie.

15. Hiru kartako Pokerra edo Tripokerra.

«Hiru kartako Pokerra» kontrapartida izeneko karta-jokoa da, joko-kasinoetakoa baino ez; bertan, parte-hartzaileek establezimenduaren aurka jokatzeko dute.

16.– Texas Pokerra.

Texas Pokerra joko-kasinoetan soilik jokatzeko den karta-jokoa da, kontrapartidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzeko dute, eta jokoak croupierrak lortzen duen jokaldia baino hobea lortzea du helburu. Hainbat konbinazio irabazle daude.

17.– Zirkuluko Pokerra.

Zirkuluko Pokerra karta-jokoa da, elkarren artean zenbait jokalaria aurrez aurre jartzen dituen. Jokoaren helburua karta batzuekin ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea da. Zirkuluko Pokerrak honako aldaera hauek ditu:

17.1.– Bost kartako poker estalia karta-uztearekin.

Bost kartako poker estalia karta-uztearekin zirkuluko deitzen direnetako karta-jokoa da, elkarren artean zenbait jokalaria aurrez aurre jartzen dituen. Jokoaren helburua bost kartako konbinaziorik handiena lortzea da, gehienez ere lau kartako karta-uzte bakarra egin ondoren. Jokalariak karta-uzterik ez egiteko aukera ere izango du.

17.2.1.– Omaha Ageriko Pokerra.

Seven Card Stud Pokerraren aldaera da, eta jokoaren helburua ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea da; horretarako, jokalaria eskuan dituen lau kartetatik bi aukeratu beharko dira eta jokalaria guztientzako komunak diren eta mahai gainean dauden bost kartetatik hiru.

17.2.2.– Bost kartako Omaha Pokerra.

Bost Kartako Omaha jokoa zirkuluko pokerraren modalitate bat da eta berrogeita hamabi kartako karta-sorta batekin jokatzen da. Jokoaren helburua ahalik eta baliorik handieneko konbinazioa lortzea da; horretarako, jokalaria bakoitzak eskuan dituen bost karta estalietatik bi aukeratuko ditu, mahaiko jokalaria guztientzako komunak diren bost kartetatik beste hirurekin batera.

17.2.3.– Omaha Hi&Low Pokerra.

Omaha Hi&Low jokoa zirkuluko pokerraren aldaera bat da eta berrogeita hamabi kartako karta-sorta batekin jokatzen da. Jokoaren helburua ahalik eta baliorik handieneko konbinazioa lortzea da; horretarako, jokalaria bakoitzak eskuan dituen lau karta estalietatik bi aukeratuko ditu, mahaiko jokalaria guztientzako komunak diren kartetatik beste hirurekin batera.

17.3.1.– Texas Hold'em Ageriko Pokerra.

Seven Stud Card Pokerraren aldaera da, eta jokoaren helburua ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea da, bost kartakoa; horretarako, jokaldi bakoitzean dauden zazpi kartetatik edozein aukeratuko da.

17.3.2.– Doble Hold'em Pokerra.

Doble Hold'em jokoa zirkuluko pokerraren aldaera da, eta berrogeita hamabi kartako karta-sortarekin jokatzen da. Jokoaren helburua ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea da; horretarako, jokalaria guztientzako karta komunaren lerro bikoitzean jokaldi bakoitzean dauden zazpi kartetatik edozein aukeratuko da.

17.4.– Five Stud Poker Ageriko Pokerra.

Seven Card Stud Pokerraren aldaera da, eta jokoaren helburua ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea da, jokalaria bakoitzak dituen bost karten artean.

17.5.– Seven Card Stud Poker Ageriko Pokerra.

Jokoaren helburua zazpi kartarekin ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea da, kontuan hartuta jokaldian erakusten den unean karta horietatik bostek baino ez dutela balioa».

Hirugarrena.— Dekretu honetan xedatutakoa bete eta garatzeko beharrezko xedapenak emateko ahalmena ematen zaio jokoaren alorrean eskumena duen saileko titularrari, baita onartzen den erregelamenduaren eranskinean jasotako joko-modalitateak aldatzekoa ere.

Laugarrena.— 1.— Joko-kasinoen baimena duten titularrek dekretu honen bidez onartzen den erregelamenduaren eranskinean jasotako joko-kasinoko joko-modalitate eskusiboak ustiatu ahal izango dituzte internet edo bestelako sistema interaktibo edo urruneko komunikazio-sistemaren baten bidez, betiere jokoaren alorrean eskumena duen saileko titularraren agindu bidez xedatutakoari jarraituz.

2.— Adin-nagusitasunari, sartzeko erregistratzeari eta jokoan aritzeko debekuen erregistroetan izena emateko baldintzei dagokienez, bide telematikoa hauen bidez jokoan aritzeko jokalariek bete beharreko baldintzek dekretu honen bidez onartzen den Erregelamenduan aurreikusitako kasino-jokoetan aritzeko eskakizun-maila bera izango dute gutxienez.

3.— Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren baimena beharko da joko-modalitate horiek ustiatzeko eta ustiapena Euskal Autonomia Erkidegoan egingo da.

4.— Jokoaren alorrean eskumena duen saileko titularraren agindu bidez ezarriko dira jokoaren sistema eta elementu teknikoaren homologazioa, baita jokoak ustiatzeko zehaztapen teknikoak ere.

5.— Aurreko paragrafoan aipatzen diren jokoaren sistema edo elementu teknikoek, nolana ere, honako baldintza hauek bete beharko dituzte:

a) Kautotze-mekanismo nahikoak izatea honako hauek bermatzeko:

– Jokoaren fidagarritasuna, segurtasuna eta gardentasuna.

– Jokalarien nortasuna eta erregelamendu honetan aurreikusitako debeku-arrazoirik ez izatearen egiaztapena.

– Konfidentzialtasuna eta zuzentasuna komunikazioetan.

– Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari apustuen eta horien emaitzen ikuskapena, kontrola eta jarraipena egiteko sarbidea.

b) Jokoak sistema telematikoa bidez ustiatzeko zerbitzariak Euskal Autonomia Erkidegoan kokatuta egongo dira.

c) Sistema nagusia ez badabil ondo partidarekin aurrera egin ahal izateko laguntzako unitate bat izatea.

d) Egindako joko-operazioen erregistroaren gaineko trazabilitate-mekanismoak izatea, sekuentzia-kateko eragiketa guztien historikoa, kokapena eta ibilbidea ezagutzeko aukera eta sisteman metatutako edozein eragiketa osorik berregiteko ahalmena.

e) Erabiltzaileen jokorako sarbide-baldintzak betetzen direla egiaztatzeko, joko-sistemak herri-administrazioekin online konexioak ahalbidetuko ditu.

f) Elektrizitate-horniduran edozein matxura izanda ere ekipoak eta plataformak funtzionatzen jarraituko dutela bermatzea.

g) Egiten diren apustuen datu guztiak unitate nagusian sartzea, edozein dela ere erabilitako kanala edo modalitatea.

h) Sistema teknikoak zehazten diren administrazioetako sistemekin konexio informatiko segurua eta bateragarria izango du, egindako joko-eragiketen erregistroen kontrola eta jarraipena egiteko. Hori guztia, joko-arloan eskumena duen zuzendaritzako titularrak ezarritako edukiaren eta formatuaren arabera.

6.– Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren baimena jaso ondoren, kasino-jokoak sistema eta elementu informatizatu bidez gauzatu ahalko dira, kasinoetan bertan, baita joko-elementu eta -mahai tradizionalekin konbinatuta ere, betiere joko-arauak betetzen direla bermatzen bada.

Bosgarrena.– Dekretu hau eta dekretu honen bidez onartzen den Erregelamendua Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkarian argitaratu eta hogeit egunera sartuko dira indarrean.

Vitoria-Gasteizen, 2012ko martxoaren 20an.

Jarduneko Lehendakaria,
MARÍA ISABEL CELAÁ DIÉGUEZ.

Herrizaingoko sailburua,
RODOLFO ARES TABOADA.

MARTXOAREN 20KO 39/2012 DEKRETUAREN ERANSKINA.

JOKO-KASINOEN ERREGELAMENDUA

I. KAPITULUA

XEDAPEN OROKORRAK

1. artikulua.– Xedea.

Euskal Autonomia Erkidegoan joko-kasinoen araubide juridikoa eta jarduera propioa arautzea da erregelamendu honen xedea, Euskal Autonomi Elkartean joko arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legean ezarritakoaren arabera.

2. artikulua.– Aplikazio-eremua

Aplikazio-eremuak honako hauek arautzen ditu:

a) Joko-kasinoak ustiatzeko baimena emateko funtsezko baldintzak eta baldintza prozedurazkoak.

b) Joko-kasinoen berezko jarduerak eta jarduera osagarriak.

c) Aurreko hizkian aipatutako jarduerak burutzen dituzten establezimenduak.

d) Joko-kasinoen berezko jarduerak eta jarduera osagarriak antolatzen eta garatzen dituzten pertsona fisikoek zein pertsona juridikoek bete behar dituzten baldintzak, edozein dela ere horien parte-hartzea.

e) Jokalarien eskubideak, betebeharrak, mugak eta debekuak.

3. artikulua.– Araubide juridikoa.

1.– Kasino-jokoen baimena, antolaketa eta garapena honako arau hauen arabera gauzatuko da: azaroaren 8ko 4/1991 Legea, Euskal Autonomi Elkartean joko arautzen duena; Erregelamendu hau; indarrean dagoen joko-katalogoa, Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoen Katalogoa onartzen duen azaroaren 26ko 277/1996 Dekretuak onartu zuena, uztailaren 6ko 181/2010 Dekretuak aldatua; eta aipatu azaroaren 8ko 4/1991 Legea garatzen edo osatzen duten xedapenak.

2.– Legez joko-kasino hartuko dira jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak emandako baimena duten areto eta establezimenduak, eta, beraz, areto eta establezimendu horietan erregelamendu honen 7., 8. eta 9. artikuluetan aipatzen diren jokoak burutu ahal izango dira.

Legez kasinotzat hartuko dira, halaber, aurreko paragrafoan aurreikusitako jokoak antolatzeko eta ustiatzeko, jokoaren alorrean eskumena duen sailak emandako baimena duten ontziak.

3.– Debekatuta daude baimendutako establezimenduetatik at edota erregelamendu honetan ezarritako baimen, betekizun eta baldintzetatik at antolatzen eta burutzen diren jokoak, kasinoko berezko jokoen modalitateak direnak, izen bera zein beste izen bat izan, baita joko horien txapelketa-modalitateak ere.

4. artikulua.– Kasino-jokoetan aritzeko aretoak eta bitartekoak.

1.– Kasino-jokoetan aritu ahal izango da:

a) Joko-kasino gisa aritzeko berariazko baimena duten areto edo establezimenduetan.

b) Sare informatikoak, telematikoak, satellite bidez, edo urruneko bestelako komunikazio- edo konexio-bitartekoak erabiliz, garapen-arauegian xedatutakoaren arabera.

2.– Euskal Autonomia Erkidegoko joko-kasinoek ezingo dituzte hirurehun jokalaria baino gutxiago hartu ez eta mila baino gehiago ere, baimendutako joko guztiak kontuan hartuta.

3.– Joko-kasino gisa aritzeko baimena duten lokaletan ezingo da sartu baimenean ezarritako gehienezko bezero-kopurua baino jende gehiago.

II. KAPITULUA

JOKO ARDURATSUA

5. artikulua.– Definizioa eta printzipioak.

1.– Joko arduratsutzat hartzen da jokalaria jakitun izanik, bere borondatea behartu gabe, bere erabakiz eta parametro osasungarrien barruan jardun dezan bultzatzeko hartzen diren informazio- eta prebentzio-neurriak.

2.– Joko arduratsua printzipio hauetan oinarritzen da, besteak beste:

a) Jokoa aisialdi modu bat da.

b) Jokoa jarduera sozial bat da.

c) Jokoa gehiegi aritzeak mendekotasuna ekar dezake.

d) Jokoa ez da bizibidea.

3.– Joko-kasinoen enpresa titularrek eskainitako jokoen izaeraren eta joko-gehiagikeriak ekar ditzakeen kalteen gaineko informazioa eman beharko diete euren bezeroei eta jokoaren aurrean jarrera jakituna eta neurrizkoa sustatu.

4.– Kasinoen enpresa titularrek, halaber, joko arduratsuaren gaineko prestakuntza-ikastaroak eman beharko dizkiete euren langileei.

6. artikulua.– Joko arduratsuaren gaineko informazioa eta kartelak.

1.– Jokoa garatu eta joko-makinak instalatuta dituzten kasinoko lokaletan jendaurrean eta begi bistan jarri beharko da joko arduratsuaren arauen gaineko informazioa, joko alorrean eskumena duen zuzendaritzak emandako testu eta formatuari jarraituz.

2.– Joko-kasinoetako bezeroen eskura dauden jokoaren inguruko informazio-orrien bidez, besteak beste, adingabekoek jokoa aritzea debekatuta dutela jakinaraziko da eta joko-kasinoetara sartzeko debekua duten pertsonen zerrendan egoteko arauak zehaztuko dira (ikus Erregelamendu honen 28. artikulua).

III. KAPITULUA

JOKOAK

7. artikulua.– Kasino-jokoak.

1.– Honako hauek kasino-joko eskusiboak dira, eta, beraz, joko-kasino gisa baimendutako lokal edo establezimenduetan soilik jolastu ahalko dira:

01.– Erruleta frantsesa.

02.– Zero bakarreko erruleta amerikarra.

03.– Hogeita bata edo «Blackjack».

03.01.– Blackjack hirukoitza.

04.– Bola edo «boule».

05.– Hogeita hamar Berrogei.

06.– Dadoak edo «craps».

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

08.– Trenbidea, «Bakara» edo «Chemin de Fer».

09.– Bi oihaleko «Bakara».

10.– Zori-erruleta.

11.– Karta-uzterik gabeko pokerra.

12.– Pokerra karta-uztearekin

13.– Trijoker Pokerra.

14.– Pai Gow Pokerra edo Poker txinatarra.

15.– Hiru kartako Pokerra edo Tripokerra.

16.– Texas Pokerra.

17.– Zirkuluko Pokerra.

17.01.– Bost kartako poker estalia karta-uztearekin.

17.02.01.– Omaha Ageriko Pokerra.

17.02.02.– Bost Kartako Omaha Pokerra.

17.02.03.– Omaha Hi&Low Pokerra.

17.03.01.– Texas Hold'em Ageriko Pokerra.

17.03.02.– Double Hold'em Pokerra.

17.04.– Poker Five Stud Poker.

17.05.– Seven Card Stud Poker.

17.06.– Poker Sintetiko.

2.– Aurreko idatzi-zatian zerrendatutako jokoak Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoen Katalogoan bakoitzarentzat ezarritako baldintzak, elementuak, arauak eta debekuak errespetatu garatuko dira.

8. artikulua.– Beste joko batzuk.

Aurreko artikuluan ezarritako jokoez gain, bingo-aretoetan eta joko-aretoetan jolasteko baimena duten jokoak jolastu ahalko dira eta Joko-makina eta -sistemen Erregelamenduan zehazten diren makinak jarri ahal izango dira joko-kasinoetan, betiere jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren baimena jaso ondoren.

9. artikulua.– Txapelketak egitea.

1.– Joko-kasinoek kasinoko berezko jokoen txapelketak antolatu eta burutu ahalko dituzte baldintza hauek betetzen badira:

a) Txapelketetako joko-arauak, funtsean, kasinoko jokoenak izango dira.

b) Parte-hartzaileek, txapelketan sartzeko, txapelketako oinarriek xedatutakoa bete beharko dute, besteak beste: izena emateko modua eta kostua, bai eta jokoaren arauak, sailkapen-irizpideak eta sariak banatzeko arauak ere. Sariak diruz edo jenerotan eman ahalko dira eta argiro adieraziko da zenbatekoa.

c) Parte-hartzaileek adindunak izan beharko dute eta Euskal Autonomia Erkidegoan joko arautzen duen Legearen 23. artikuluan ezarritako jokoaren mugak errespetatu beharko dituzte. Gainera, kasinoko sarrera-zerbitzuaren ohiko kontrol- eta erregistratze-eskakizunak bete beharko dituzte, «txapelketako parte-hartzaile» direla adieraziz.

d) Izen-ematearen kuotetatik lortutako diru-bilketa txapelketan parte hartzen duten pertsonen emandako sarietarako izango da, horren ehuneko txiki bat txapelketa antolatzeko eta kudeatzeko gastuetarako erabiliko bada ere.

e) Txapelketa horiek kasinoaren instalazio propioetan egin beharko dira, nahiz eta, salbuespen gisa eta antolaketa-arrazoia direla-eta, kasinoaren instalazioetatik at egiteko baimena eman ahalko den.

2.– Era berean, joko-kasinoek «C» motako makinak eta joko-kasinoen berezko jokoak izan ez arren herrikoiak edo usadiozkoak diren jokoen txapelketak antolatu eta burutu ahalko dituzte aurreko idatzi-zatiaren b), c), d) eta e) hizkietan ezarritako baldintzetan, eta dauden modalitateen jarraibideen gaineko aldaera ez funtsezkoak sartu ahal izango dituzte.

3.– Gutxienez hamar egun lehenago, joko-kasinoek egin nahi duten/ dituzten txapelketa/k egiteko baimena jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari eskatu beharko diote, egunak eta orduak adierazita eta beharrezko agiriak aurkeztuta, artikuluko honen lehen paragrafoan xedatutakoari jarraituz.

4.– Eskaera jaso eta bost eguneko epean jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak esanbidezko ebazpenik ematen ez badu, txapelketa edo txapelketak burutzeko baimena eman dela ulertuko da.

5.– Txapelketa edo txapelketetarako baimena urtebetekoa izango da, gehienez.

6.– Sit & Go izeneko pokerreko txapelketen modalitatearen kasuan, kasinoek jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak bideratutako liburuan jasoko dute egindako txapelketen zerrenda.

7.– Debekatuta dago erregelamendu honetan jasotako jokoen txapelketak egitea artikulua honetan xedatutakoa alde batera utzita.

IV. KAPITULUA

JOKO-KASINOAK JARTZEKO BAIMENAREN ARAUBIDEA

10. artikulua.– Joko-kasino bat jartzeko baimena duten pertsona titularrek bete beharreko baldintzak.

1.– Joko-kasino bat jartzeko baimenaren titularra izateko, honako atal hauetan eskatzen diren baldintzak bete beharko dira.

2.– Pertsona juridikoa bada:

a) Merkataritz-sozietate edo kooperatibaren forma juridikoa duen sozietate bat sortu beharko da egungo legeriaren arabera, 1.200.000 euroko gutxieneko kapitala duena. Kapital sozial hori akzio edo partaidetza izendunetan eratuko da eta erabat harpideturik eta ordaindurik egon beharko da; zenbatekoa mantendu egingo da baimena indarrean dagoen bitartean.

b) Sozietatearen xede sozial bakarra eta eskusiboa joko-kasinoak ustiatzeko jarduerak garatzea izango da. Dena den, Euskal Autonomi Elkartean joko arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 11. artikulua arabera, joko eta zerbitzu osagarrien titularitatea ere xede sozialaren barnean sartzen da.

c) Atzerriko kapitalaren partaidetza atzerriko inbertsioen alorrean legeriak dioenari lotuko zaio.

d) Joko-kasinoak jartzeko baimena duten enpresa titularren kapital sozialaren akzio edo partaidetza izendunak eskualdatzeko, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren baimena beharko da.

e) Enpresa ustiatzailearen kapital sozialean aldaketaren bat egin ahal izateko, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari jakinarazi beharko zaio aurretik.

f) Enpresa horietako bazkide edo partaiderik ezingo da egon Euskal Autonomi Elkartean joko arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 19. artikuluko 4. eta 5. paragrafoetan jasotzen diren ezgaitze egoeretakoren batean.

3.– Aurreko paragrafoan aipatzen diren merkataritz-sozietate edo kooperatibak kasinoa jartzeko baimena ematen duen ebazpena jakinarazi eta hogeita hamar eguneko epean eratu ahal izango dira.

4.– Pertsona fisikoek bigarren paragrafoko f) puntuan xedatutakoa bete beharko dute.

11. artikulua.– Joko-kasino bat jartzeko baimena emateko modua.

1.– Enpresa bati joko-kasinoko areto edo establezimendu bat jartzeko eta ustiatzeko baimena ematea erregelamendu honetan ezarritako plangintzaren arabera egingo da eta administrazio-baimena beharko da, lehiaketa publikoa deitu ondoren.

2.– Lehiaketa publikoaren deialdia jokoaren alorrean eskumena duen saileko titularraren agindu bidez egingo da.

3.– Lehiaketaren deialdi-aginduak lehiaketaren oinarriak eta esleipena jarraian zehazten dena baloratuta egiteko irizpide objektiboak jasoko ditu:

- a) Pertsona sustatzaileen kaudimen profesionala eta finantzarioa.
- b) Inbertsio-programa.
- c) Lanpostuak sortzea.
- d) Proiektuaren bideragarritasun komertziala.
- e) Aurreikusitako instalazioen eta zerbitzu osagarrien kalitatea.
- f) Lokaletan jartzeko pentsatutako kontrol- eta segurtasun-neurriak.
- g) Kasinoko bezeroak onartzeko eta jkoa garatzeko pentsatutako teknologia eta kontrol-sistemak.
- h) Langile-hautaketa eta -prestakuntzaren optimizazioa.
- i) Joko-materialaren kalitatea eta aldizkako ikusketa.
- j) Instalazioen segurtasuna bermatzeko giza baliabideak eta baliabide materialak.

12. artikulua.– Eskabidea.

1.– Joko-kasinoak jartzeko baimen-eskabidea, betiere aurretik horretarako deialdirik egin bada, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari zuzenduko zaio eta Herri-Administrazioen Araubide Juridikoaren eta Administrazio Prozedura Erkidearen azaroaren 26ko 30/1992 Legearen 38. artikuluan aurreikusitako edozein eratan aurkeztu ahalko da.

Eskabideak aurkezteko epea deialdi-aginduan ezarriko da, eta ez da izango ez hilabete baino gutxiagokoa ez eta hiru hilabete baino gehiagokoa ere.

2.– Eskabideak honako datu hauek jaso beharko ditu:

- a) Izen-abizenak, nazionalitatea, helbidea eta NANaren zenbakia edota, behar izanez gero, eskabidea aurkeztu duen pertsonaren pasaporte, eta enpresa edo erakunde interesdunaren ordezkari direneko agiria.
- b) Izen-abizenak, nazionalitatea, helbidea eta NANaren zenbakia edota pertsona fisiko eskatzailearen pasaporte-zenbakia.
- c) Pertsona juridikoen kasuan, merkataritza-sozietatearen edo kooperatibaren izena eta helbidea eta kapital sozialaren zenbatekoa.
- d) Sozietatea eratuko duten partaideen zerrenda, horien NANaren zenbakia edo pasaporte eta horietako bakoitzak sozietatean izango duen partaidetza. Bazkideen zerrendan pertsona juridikorik baldin badago atal honetan eskatzen diren datuak emango dira bazkide edo partaide bakoitzari dagokionez.
- e) Merkataritza-sozietatearen edo kooperatibaren administrazioa, zuzendaritza, gerentzia edo legezko ordezkariak duten pertsonen zerrenda, NAN edo pasaporte-zenbakia jasotzen duena.

f) Kasinoa jartzea nahi den lokalaren edo establezimenduaren izen komertziala eta kokapen geografikoa, lokalaren azalera, edukiera eta ezaugarri orokorrak.

g) Joko-kasinoa noizko irekiko den.

h) Zer jokotarako baimena lortu nahi den, betiere Euskal Autonomi Elkartean jokia arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 11.1 artikuluari jarraituz.

13. artikulua.– Eskabidearekin batera aurkeztu beharreko dokumentazioa.

Eskabidearekin batera honako agiri hauek aurkeztu beharko dira:

a) Sozietatearen eratze-eskrituraren eta estatutuen kopia edo notario-testigantza, eta sozietatea Merkataritza Erregistroan inskribatuta dagoela dioen egiaztagiria.

Sozietatea oraindik ez bada eratu, eskrituraren eta estatutuen proiektuak aurkeztuko dira.

b) Pertsona eskatzailearen ordezkartza-ahalmena egiaztatzen duen agiria, lege- edo estatutu-ordezkari gisa ari ez bada.

c) Sozietate horietako pertsona fisiko edo bazkide edo partaide eskatzailearen aitortpena, Euskal Autonomi Elkartean jokia arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 19. artikuluko 4. eta 5. paragrafoetan jasotzen diren ezgaitze egoeretan ez daudela adierazten duena. Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak emandako eredu normalizatuaren arabera egingo da aitortpena.

d) Araudi honen 12. artikuluko 2. idatzi-zatiko b), d) eta e) puntuetan zerrendatutako pertsonak, baldin eta Espainian bizi ez diren atzerritarrak badira, zigor-aurrekarien ziurtagiriaren agiri baliokidea aurkeztu beharko dute, bizi direneko herrialdeko agintari eskudunak egina eta zinpeko itzultzaile edo interprete batek Euskal Autonomia Erkidegoko hizkuntza ofizialetako edozeinetara itzulita.

e) Jabetza Erregistroko Egiaztagiria, joko-kasinoa jartzeko erabiliko den eraikin edo lokalari dagokiona edo eraikin hori erabilgarria dela benetan egiaztatzen duten agiriak.

f) Kasinoan lan egingo duten langileen zerrenda zenbatetsia, horien lanpostu edo lan-kategoriak jasotzen dituen.

g) Joko-kasinoaren antolaketa eta funtzionamendua eta emango dituen zerbitzu osagarriak deskribatzen dituen txostena.

Txosten horrek honako hauen deskribapen zehatza jaso beharko du: kasino-erabiltzaileak onartzeko eta jokia gauzatzeko erabiliko diren teknologia eta kontrol-sistemak, langileak nola hautatuko eta prestatuko diren, joko-materialaren fidagarritasuna eta aldizkako ikusketak, eta kontabilitate-sistema eta kutxa.

h) Joko-kasinoaren planoak eta proiektuak, kasinoaren ezaugarri teknikoak bertan zehaztuta, lan osagarriak eta beharrezko egokitzapen-lanak barne, eskudun teknikariak eginak eta dagokion lanbide-elkargoak ikus-onetsita.

i) Ekonomia– eta finantza-arloko azterlana, gutxienez honako hauek barne hartuko dituena: inbertsioaren azterketa, kapital soziala osatzen duten ekarpenen zehaztapena, finantza-iturrien deskribapena, eta ustiapen- eta errentagarritasun-aurreikuspenak.

j) Establezimenduan jarri beharreko segurtasun-neurrien zerrenda; neurri horien artean honako hauek egongo dira: suteen aurkako babes-neurriak, abian automatikoki jarriko den energia elektrikoa modu autonomoan sortzea, segurtasun-zaindariak eta kutxa gotorrak.

k) Sozietatearen eta sozietateko kideen berme pertsonalak eta finantzarioak ziurtatzeko egokiak irizitako bestelako agiriak.

14. artikulua.– Izapidetzea.

Eskabideak jaso ondoren, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak hirigintza-gaiak kontuan hartuta horrelako establezimendua jartzearen egokitasunaren gaineko txostena egiteko eskatuko die eragindako udalei. Txosten hori hogeita hamar eguneko epean egin beharko da; epe hori igarota, beste esanbidezko jakinarazpenik ez badago, aldekotzat hartuko da.

15. artikulua.– Ebazpena.

1.– Arauzko txostenak egin eta espedientea ebazteko jaso beharreko agiriak jaso ondoren, lehiaketa hasteko erabakiaren egunetik aurrera gehenez ere sei hilabeteko epean jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzako titularrak ebazpena emango du lehiaketa esleituz edo esleitu gabe utziz. Azken ebazpen hori hartuko du eskatzaileetatik batek ere ez baditu betetzen eskatutako baldintzak edo haien proposamenek ez badituzte deialdiko oinarrietan ezarritako bermeak ematen.

2.– Kasinoa jartzeko baimena ematen duen ebazpenak honako zehaztasun hauek izango ditu gutxienez:

a) Esleipendunaren izen-abizenak pertsona fisikoa bada, edo izena, helbidea, kapital soziala eta sozietate titularrean dagoen atzerriko partaidetza pertsona juridikoa bada.

b) Kasinoaren izen komertziala, kokapena eta edukiera.

c) Bazkide edo sustatzaileen zerrenda –horietako bakoitzak kapitalean duen partaidetza zehaztuta– eta administrazio-kontseiluko kideena –kontseilari ordezkari, zuzendari nagusiak edo ahaldunak– horrelakorik badago.

d) Onarpena, edo zerbitzu osagarrietan, segurtasun-neurrietan edo organo agintedunak egokitzen jo dezan beste edozertan egin beharreko aldaketak.

e) kasinoko joko propio baimenduak, «C» motako makina-aretoetakoak, bingo-aretoetakoak eta joko-aretoetakoak barne.

f) Kasinoaren jarduera-ordutegia.

g) Kasinoa irekitzeko aurreikusitako data, kasinoa irekitzeko aldez aurretik baimena eskatu beharra dagoela adieraziz.

h) Sozietatea eratzeke badago, gehenez ere hogeita hamar eguneko epean eratu beharko da, lehiaketa publikorako deialdia egin dezan aginduan eskatzen den dokumentazioa jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzara helaraziz.

i) Baimena ezingo da eskualdatu.

3.– Dena den, pertsona edo erakunde esleipendunak esleipen-ebazpenaren jakinarazpenetik hamabost eguneko epean jakinarazi zaizkion aldaketekin ados dagoela azaldu beharko du, betiere

baimena emateko oinarritzat hartu diren irizpideekin bat badatoz; bestela, baimena lortzeko eskubidea galduko du.

4.– Halaber, baimena lortzeko eskubidea galduko da artikuluko honetako 2. paragrafoan ezarritako epean sozietatea eratzen ez bada.

16. artikulua.– Fidantza.

1.– Kasinoaren jarduera ustiatzen hasi aurretik kasinoa jartzeko baimena duen pertsona edo entitate titularrak 300.000 euroko fidantza jarri beharko du.

2.– Euskal Autonomia Erkidegoko Administrazio Orokorraren alde gauzatu behar da fidantza, EAEko Diruzaintzan; eskudirutan edo banku, aurrezki-kutxa, aseguru-erakunde, kreditu-kooperatiba edo elkarren bermerako sozietateen kauziazko poliza edo abalen bitartez eratu ahal izango da, eta honako xedapen hauek ez betetzearen ondoriozko eraginpean egongo da: 4/1991 Legea, Euskal Autonomi Elkartean joko arautzekoa, eta hori garatzeko araudia eta dagozkion administrazio-tasak.

3.– Fidantzaren zenbatekoa murrizten bada, pertsona edo entitate titularrak bi hilabeteko epea izango du fidantza hori derrigorrezko zenbatekoraino osatzeko. Fidantza berriz ipintzen ez bada, kasinoko enpresa titular gisa egindako inskripzioa ezeztatu egingo da eta kasinoa jartzeko emandako baimena baliogabetu.

4.– Fidantza jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren baimenarekin bakarrik kendu ahal izango da. Baimen hori lortzeko, fidantza formalizatzea eragin zuten arrazoiak desagertu egin behar dira, eta ez da kitatu gabeko diru-obligaziorik –administrazio-tasarik edo zehapen-espeditierik– izan behar. Fidantza itzultzeko eskatzerako orduan zehapen-espeditente bat amaitzeke badago, ez da itzulketarik baimenduko harik eta espeditente hori ebazten den arte.

17. artikulua.– Indarraldia eta berritzea.

Kasinoa jartzeko baimena hamar urterako emango da. Epe hori beste hainbeste luzatu ahal izango da baimena berritzeko unean indarrean dagoen araudiaren arabera eskatutako baldintzak betetzen badira.

18. artikulua.– Baimena iraungitzea.

1.– Baimena baliogabetzeko eta iraungitzeko arrazoiak Euskal Autonomi Elkartean joko arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legean eta lege hori garatzeko arauetan ezarritakoak izango dira.

2.– Edozein arrazoiengatik baimenen bat iraungitzen bada, joko-kasino berri batentzako lehiaketa publikoa deitu ahalko da. Kasu horretan, kasinoa irekitzeko baimen berria baimen-esleipena iraungi zeneko lurralde historikorako eman beharko da.

V. KAPITULUA

JOKO-KASINOA MARTXAN JARTZEKO BAIMENAREN ARAUBIDEA

19. artikulua.– Kasinoa irekitzeko eta martxan jartzeko eskaera.

1.– Kasinoa jartzeko baimenean ezarritako epean titularrak kasinoa martxan ipintzeko baimena eskatuko dio jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari. Bigarren baimen hori beti egongo da kasinoa jartzeko baimenarekin lotuta.

2.– Pertsona edo entitate esleipendunak eskatuta, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak kasinoa irekitzeko epea luza dezake, gehienez ere hiru hilabetez, betiere bere iritziz hori egiteko arrazoiak badaude.

3.– Adierazitako epe horretan esleipendunak kasinoa martxan ipintzeko baimena eskatzen ez badu, kasinoa jartzeko baimena iraungita gelditu dela ulertuko da. Kasu horretan, Administrazioak lehiaketan parte hartu duen beste enpresaren bati esleitu ahalko dio, baldin eta horretarako baldintzak betetzen baditu.

20. artikulua.– Agiri osagarriak.

1.– Martxan jartzeko baimen-eskabidea agiri hauekin batera aurkeztu beharko da:

a) Sozietatearen eratze-eskritturaren eta estatutuen kopia edo notario-testigantza, eta, aurretik aurkeztu ez bada, sozietatea Merkataritza Erregistroan inskribatuta dagoela dioen egiaztagiria.

b) Kasinoa kokatzen deneko udalerraren arabera aginpidedun den udalaren egiaztagiria, aretoak edo establezimenduak irekitzeko beharrezko lizentziak badituela ziurtatzekoa.

c) Erregelamendu honetako 16. artikulua aipatzen duen fidantza ordaindu izana egiaztatzen duen agiria.

d) Joko bakoitzeko apustuen gutxieneko eta gehiengo mugak eta jarri nahi den «C» motako makina-kopurua.

e) Joko-materiala hornitzen duten enpresen zerrenda.

f) Egiaztagiria, obrak bukatuta daudela eta egindako obrak kasinoa jartzeko emandako baimenaren araberrako oinarriko proiektuarekin funtsean bat datozela ziurtatzen duena.

g) Eskudun teknikariaren egiaztagiria, dagokion lanbide-elkartearen oniritzia duena, jokoaren inguruko instalazio guztiak eta kasinoko segurtasun-neurriak ondo funtzionatzen dutela ziurtatzen duena.

h) Obra berriaren deklarazio-eskritturaren kopia edo notario-testigantza, obra ordaindu eta jabetza-erregistroan inskribatu izana zehaztasunez jasotzen duena.

i) Kasinoa jartzeko baimena emateko ebazpenean ezarritako baldintza teknikoak, baldin eta halakorik badago, bete direla egiaztatzen duten bestelako agiriak

2.– Aurreko paragrafoan jasota ez datozen beste zenbait agiri ere aurkezteko eskatu ahal izango da lehiaketa publikorako deia egiteko aginduan.

21. artikulua.– Izapidetzea eta ebazpena.

1.– Eskabidea eta aurreko artikuluetan aipatutako agiriak jaso ondoren, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak ikusketa egingo du kasinoa jartzeko baimena emateko ebazpenean ezarritako baldintzak eta bestelako legezko betebeharrak bete diren ikusteko. Ikusketa horren emaitza aktan jasoko da.

2.– Ikuskapenaren akta eta dagozkion txostenak ikusi ondoren, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren titularrak ebazpena emango du, martxan jartzeko baimena emanez, edo ukatuz. Aktan jasotako baldintzak edo espedienteari lotutako txostenetan jasotakoak ez betetzea ukatzeko arrazoi izango da. Kasu horretan, ebazpena eman aurretik pertsona edo entitate esleipendunari hamabost eguneko epea emango zaio ikusitako hutsak zuzen ditzan.

22. artikulua.– Ebazpenaren betekizun formalak.

Kasinoa ireki eta martxan jartzeko baimena ematen duen ebazpenak honako zehaztasun hauek jasoko ditu:

- a) Entitate esleipendunaren izena; izen-abizenak, pertsona fisikoa bada.
- b) Kasinoaren izen komertziala, kokapena eta edukiera.
- c) Joko-aretoak martxan egoteko gehienezko ordutegia.
- d) Baimendutako jokoen zerrenda eta jokoan aritzeko mahai- edo elementu-kopurua.
- e) Jarri daitezkeen «C» motako gehienezko makina-kopurua eta, behar bada, horiek jartzeko areto espezifikoak.
- f) Apustuen muga maximoak eta minimoak.
- g) Kasinoaren zerbitzu guztiak irekitzeko epeak, baldin eta guztiak batera martxan jartzen ez badira.
- h) Kasinoko joko-zuzendariaren izen-abizenak, zuzendariordeenak eta zuzendaritza-batzordeko kideenak, behar izanez gero.
- i) Baimenaren iraunaldia.
- j) Emandako baimena lagatzeko debekua, kostubidez zein doan.

23. artikulua.– Baimenak aldatzea.

Kasinoa martxan jartzeko baimena emateko ebazpenean zehaztutako edozein aldaketa egin ahal izateko aurrez jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren baimena beharko da.

VI. KAPITULUA

KASINOAREN ARETOAK

24. artikulua.– Joko-aretoak.

1.– Joko-kasinoetan areto nagusi bat egongo da eta areto pribatuak ere izateko baimena eman ahalko da. Aisialdiko edo ausazko «C» motako joko-makinak jarri ahalko dira areko nagusian.

Dena den, areto nagusiaz aparte beste bi areto egon ahalko dira; bata, bingo-aretoetan baimendutako jokoentzako eta bestea honako joko hauek jartzeko:

- a) Aisialdiko joko-makinak:
- b) «C» motako edo ausazko makinak.
- c) Zirkuluko jokoak.
- d) Erakustaldi-mahaiak.
- e) «C» motako makinak edo ausazkoak, erakustaldi edota txapelketa modukoak.
- f) Txapelketa-eremua.
- g) Joko-kasinoen jarduerari lotutako beste edozein joko edo makina baimendu.

Kasinoa jartzeko baimenean eta martxan ipintzekoan jasota egongo da areto horiek badirela, eta sarrera-zerbitzua izango dute.

2.– Joko-aretoak kasinoa kokatuta dagoen eraikin berean egon beharko dira eta kaletik ezingo da ikusi jokoen garapena.

3.– Kafetegiaren, tabernaren edo jatetxearen zerbitzu osagarriak egon ahalko dira joko-aretoetan, betiere horien funtzionamendua oztopatzen ez badute.

4.– Joko-aretoek bideo-grabaketak egiteko sistema bat edukiko dute eta audio-sistema bat ere eduki ahal izango dute; sistema horrek mahai guztiei estaldura emango die eta jokoa aritzen diren bitartean martxan egon beharko du. Grabaketa-sistema koloretakoa izango da eta data eta ordua adierazteko mekanismoa izango du. Kasinoak gutxienez bost egunez gordeko ditu grabaketa horiek, eta erreklamaziorik izanez gero agintaritzak eskudunak ebazten duen arte.

25. artikulua.– Joko-kasinoen zerbitzu osagarriak.

1.– Joko-kasinoek honako zerbitzu hauek izan beharko dituzte gutxienez:

a) Taberna.

b) Jatetxea.

c) Egongela.

2.– Joko kasinoek beste edozein zerbitzu emateko aukera izango dute, betiere horretarako jokoa alorrean eskumena duen zuzendaritzaren baimena badute. Aukera hori betekizun bihurtuko da baldin eta zerbitzu horiek eskabidean aurreikusita eta kasinoa jartzeko baimenean sartuta badaude.

3.– Aurreko paragrafoan aipatzen diren zerbitzuak kasinoaren titularra ez den pertsona edo enpresa batenak izan daitezke edo kasinoaren titularra ez den pertsona edo enpresa batek ustia ditzake, eta kasinoa dagoen eraikin edo arkitektura-multzo berean kokatuta egon beharko dute. Kasinoaren enpresa titularrak zerbitzu horiek ematen dituen titularrekin edo ustiatzen dituen enpresarekin batera modu solidarioan erantzungo du emandako zerbitzuarengatik.

VII. KAPITULUA

SARRERA ONARTZEKO ETA DEBEKATZEKO ARAUBIDEA

26. artikulua.– Sarrera debekatzea.

1.– Joko-kasinoetan sarrera galaraziko zaie honako egoera hauetakoren batean dauden pertsonen:

a) Adingabekoei.

b) Legez ezindutakoei; mozkortuta egoteagatik, substantzia psikotropikoen eraginpean egoteagatik edo adimeneko urripen edo nahasmendua izateagatik jarduteko gaitasun osoa ez dutenei; eta portaera erasokor edo bortitza izateagatik ordena, lasaitasuna eta jokoen garapena kaltetu ditzaketenei.

c) Erregelamendu honen 28. artikuluan xedatutakoari jarraituz, jokoa alorrean eskumena duen zuzendaritzak kasino-aretoetara sartzeko debekua duten pertsonen dagokienez egindako zerrendan jasota daudenei, zerrenda horretan ezarritako denboraldian.

27. artikulua.– Sarrera-baldintzak eta sarrera ukatzeko eskubidea.

1.– Kasinotako titularrek sarrera-baldintzak edo jantziaren edo etiketaren inguruko baldintzak jarri ahalko dituzte oro har, modu iraunkorrean edo jakineko sasoi, egun edo joko-aretoen funtzionamendu-orduei mugatuta.

2.– Sarrera ukatzeko eskubidea diskriminazio ezeko eta tratu berdinen printzipioen arabera gauzatuko da; eskubide hori ezingo da gauzatu, beraz, pertsonen duintasunaren aurka egiteko edo oinarrizko eskubideak urratzeko..

3.– Artikulu honetako lehen paragrafoan aipatzen ez diren sarrera-baldintza edo -debekuak ezartzeko, joko-kasinoek baimena eskatu beharko dute jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzan; baldintza horiek arbitrarioak, diskriminatzaileak edo pertsonen oinarrizko eskubideak urratzen badituzte ukatu egingo dira.

4.– Lokalean sartzeko debekuak, murrizpenak eta baldintzak lokaleko sarreretan ikusteko moduan adierazi behar dira.

28. artikulua.– Kasino-aretoetara sartzeko debekua duten pertsonen zerrenda.

1.– Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak egiten du joko-kasinoetara sartzeko debekua duten pertsonen zerrenda. Hurrengo paragrafoan zehaztutako irizpideei jarraituz, kasino-jokoak gauzatzen diren aretoetara sartu ezin duten pertsonak jasoko dira zerrenda horretan.

2.– Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak honako hauek jasoko ditu kasino-aretoetara sartzeko debekua duten pertsonen zerrendan:

a) Zerrendan egon nahi duten pertsonak, hiru hilabete eta bi urte arteko epean. Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari idazki bat bidaliz eskatu beharko dute zerrendan sartzea. Zerrenda horretako gutxieneko egonaldia –hiru hilabete– bukatu ondoren, interesdunek zerrendatik kentzeko eska dezakete jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzan.

b) Kasinotako enpresa titularrek pertsona jakin batzuk zerrendan sartzeko eska dezakete, gutxienez hiru hilabetez eta gehienez urtebetez, baldin eta zioak arrazoitzen badituzte. Horretarako, administrazio-espeditentea instruitu beharko da eta interesdunari hamar eguneko entzunaldia eman.

Ondorio horietarako, jokoen ordena, lasaitasuna eta garapena eragozten dituzten ekintzak izango dira zio arrazoituak; esaterako: gainerako jokalariei jokoan parte hartzea eragozteko edo oztopatzea, bingoko langileenganako edo beste jokolarienganako tratu ez adeitsua izatea eta jokoaren arauak ez betetzea, bai eta bezeroei diru-maileguak eskatzea ere.

Zehapena mailakatzeko aintzat hartuko dira nahita egitea, sortutako kaltea eta arau-haustea behin baino gehiagotan egin izana.

c) Euskal Autonomi Elkartearen jokoa arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legeko edo hura garatzeko erregelamenduetako xedapenen urratze larri edo oso larriengatik zehatzen diren pertsonak.

d) Ebazpen judizial baten ondorioz sartutakoak.

3.– Kasino-aretoetan sartzea debekatuta duten pertsonen zerrendan pertsona horien izen-bizenak, sexua eta NANaren edo agiri baliokidearen zenbakia sartuko dira.

4.– Debekua Euskal Autonomia Erkidegorako oro har edo lurralde historiko bateko edo gehiagotako joko-aretoetarako da, salbu eta artikuluko honetako 2. idatzi-zatiko b) hizkian dagoen kasuan; kasu horretan, eragindako aretoetara mugatu ahalko da.

29. artikulua.– Harrera- eta kontrol-sistema.

1. Jokalariak onartzeko, joko-kasino bakoitzean harrera-esparru bereizi bat jarri behar da. Joko-kasinoek harrera- eta kontrol-sistema bat baino gehiago eduki ahalko dituzte kasino-aretoetarako sarbide bat baino gehiago badute.

2.– Joko-kasinoetan sartzeari nahi duten pertsonen datuak egiaztatu ahal izateko sistema informatiko bat eduki beharko dute joko-kasinoek, erregelamendu honetan xedatutakoaren arabera sarrera debekaturik daukaten pertsonak sartzetik izan ez dezaten. Euskarri informatiko horrek jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzarekin zuzeneko lotura izateko bidea eman beharko du, aipatutako zerrendan dauden pertsonen datuak eguneratu ahal izateko, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzako titularrak ebazpen bidez ezarritako zehaztapenen arabera.

Identifikazio-sistema horren erabilera eta borondatezkoak diren bestelako erregistro-sistemen gaikuntza datu pertsonalak babesteko arautegiko preskripzioen mende egongo da. Dena den, harrera-kontrollean edo harrera-erregistroan dauden datuak ezin izango dira erabili erregelamendu honetan aurreikusitako xedeekin bat ez datozen helburuetarako.

3.– Sartzeko balizko debekuak egiaztatzeko, kasino-aretoan sartu nahi duten pertsonak NANA aurkezteko eskatuko zaie, sartu nahi duen pertsona espainiarra bada, eta, pasaporte, atzerriarra bada.

4.– Harrera-zerbitzuak kasinoko instalazioetara sartzeko sarrera-txartel bat emango dio interesdunari, bigarren paragrafoan aipatzen den egiaztapena egin ondoren.

5.– Sarrera-txartelak izendunak izango dira beti. Txartela duten pertsonak txartela erakutsi beharko dute kasinoko langileek edo jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzako ikuskapen- eta kontrol-zerbitzukoek eskatzen dieten guztietan. Hori horrela egiten ez badute edo ezin badute egin, joko-aretoetatik kanporatuko dituzte.

6.– Sarrera-txartelak modu korrelatiboan zenbakituta egongo dira, eta, gutxienez, honako datu hauek jasoko dituzte: izen-abizenak, NAN-zenbakia, baliotasun-epea eta kasinoaren zigilua.

7.– Sarrera-txartelak sistema informatiko baten bidez egingo dira. Sistema informatiko horren bidez, halaber, bisitarien eta sarrera debekatuta duten pertsonen erregistroa kudeatuko dira.

8.– Joko-aretoen funtzionamendu-arau orokorrak eta, ezinbestez, honako gai hauei buruzko arauak jasotzen dituzten doako liburuxkak egongo dira kasinoko harrera-zerbitzuetan: ordutegia, atzerriko moneta-trukea, esku-diruz jokatzeko betebeharrak, joko mota bakoitzeko gehieneko eta gutxienezko apustuak, harrera-baldintzak, txartelen salneurriak, behar izanez gero, eta jokatu daitezkeen jokoak. Gainera, erregelamendu honen 5. artikuluan aipatzen den informazioa jasoko da liburuxka horietan.

9.– Halaber, kasinoan dauden jokoak gauzatzeko arauak jasotzen dituzten liburuxkak egongo dira.

10.– Ez da beharrezkoa izango joko-aretoetara sartzeko txartelak egitea kasinora euren lanbide-eginkizunak betetzera eta eskaintako zerbitzuak erabiltzera ez doazen pertsonentzat.

VIII. KAPITULUA

JOKO-ARETOEN FUNTZIONAMENDUA

30. artikulua.– Jarduera-ordutegia.

1.– Kasinoaren enpresa titularrak berak ezarriko du areto bakoitzaren joko-ordutegia –noiz hasiko diren jokoak eta noiz amaitu– eta ordutegi desberdinak ezarri ahalko ditu areto eta asteko egun bakoitzerako, betiere funtzionamendu-baimenean ezarritako ordutegi-bandaren barnean.

2.– Kasino-aretoetako ordutegi erreala jakinaraziko dio kasinoak jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari; ordutegi hori kasinoari baimendutako ordutegi-bandaren barnekoa izango da. Baimendutako ordutegi-bandaren barnean egiten den edozein aldaketa jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari jakinarazi beharko zaio.

Areto pribatuen funtzionamendu-ordutegia areto printzipalaren ordutegiaren desberdina izan daiteke; jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak eman beharko du berariaz ordutegi hori izateko baimena.

3.– Kasinoko areto edo aretoen jarduera-ordutegia grafikoki iragarri beharko da bisitarien harrera– edo kontrol-aretoan.

4.– Joko-aretoak jardunean dauden ordutegian establezimenduak baimenduta duen aforoa betetzen bada, bisitari gehiago hartzeari utzi beharko dio kasinoak behin-behinekoz.

31. artikulua.– Dibisa-trukea.

Kasinoek dibisa-trukea egin ahal izango dute euren kutxa-bulegoetan, betiere dibisa-trukearen eta dibisa-trukeak egiten dituzten establezimenduen inguruko arauei jarraituz. Trukea ezingo da inoiz joko-mahaietan egin.

32. artikulua.– Kutxazain automatikoak.

1.– Joko-kasinoek banku-erakundeen kutxazain automatikoak jarri ahal izango dituzte joko-aretoen sarbideetan eta aretoen barnean. Kasu horretan aretoko kutxa-eremuaren inguruan jarri beharko dira, eta, nolana ere, aretoan dauden joko-elementuetatik ahalik eta urrunen.

2.– Kasinoak jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari jakinarazi beharko dio kutxazainak jartzeko asmoa, instalazioa egiteko aurreikusitako eguna baino gutxienez hamar egun lehenago.

33. artikulua.– Joko-mahaien funtzionamendua.

1.– Joko-aretoetako bisitariak ez daude behartuta jokoan parte hartzera; dena den, joko-mahaietako eta ausazko makinetak eserlekuak eta aulkiak jokalarientzako dira.

2.– Joko-mahai zehatz bateko kutxan aurrerakina gordailutu ondoren, eta mahai horretako joko-langilea lanean ari bada, kasinoak martxan jarri beharko du mahai hori lehenengo jokalaria aurkezten den unean eta jokaldiarekin jarraitu amaitzeko ezarritako ordura arte.

Esanda bezala, behin mahai bakoitzean jokoa hasi ondoren ezingo da partida moztu orduz lehen ezein mahaitan, jokalariek mahairen batetik erretiratzen badira edo hurrengo idatzi-zatian aipatzen den kasuan izan ezik. Mahai batean jokoa modu desegokian edo iruzur eginez gauzatzen ari dela susmatzen bada, kautelaz jokoa bertan behera utzi ahalko du kasinoko joko-zuzendariak. Kasu horietan, gertatutakoaren akta jasoko da.

3.– Aretoetan zenbait joko-mahai martxan badaude, eta partidak horietakoren batean animazioa galdu badu, mahaia ixtea edo mahai horretan jokoa behin-behinekoz geldiaraztea erabaki dezake joko-zuzendariak, baldin eta nahikoa mahai uzten baditu zerbitzuan bertan dauden jokalariek partidarekin jarraitu ahal izateko. Arau hori bera aplikatuko da joko-aretoetan saio-hasieran ikusten bada jokalaria-kopurua dela-eta ez duela merezi mahai denak batera martxan jartzea; kasu horietan mahaia pixkanaka irekiko dira.

4.– Kasinoko areto nagusiaren jarduera-ordutegian kasinoko joko-zuzendariaren edo haren ordezkorearen ardura zuzena izango da jendeari zerbitzu ona emateko behar adina mahai martxan jartzea eta jokoen garapen egokia bermatzea. Nolanahi ere, joko-mahaia martxan jartzen direnean gutxienez erruleta-mahai bat eta karta-mahai bat egongo dira martxan, aldi berean eta saioak irauten duen bitartean.

Areto pribatuetan kokatuta dauden joko-mahaien martxan jartzea salbuetsi egiten da aurreko paragrafoan xedatutakotik.

5.– Jokoak nahitaez etengo dira muga gisa ezarritako orduan. Joko-mahai bakoitzean, mugako ordua baino une batzuk lehenago, mahai-buruak ozenki iragarriko ditu honakoak: azken hiru bolak bola-, erruleta-, amerikar erruleta- eta zori-erruleta mahaietan; dadoen mahaietako azken jaurtizailea; eta azken hiru eskuak puntua eta banka, pokerra, blackjacka eta bakara edozein modalidadetan jokatzen diren mahaietan. Hogeita hamar eta berrogeiko mahaietan, partida ordutegiko azken hogeita hamar minututan azken aldiz pikatzen denean eten behar da.

6.– Kasinoak apustuen minimoak aldatu ahalko ditu joko edo mahai jakin batzuetan, honako baldintza hauek betez:

a) Saioan zehar eta behin mahaia martxan jarri eta gero, kasinoak apustuaren muga aldatu ahalko du, aurreko mugarekin ateratako azken hiru bolak edo eskuak adierazita, eta, beharrezkoa balitz, mahaiaren aurrerakina osatuz.

b) Nolanahi ere, kasinoko areto nagusian gutxienez mahai bat martxan jarri beharko da joko horretarako baimendutako apustuen muga minimoarekin, baimen zehatzean bestelakorik xedatzen ez bada behintzat.

34. artikulua.– Apustuen izaera.

1.– Legezko dirua bakarrik erabili ahalko da jokoetan, «C» motako makinetan edo ausazkoetan izan ezik, fitxak, txartelak edo ordaindu eta dirua itzultzeko bestelako euskarri fisiko edo elektronikoak erabiltzeko baimena eman bada.

2.– Apustuen elkarren segidako batuketak legezko diruz edo kasinoak emandako fitxa edo plaka bidez adieraziko dira eta horien balioa beti eurotan emango da.

35. artikulua.– Apustuak kontrapartidako jokoetan.

1.– Kontrapartidakoak deitzen diren jokoetan apustuak fitxa edo plaka bidez bakarrik egin daitezke.

2.– Joko horietan diruaren truke fitxa edo plakak lortu ahalko dira joko-aretoetan egongo diren kutxa-bulegoetan, mahaietan bertan, edo, jokorearen alorrean eskumena duen zuzendaritzaren baimena bada, joko-aretoan bertan jartzen diren kutxa-zerbitzuen bidez.

3.– Croupierrak aldatuko ditu dirua edo plakak fitxen truke joko-mahaietan; mahaiaren gainean horretarako apropos jarrita dagoen lekuan jarriko ditu ikusteko moduan bankuko billetea edo

billeteak zabaldua edo plakak eta horien balioa esango du ozenki. Ondoren, fitxak lerrokatu eta agerian zenbatuko ditu eta bezeroei fitxak pasatu edo bezeroak eskatutako apustuak egingo. Azkenik, mahaiko kutxan jarriko du aldatutako plaka edo fitxa modu nabarmenean eta billetea beste kutxa batean sartuko du; kutxa hori metalezkoa da, giltzaz itxita egoten da eta gehienetan joko-mahaiaren zati da.

4.– Aldatutako billeteak ezingo dira kutxatik atera partida amaitu arte eta kontuak mahaian bertan edo kutxa-sailean edo horretarako jartzen diren bulegoetan ateratzeko asmoz ez bada. Dena den, billeteen pilaketa kutxatan gehiegizkoa bada, billeteak atera daitezke eta billeteen kontuak atera kutxa-sailean edo horretarako jarritako beste bulego batean jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzako ikusketa- eta kontrol-zerbitzuen aurrean, bertan baldin badaude. Horrela zenbatutako billeteen zenbatekoa akta labur batean jasoko da; akta hori jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzako ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuetako kide batek eta kasinoko joko-zuzendariak edo ordezkatzan duenak sinatuko du eta berriro mahaian jarriko den edo hau ordezteko jarritako kutxan sartuko da kopia bat.

Eskupekoen zenbaketa partziala egiteko ere prozedura hau erabiliko da, baldin eta dagokion kutxak ez badu fitxa gehiago onartzen.

36. artikulua.– Apustuak zirkuluko jokoetan.

1.– Zirkulukoak deitzen diren jokoetan bankako batuketa fitxek eta plakek bakarrik osatu behar dute, euren balioa eurotan adierazita. Salbuespen gisa, legezko dirua erabiliz egin ahalko dira apustuak.

2.– Zirkuluko mahaietan truke-operazioak croupierrak berak egingo ditu, edo, kasinoak egoki baderitzo, eginkizun zehatz hori duen langileak.

3.– Trukea egiteko ardura duen langileak fitxa eta plaka gehiago behar baditu bere kutxarako, kutxa nagusiari zenbat fitxa eta plaka eskatzen dizkion eta zenbat plaka edo billete trukatu nahi dituen adierazteko agiria egingo du. Kutxako langileak eta partida-buruak izenpetuko dute agiria hori. Trukea egiaztatzekeo agiria kutxa nagusian gordailutu beharko da.

4.– Aurreko artikuluan aipatzen diren joko-mahaietan plakak edo fitxak aldatu behar badira, aurreko paragrafoan aurreikusitako prozedura erabiliko da.

37. artikulua.– Ahaztutako edo galdutako apustuak.

1.– Lurrean edo joko-mahaietan ahaztutako edo galdutako kopuruak edo apustuak, edo partidak jokatzen diren bitartean utzitakoak –zeinen jabea ezagutzen ez baita– kutxa nagusira eramango dira eta erregistro berezi batean jaso. Horien zenbatekoa kasinoko kontabilitate-partida berezi batean jasoko da eta horren saldoak, ekitaldia amaitzen denean, aipatu erregistroak ematen duen baturarekin bat etorri beharko du.

2.– Partidatan zehar utzitako diruaren kasuan, guztira ahaztu den hasierako apustuaren zenbatekoa izango da kontuan hartzekoa, jabearen bila ibili ondoren zenbatekoak edo apustuak benetan utziak izan direla ohartzen den arte metatu ahal izan diren irabaziak kontuan hartu gabe.

3.– Aurkitu den diruaren edo apustuaren jabea agertzen bada eta bere eskubidea frogatzen modu ukaezinean, kasinoak dirua itzuliko dio. Itzultzearen zenbatekoa kontabilitateko partida berezian eta artikulua honetako lehen paragrafoan aipatzen den erregistroan jasoko da. Erregistroan, gainera, itzultze-eguna, interesdunaren izena eta helbidea, aurkeztutako frogak eta hasierako oharraren aipamena jasoko dira.

4.– Kontzeptu honegatik kasinoak lortutako dirua gizarte-laguntzako ekintzetan diharduten erakunde edo elkarteei emango zaie urteko joko-denboraldia amaitzen denean.

38. artikulua.– Karta-sortak edo karta-joko osoak.

1.– Kasinoan erabiltzeko karta-sortak edo karta-joko osoak seiko multzotan egongo dira; multzo horiei dozena-erdiak deitzen zaie. Dozena-erdi bakoitzak karta-fabrikatzaileak emandako hurrenkera-zenbaki bat izango du; zenbaki hori jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren oniritzia duen liburu berezi batean idatziko da.

2.– Joko kasinoek baimendutako fabrikatzaileei bakarrik erosi ahalko dizkiete karta dozena-erdiak. Fabrikatzaileek legez baimendutako kasinoei bakarrik saldu ahalko dizkiete karta horiek. Kasinoek euren logotipoa inprimatu ahalko dute karten atzealdean.

3.– Dozena-erdi berriak edo zaharrak kasino bakoitzean derrigorrez egon behar duen armairu batean gordeko dira, lehenengo paragrafoan aipatzen den erregistro-liburuarekin batera. Armairua giltzaz edo ixtea bermatzen duen beste edozein bitartekoz itxita egongo da beti. Kasinoko joko-zuzendariaren edo hura ordeztzen duenaren aurrean edo jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzako ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuek eskatuta bakarrik irekiko da armairua.

4.– Jokorako egoera ezin hobean dauden kartak bakarrik erabiliko ditu kasinoak. Edozein jokalarik eskatu ahalko du karten egoera ikustea; hori gertatuko balitz, berehala egingo da ikusketa eta kasinoko joko-zuzendariak edo hura ordeztzen duenak erabakiko du kartak erabiltzeko moduan dauden ala ez.

Alde batera utzitako kartak, markatutakoak edo hondatutakoak txikitu egingo dira eta suntsipena dagokion erregistro-liburuan jasoko da.

5.– Aurreko paragrafoetan ezarritakoa dado-jokoei ere aplikatuko zaie; beraz, dadoak berriak badira, ontzi itxietan eta zigilatuetan egongo dira gordeta eta justu erabili aurretik jendearen edota jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuen aurrean puskatuko dira. Horiek gorde eta suntsitzeko prozedura kartekin erabilitakoa izango da.

39. artikulua.– Kartak ikusi eta nahastea.

1.– Erabiltzeko unean aterako dira dozena-erdiak karta-gordetegitik. Berriak badira, joko-mahaian bertan aterako dira paketeetatik, jendeak eta jokalariek ikus dezaten zigiluak ukitu gabe daudela.

2.– Kartak gora begira jarriko dira mahai gainean, fabrikatzaileak horien kokapen-ordena ez duela aldatu frogatzeko. Croupierrak zenbatu egingo ditu, eta, ondoren, berriro mahai-tapizaren gainean jarriko ditu eta nahastu, kartak behera begira daudelarik. Aurreko partida batean erabilitako kartak ere modu berean nahasiko dira.

3.– Nahasketa multzo bakar batean egingo da, behatzak aparte direla eta kartak pakete txikietan multzokatuta, mahai-tapizetik ez jaikitzeko eta lortutako ordena ez aldatzeko moduan. Ezingo da kartarik apartatu edo markatu.

4.– Partida jokatzen den bitartean, esku bakoitza amaitu eta nahastu aurretik croupierrak bi multzotan jarriko ditu kartak. Multzo bat ageriko kartekin eta bestea karta estaliekin. Jarraian lehenengo multzoa behin jarriko du bigarren multzoaren gainean eta nahastu egingo ditu aurreko bi paragrafoetan zehaztutako moduan.

5.– Partida amaitzen denean, fabrikatzaileak ezarritako ordenan jarri beharko dira kartak eta aztertu egin beharko dira markatuta dauden ala ez ikusteko.

6.– Ikusten bada aztertutako piloetatik kartaren bat desagertu dela, edo karta gehiegi dagoela piloetan, markatuta edo jatorrizko pilokoak ez diruditenak, mahaitik kenduko da dagokion dozena-erdia eta horren berri emango zaio, akatsa ikusi zen moduaren eta egoeraren zehaztaperen guztiekin, kasinoko joko-zuzendariari edo haren ordezkariari eta jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzako ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuei, baldin eta kasinoan badaude; bestela, akta jaso eta jakinaraziko zaie.

7.– Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren baimenarekin karta-joko guztietan behar bezala homologatutako mekanismo automatizatuak eta eskuzkoak erabili ahalko dira nahasketa-operazioak egiteko.

40. artikulua.– Fitxak eta plakak aldatzea.

1.– Kasinoak berak dituen fitxak eta plakak balio bereko legezko diruaren truke aldatuko dizkie jokalariei, kenketarik egiteko aukerarik gabe.

2.– Kasinoak fitxak edo plakak aldatzea ukatu ahalko dio bisitariari edo jokolariari, baldin eta debekatutako jatorriko dirua izan daitekeela susmatzen badu. Kasu horretan kasinoko joko-zuzendariak jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari txostena bidali beharko dio eta horren berri eman ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuei, kasinoan bertan baldin badaude.

3.– Eskuz ordaindu ordez kasinoaren kontuaren aurkako txeke izendun bat entregatuz egin ahal izango da ordainketa; kasu horretan akta jasoko da bi aletan –hartzaileak eta kutxazainak edo haren ordezkariak sinatuta– eta alderdi bakoitzak ale bat gordeko du. Txeke bidezko ordainketa jokolariak eskatzen badu edo haren esanbidezko oniritzia jaso ondoren bakarrik ahalko da egin, kasinoko kutxa nagusian erregelamendu honen 43. artikulua xedatzen duen zenbatekoa esku-dirutan ehuneko berrogeita hamarrean gutxitzen den kasuetan izan ezik, edo ordaindu beharreko zenbatekoa jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak ezarritako zenbatekoa gainditzen duenean.

4.– Txekea edo taloia ordaindu gabe geratzen bada, osorik edo zati batean, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzara jo dezake jokolariak zor zaion zenbatekoa erreklamatzeko, aurreko paragrafoan aipatzen den aktaren kopia erantsita. Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak kasinoko joko-zuzendariari entzungo dio, eta, akta benetakoa dela eta zorra ez dela ordaindu egiaztatu ondoren, hiru egun balioduneko epea emango zaio zor duena ordaintzeko, eta hori jokolariari entregatuko zaio. Ordainketa egiten ez bada, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak kasinoak jarritako bermea betearaziko du jokolariari zor zaion zenbatekoa ordaintzeko. Nolanahi ere, alderdiei aplikatu dakizkien ekintza zibilak zein zigor ekintzak aplikatzeko eskumena gordeko du ematen duen ebazpenean.

5.– Edozein zirkunstantziagatik kasinoak ezingo balizkie irabaziak jokalariei ordaindu, kasinoko joko-zuzendariak jokoak berehala eteteko agindua emango du eta jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuen agerpena eskatuko, eta horien aurrean egingo dira dagozkien zordunketa-aktak, artikulua honetako 3. paragrafoan aurreikusitako moduan. Akta horien kopia jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzara bidaliko da; zuzendaritza horrek emandako baimena behin-behinekoz etetea erabaki dezake, eta, nolanahi ere, artikulua honen 4. paragrafoan aurreikusitako eran jokatuko du.

6.– Kasinoko joko-zuzendariak ez baditu zor dituen zenbatekoak jarritako epean ordaintzen eta fidantza ez balitz nahikoa aktetan egiaztatutako zorrei aurre egiteko, jokoaren alorrean eskumena

duen zuzendaritzak ez du fidantzaren aurka ordaintzeko agindua emango eta epaitegi eskuduneari konkurtso-egoeraren eskabidea aurkezteko eskatuko dio kasinoaren sozietate titularrari; konkurtso-egoeraren eskabidea gai horren gaineko araudiaren arabera izapidetuko da.

Aurreko paragrafoan xedatutakoa artikuluko honen 4. paragrafoko kasuan zein 5. paragrafokoan aplikatzekoa izango da. Dena den, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak dagokion zehapen-espeditatea hasiko du erantzukizunak argitzeko.

7.– Kasinoa ez da behartuta egongo jokalariei irabaziak egiazteko ziurtagiriak egitera

41. artikulua.– Mahaiei egiteko gutxieneko aurrerakinak.

1.– Kontrapartidako jokoetan aritzeko erabiltzen diren mahaiak jokalarien bermeei erantzuteko fitxa- eta plaka-aurrerakinez hornituko dira kasinoko kutxa nagusitik joko hasteko unean, artikuluko honetan ezarritako diru-zenbatekoaren arabera.

Kutxa nagusiak behar beste aldiz jarriko du aurrerakin hori partida ari den bitartean; kasinoko joko-zuzendaritzak zehaztuko du zenbat diru jarriko den aldi bakoitzean.

2.– Mahaiari eman behar zaizkio aurrerakinak, ahal bada balio txikiko fitxa eta plakatan, mahaiaren eta kutxa nagusiaren arteko trukeak gutxitzeko edo kentzeko.

3.– Aurrerakinen zenbatekoa honako hau izango da, gutxienez:

a) Bola-jokoan, irekiera- eta funtzionamendu-baimenean ezarritako gutxieneko apustuaren zenbatekoa bider 4.000 eginda ematen duena.

b) Erruleta frantsesean, erruleta amerikarrean eta dado-jokoan mahaiaren gutxieneko apustuaren zenbatekoa bider 15.000 eginda ematen duena..

c) Zori-erruletako jokoetan, mahaiaren gutxieneko apustuaren zenbatekoa bider 10.000 eginda ematen duena.

d) Hogeita hamar eta berrogeiko eta puntu eta banka jokoetan, mahaiaren gutxieneko apustuaren zenbatekoa bider 10.000 eginda ematen duena.

e) Blackjack eta karta-uzterik gabeko pokerrean, mahaiaren gutxieneko apustuaren zenbatekoa bider 5.000 eginda ematen duena.

42. artikulua.– Joko-mahai bakoitzeko emaitzen kontrola.

1.– Aurrerakina osatzen duten fitxak eta plakak mahaira eramango dira eta bertan edukiko dira partidak ondo gauza daitezten. Behin mahaiak itxi eta gero, aurrerakinetik geratzen diren fitxak kutxa nagusira eramango dira, berariaz horretarako egindako kutxa batean.

2.– Mahaia irekitzen denean croupier-lana egiten duenak fitxak eta plakak zenbatuko ditu. Zenbaketaren emaitza ozenki adieraziko du croupierrak, eta aurrerakinen erregistroan idatziko da ondoren; hori guztia mahai-buruaren eta kasinoko joko-zuzendariaren edo ordezkorearen aurrean egingo da, zeinek erregistratze hori sinatuko baitute kasinoaren kontrola ematen duen pertsonal funtzionarioarekin batera, bertan badaude. Prozedura hori bera erabiliko da partidaren zehar aurrerakin berriak egin behar badira.

3.– Lan-jardunaren amaieran mahaiaren geratzen diren fitxak eta plakak zenbatuko dira eta zenbaketaren emaitzak aurrerakinen erregistroan idatziko dira. Edozelan ere, mahai-burua, croupierrak, kasinoko joko-zuzendaria edo ordezkora aurrean direla egingo da kontua; horiek

beren ardurapean egindako oharra zuzena dela egiaztatuko dute eta ondoren sinatu egingo dute. Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuek aurrean badaude, horiek ere erregistroan sinatuko dute. Nolanahi ere, mahaiak irekitzeko eta ixteko orduan kasinoko joko-zuzendaria zuzendariordeak, zuzendaritza-batzordeko kideren batek edo maila handieneko langileren batek ordeztu ahalko dute zenbaketa egiteko.

4.– Bestalde, mahaiak ixten direnean mahai bakoitzean aldatu diren billeteak gordetzen dituzten kutxak aterako dira, billete horiek zenbartzeko. Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuen aurrean egingo da zenbaketa, baldin eta aurrean badaude, eta kutxazain baten, croupier baten eta kasinoko joko-zuzendariaren edo ordezkorearen aurrean. Zenbaketan jasotako emaitza aurrerakinen erregistroan idatziko da.

5.– Aurreko bi paragrafoetan aipatutako eragiketak nahiko poliki egingo dira, aurrean dauden pertsonak jarrai ditzaten xehetasun guztiekin. Aurrerakinen erregistroaren ekintzara agertu den edozein pertsonak eskatu ahalko du aurrerakinen erregistroa, bertan idatzitako zenbatekoak eta ahoz esandakoak bat datozela ziurtatzeko.

Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzako ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuek, halaber, egoki iritzitako beste edozein egiaztapen egin ahalko dute.

43. artikulua.– Sariak ordaintzeko gutxieneko gordailua.

1.– Jarduera bakoitzaren hasieran joko-kasinoek diru-kopuru bat izan beharko dute euren kutxa nagusian; diru-kopuru hori apustu handieneko zenbateko txikiena duen erruleta-mahaiari dagokion aurrerakinaren baliokidea izango da gutxienez. Diru horren zati bat banku-kontu batean eduki ahalko da blokeatuta edozein unetan sariak ordaintzeko erabilgarri, betiere jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren baimenik badago. Dena den, kutxa nagusian esku-dirutan dagoen zenbatekoa ezingo da izan diru guztiaren ehuneko berrogeita hamarra baino gutxiagokoa.

2.– Erregelamendu bidez ezar daitezkeen gainerako kontabilitate-betebeharrak alde batera utzita, kasinoko kutxa nagusiak mahai bakoitzeko erregistro berezi bat izan beharko du dirua jartzeko eta aurrerakinak emateko.

44. artikulua.– Aretoaren agiriak eta gutxieneko informazioa.

1.– Kasino-jokoen jarraibide-liburuxkak egon beharko dira bezeroentzako kasino-aretoetan, Euskal Autonomia Erkidegoko bi hizkuntza ofizialean idatzita. Halaber, kasinoetako titularrek kasinoan gauzatzen diren jokoen arau ofizialak eta establezimenduaren barne-araudia bezeroen esku eduki beharko dituzte.

2.– Joko-kasino guztiek jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak izapidetutako erreklamazio-liburua izango dute bezeroen eskura, nahi izanez gero, erabil dezaten. Erreklamazio egiteko, kasinoko bezeroek edozein unetan eskatu ahalko dute erreklamazio-liburua. Erreklamazioak zehaztasunez bete beharko du inprimakia, kexatzeko arrazoiak argi eta garbi adieraziz eta erreklamazioa egin den data jarrita. Kasinoko arduradunek jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzara bidali beharko dituzte erreklamazioak, gehienez ere erreklamazioa jarri eta hamabost eguneko epean.

3.– Joko-mahai bakoitzean edo horien ondoan eta jokalariek ikusteko moduko lekuan iragarki bat jarri beharko da, non mahai-zenbakia, hasierako aurrerakin-zenbatekoa eta joko bakoitzean onartzen diren gutxieneko eta gehieneko apustuak adierazten diren.

IX. KAPITULUA

JOKO-KASINOETAKO ZUZENDARITZA ETA LANGILEAK

45. artikulua.– Jokoen zuzendaritza-organoak.

1.– Jokoen zuzendaritza eta jokoen garapenaren kontrola kasinoko joko-zuzendariari dagozkio edo, behar bada, kasinoko pertsona fisiko titularrari, kasinoko sozietate titularraren zuzendaritza-edo administrazio-organoei dagozkien ahalmenak alde batera utzi gabe.

2.– Kasinoko joko-zuzendariak bere eginkizunak betetzeko orduan zuzendaritza-batzorde baten eta zuzendariorde baten edo batzuen laguntza jaso ahalko du. Zuzendaritza-batzorde bat egon arren, hori ez da eragozpen izango beharrezkoa bada zuzendariorde bat edo gehiago izendatu ahal izateko.

Zuzendaritza-batzordeko kideak, bai eta zuzendariordetzakoak ere kasinoko pertsona fisiko titularrak izendatu beharko ditu, edo, bestela, sozietate titularraren administrazio-kontseiluak edo horren ahalmenak eskuordetu zaizkion organoak edo pertsonak.

3.– Zuzendaritza-batzordea, baldin eta horrelakorik badago, gutxienez hiru kidek osatuko dute eta horietako bat nahitaez kasinoko joko-zuzendaria izango da.

46. artikulua.– Zuzendaritza-organoen izendapena.

1.– Kasinoko zuzendariaren izendapena, gainerako zuzendaritza-batzordeko kideena eta zuzendariordeena jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari jakinarazi beharko zaio. Erregelamendu honen 50. artikuluan aipatzen den agiria emango zaie pertsona horiei.

2.– Aurreko paragrafoan aipatzen den onespina baliogabetu ahalko da –interesdunari entzun ondoren– bere eginkizunak ez baditu betetzen eta arau-haustea larria bada. Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak baliogabetuko du onespina, horretarako arrazoiak emanda, eta kasinoko pertsona fisiko edo juridiko titularra kide hori lanpostutik kentzera behartuko du.

3.– Artikulu honen 1. paragrafoan aipatzen diren pertsonen heriotza, ezintasuna, kargu-uztea edo kargutik kentzea gertatzen bada, kasinoko pertsona fisiko edo juridiko titularrak horren berri eman beharko dio jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari, hurrengo bost egunen barruan. Kasinoko joko-zuzendariaren kasuan, kasinoko pertsona fisiko edo juridiko titularrak zuzendariorderen bat, zuzendariorderik balego, edo zuzendaritza-batzordeko kideren bat izendatuko du aldi batean eta berehala zuzendariaren eginkizunak bere gain har ditzan.

4.– Kargutik kendu eta hogeita hamar eguneko epean kasinoko pertsona fisiko edo juridiko titularrak jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari jakinarazi beharko dio nork ordeztuko duen kargutik kendutakoa.

47. artikulua.– Zuzendaritza-organoen ahalmenak.

1.– Kasinoko joko-zuzendariak, zuzendariordeek eta zuzendaritza-batzordeko gainerako kideek dira jokoak ordenatu eta ondo ustiatzearen arduradunak administrazioaren eta sozietate titularraren aurrean, betiere administrazio-baimenean, Euskal Autonomi Elkartearen jokoaren arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen arauetan eta erregelamendu honetan ezarritakoaren arabera. Horiek bakarrik eman ahalko dizkiete aginduak joko-langileei, sozietateko organo nagusiek horien artean egiten duten eginkizun-banaketaren arabera.

2.– Zuzendariordeek eta zuzendaritza-batzordeko kideek kasinoko joko-zuzendaria ordeztu ahalko dute euren eginkizunetan. Salbuespen gisa, bertan dagoen kasinoko langileen artetik maila handienekoak ordeztu ahalko du. Ordezkoaren izena jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzako ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuei jakinarazi beharko zaie bertan badaude, eta, edozelan ere, izandapenaren berri emango zaie.

3.– Kasinoko joko-zuzendariak edo horren ordezkoak honako eginkizun hauen ardura izango du: kasinoan dagoen joko-materialaren zaintza, jokalarien fitxategiak eta gainerako dokumentazioa, bai eta jokoen berariazko kontabilitatea zuzen ematea. Aipatu objektuak jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuen eskura egongo dira beti.

48. artikulua.– Zuzendaritza-organoentzako debekuak.

1.– Kasinoko joko-zuzendariak, zuzendariordeek eta zuzendaritza-batzordeko kideek debekatuta dituzte honako ekintza hauek:

a) Kasinoan bertan gauzatzen diren jokoetan parte hartzea, zuzenean zein bitarteko pertsona baten bidez.

b) Joko-aretoetako langileei dagozkien eginkizunak burutzea. Dena den, zuzendariordeek mahai-buruak ordeztu ahalko dituzte euren eginkizunean aldi baterako, baina inoiz ere ez croupierrak, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuei jakinarazi ondoren, bertan badaude.

c) Kasinoko diru-sarrera gordinen portzentajezko partaidetzak jasotzea edozein titulurengatik, edo jokoen irabazietatik.

d) Erregelamendu honen 53.3 artikuluan aipatzen diren eskupekoen printzipalaren banaketan parte hartzea.

2.– Kasinoaren zuzendaritza-organoetako titularren ezkontideek eta lehen mailako aurreko eta ondoko senitartekoek ezingo dute parte hartu kasinoan gauzatzen diren jokoetan.

49. artikulua.– Joko-langileak.

Kasinoa ustiatzeko baimena duen enpresa titularrak, edozein arrazoi dela-eta, kasinoko zuzendaritza-taldean dauden kargutik kentzeak edo bajak jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari jakinaraziko dizkio.

50. artikulua.– Lanbide-agiria.

1.– Kasinoetan joko-langile gisa aritzeko agiri profesionala eduki behar da, langileak duen kategoriaren arabera. Agiri hori jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak emango du eta Euskal Autonomi Elkartearen joko arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legean ezarritako eperako balioko du. Eskabidearekin batera agiri hauek aurkeztu behar dira:

a) Nortasun Agiri Nazionalaren edo agiri baliokide baten fotokopia.

b) Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak emandako agiri normalizatu batean eginiko adierazpena. Bertan adierazi behar da aurreko bi urteetan eskatzailea ez dela ebazpen irmoz zehatua izan joko arautzen duten arauetan falta larri edo oso larri gisa tipifikatutako faltak direla-eta (Euskal Autonomia Erkidegoko arauak nahiz estatuko gainerako lekuetan indarrean daudenak).

c) Eskatzaileak lan egingo duen kasinoaren titularrak eginiko adostasun-ziurtagiria. Eskatzaileak izango duen kategoria eta lanpostua adierazi behar dira bertan.

2.– Eskabidea eta aurreko idatzi-zatian aipatzen diren agiriak aurkeztu ondoren, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak emango du dagokion lanbide-agiria, egoki deritzen egiaztapenak egin eta gero.

3.– Lanbide-agiria kendu edo baliogabetu egin daiteke, zehapen-espeditentea instruitu ondoren, erregelamendu honetan tipifikatutako arau-haustek egiteagatik. Halaber, lanbide-agiriaren titularrak agiria jasotzeko bete behar izan zituen legezko baldintzetakoren bat betetzeari uzten badio, baliogabetu egin daiteke, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendariaren ebazpen arrazoituaren bidez.

4.– Kasinoko langileek behartuta daude jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzako ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuek eskatzen dieten informazioa ematera, eskaera euren eginkizunei buruzkoa bada.

51. artikulua.– Kasinoko langileentzako debekuak.

1.– Erregelamendu honetako 45. artikuluan aipatzen diren pertsonak izan ezik, langileek debekatuta daukate jarraian aipatzen dena, sozietate titularreko langile izan ala ez:

a) Laneko orduetatik kanpo joko-aretoetan sartzea edo egotea, kasinoko zuzendaritzaren baimenarekin ez bada.

b) Kasinoko sarrera gordinen edo joko-irabazien partaidetzak ehunekoetan jasotzea, hurrengo artikuluan xedatutakoari kalterik egin gabe.

c) Jokalariei maileguak ematea.

d) Kasinoan lanean ari direnean jokoan jarduera-arauetan aurreikusita dagoen ez bezala fitxak, plakak edo dirua garraiatzea edo horien jatorria edo erabilera ezin justifikatu izateko moduan gordetzea.

2.– Joko-langileek eta laguntzaileek, harrerako langileek, kutxakoek eta segurtasunekoek ezingo dute:

a) Lan egiten duten joko-kasinoan gauzatzen diren ausazko jokoetan parte hartu, zuzenean zein hirugarren baten bidez.

b) Droga edo edari alkoholodunik hartu lan-orduetan.

3.– Joko-mahaietan croupier edo diru-trukatzaile lana egiten dutenek ezingo dute poltsikodun jantzirik erabili.

4.– Kasinoko langileen eta jokoetan zuzenean parte hartzen duten langileen ezkontideek eta lehen mailako aurreko eta ondoko senitartekoek ezingo dute parte hartu kasinoan gauzatzen diren jokoetan.

52. artikulua.– Croupier-eskolak.

Jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak croupier-eskolak irekitzeko baimena eman ahalko die kasino-enpresetako titularrei; etorkizunean joko-kasinoetan lanean aritzeko langileak prestatzea izango litzateke eskola horien helburua.

53. artikulua.– Eskupekoak.

1.– Kasinoaren sozietate titularrak erabaki ahalko du langileek eskupekorik ez dezatela onartu; kasu horretan, oharra jarriko da garbi ikusteko moduan kasinorako sarbidean edo harrera-

zerbitzuan. Eskupekoak onartzen badira, eskumena egongo da noiz eta zenbateko eskupekoak onartuko diren erabakitzeko.

2.– Kasinoko joko-zuzendariek, zuzendariordeek, zuzendaritza-batzordeko kideek eta joko-langileek debekatuta izango dute jokalariei eskupekoak eskatzea edo eskupekoak norbere izenean onartzea. Jokalariek edozeinen izenean ematen dituzten eskupekoak joko-mahaietan eta, behar bada, harrera– eta kutxa-departamentuetan horretarako jarrita dauden kutxetan gorde beharko dira berehala; ezingo dira inolaz ere beste modu batean gorde, ez osorik ez zati batean. Hutsegite edo gehiegikeriarik bada, kasinoko joko-zuzendariak hori itzultzeko modua ezarriko du.

Joko-ordutegia amaitu eta gero zenbatuko dira eskupekoak eta zenbatekoa kontu berezi batean idatziko da egunero.

3.– Eskupekoen printzipala eskupekoen zenbateko osoa izango da eta honela banatuko da: zati bat langileen artean eta beste zatia jokalarien aldeko langile-kostuak eta gizarte-zerbitzuak ordaintzeko izango da. Sozietate titularrak eta langileen ordezkariak adostuko dute printzipala nola banatu.

Era berean egingo da banaketa aldatu behar bada.

X. KAPITULUA

ENPRESA TITULARRAREN ETA JOKOEN GAINEKO KONTABILITATE-AGIRIAK. BERMEAK ETA BETEBEHARRAK

54. artikulua.– Kontabilitate-agiriak.

1.– Kasinoaren enpresa titularraren kontabilitateari eta zerga-betebeharrei aplikatzeko araudia betetzeari utzi gabe, jokoek sortutako diru-sarreraren agiri-kontrola honela gauzatuko da: kontrapartidako jokoetan aurrerakinen erregistro-liburuaren bidez, zirkuluko jokoetan irabazien erregistro-liburuaren bidez eta joko-mota bietan diru-sarrerak kontrolatzeko erregistro-liburuaren bidez.

2.– Jokoen gaineko berariazko liburu eta erregistro hauek koadernatuta, orriak jarrita eta jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak zigilatuta egon behar dute. Ez dute zuzenketarik ez urradurarik izan beharko; egin beharreko zuzenketak tinta gorritz egingo dira eta kasinoko joko-zuzendariaren, haren ordezkorearen, edo, bertan badaude, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuetako kide batek sinatutako onespina izan beharko dute. Dena den, jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak liburu eta erregistro horiek eramateko sistema mekanikoak edo ordenagailu bidezkoak jartzeko baimena eman ahalko die joko-kasinoei.

55. artikulua.– Aurrerakinen erregistro-liburua.

1.– Kontrapartidako jokoetan aritzeko erabiltzen den mahai bakoitzean aurrerakin-erregistro bat egongo da; erregistro horrek dagokion mahaiaren zenbaki bera izango du.

2.– Aurrerakin-erregistroan honako hauek idatziko dira: hasierako aurrerakinaren zenbatekoa, eta, behar izanez gero, aurrerakin osagarriena eta esku-diruko kutxan guztira dagoen dirua eta saio bakoitzaren amaieran dauden fitxak. Idazpena Erregelamendu honen 41. artikuluari jarraituz egingo da.

3.– Aurrerakinen erregistroa saio bakoitzaren ondoren itxiko da eta egunero zenbatuko da, eta, hori egin ondoren, diru-sarrerak kontrolatzeko erregistro-liburura eraman beharko dira.

56. artikulua.– Irabazien erregistro-liburua.

1.– Zirkuluko joko-mahai bakoitzean irabazi-erregistro bat egongo da joko horiekin kasinoak izandako sarrera gordina idazteko.

2.– Erregistro hori eredu ofizialaren arabera egingo da, eta honako hauek jasoko ditu:

a) Mahai bakoitzari dagokion jokoaren izen zehatza.

b) Erregistroko hurrenkera-zenbakia, zein mahaiaren zenbaki berbera izango baita.

c) Partida zein ordutan hasiko den.

d) Partida zein ordutan eten eta berriro noiz hasiko den, behar izanez gero.

e) Croupierren izena, eta, behar izanez gero, diru-trukatzailearena.

f) Bankariaren edo bankarien –bankari emakumea bi oihaleko bakara-jokoan– izena, banku irekia zein mugatua izan.

3.– Partida-amaieran croupierrak «cagnottea» edo putzua eta bertan dauden fitxa– eta plaka-kontua irekiko ditu joko-kasinoaren zuzendariaren edo ordezkorearen eta kutxazainaren aurrean, eta croupierrak ozenki esango du zenbateko osoa. Zenbateko hori berehala idatziko da irabazien erregistroan, non kasinoko joko-zuzendariak edo ordezkoreak, kutxazain batek eta mahaiko langile batek, beren ardurapean, egindako idazpena zuzena dela ziurtatuko duten; ondoren, izenpetu egingo dute.

57. artikulua.– Diru-sarrerak kontrolatzeko erregistro-liburua.

1.– Aurrerakinen edo mahai bakoitzeko irabazien erregistroaren emaitzak diru-sarreraren kontrola eramateko erregistro-liburuan idatziko dira, egun bakoitzeko zenbateko osoa emanda. Erregistro-liburua eredu ofizialari egokituko zaio.

2.– Diru-sarrerak kontrolatzeko erregistro-liburuko oharpenak ekitaldiaren amaieran egingo dira, hurrengo ekitaldia hasi aurretik nahitaez. Emaitza osoa aterako da, zenbakietan eta letretan jasota; ondoren, kasinoko joko-zuzendariak edo zuzendariorde batek edo zuzendaritza-batzordeko kide batek emaitza zehatza dela egiaztatuko du.

58. artikulua.– Informazioa.

1.– Kasinoko joko-zuzendariak edo haren ordezkoreak jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren eta zuzendaritza horren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuen eskura izango ditu honako hauen inguruko informazioa: zenbat bisitari izan diren, zenbat dibisa aldatu diren, egindako drop-a eta mahai bakoitzeko sarrerak eta makinek bildutakoa.

2.– Kasinoaren enpresa titularrak jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzari aurreko urteko datu estatistikoaren txostena bidali beharko dio urtero, urteko lehen bi hilabeteren buruan. Datu horiek sexuaren arabera bereizita aurkeztu beharko dira.

XI. KAPITULUA

PUBLIZITATEA

59. artikulua.– Sustapen-jarduerak.

1.– Joko-kasinoen informazio-sustapenak egin ahal izango dira jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak, aurretik, horretarako berariazko baimena ematen badu.

Informazio-sustapenean berariaz jaso behar da adingabeek debekatuta daukatela jokia, baita joko ez arduratsuak zein ondorio kaltegarri ekar ditzakeen ere; halaber, debekatuta daude jokora bultzatzen duten mezuak, izan zuzenak, izan limurtzaileak.

2.– Honako sustapen-jarduera hauetarako ez da beharrezkoa izango aurrez baimena edukitzea:

a) Kasinoa, kasinoaren kokapena eta zerbitzu osagarriak prentsan, irratan edota telebistan aipatzeko.

b) Iragarkietan kasinoa eta kasinoaren instalazioak aipatzeko, turismo-erreportajeak egiteko edo orokorrean edo kasinoa kokatzen den udalerrri edo gunean eskaintzen diren zerbitzuen berri emateko.

c) Erakustaldi publikoak edo jolas-, kirol- edo kultura-jarduerak babestu behar diren une zehatzetan kasinoaren anagrama edo izena erabiltzeko. Salbuespen izango dira adingabeentzako jarduerak.

d) Bidaia-aldizkari espezializatuetan edo sektorekoetan kasinoaren berri emateko.

e) Kasinoari, kasinoko gertaerari eta kasinoaren zerbitzu osagarriei buruzko liburuxkak lantzeko eta argitaratzeko. Liburuxka horiek hoteletan, bidaia-agentzietan, bidaiarien garraio-zentroetan, jendaurreko ikuskizunetarako lokal edo instalazioetan eta turismo-establezimenduetan oro har utzi ahal izango dira.

f) Kasinoa partaide izanik edo kasinoan burututako ekintza ludiko edo soziokultural esanguratsuak direla-eta egindako erreportajeak hedabideetan emateko.

g) Eraikinaren fatxadan edo kasinoa dagoen hirigintza-esparruaren sarreran errotuluak jartzeko.

h) Eskaintzen diren zerbitzu osagarriekin batera kasinorako sarbidea eta kasinoaren kokapena adierazteko errotuluak zehazki edo modu orokorrean jartzeko, baita horretarako hesiak edo bestelako euskarriak –kasinoaren anagrama, izen komertziala eta eskaintzen dituen zerbitzu osagarriak adierazten dituztela– jartzeko ere.

i) «Kasino» hitza hotelaren edo gunearen izen komertzialaren zati gisa erabiltzeko, baldin eta hura honen esparruan kokatuta badago.

j) Kasinoaren izen komertziala edo anagrama duten gauzak egiteko eta saltzeko, adingabekoei zuzendutakoak izan ezik.

k) Kasinoaren izen komertziala eta anagrama duten balio txikiko gauzak bezeroei doan emateko.

3.– Telebistan sustapen-jarduerak gauzatzeko baimena salbuespen izango da eta ordutegi eta emisio jakin batzuetara mugatuta egongo da, betiere 22:00ak eta hurrengo eguneko 7:00ak artean.

60. artikulua.– Eskaera eta ebazpena emateko epea.

1.– Baimen-eskabidea, beharrezkoa den kasuetan, Eusko Jaurlaritzan jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzan aurkeztu beharko da gutxienez hamar egun lehenago, idatziz. Idazki horrek Herri Administrazioen Araubide Juridikoaren eta Administrazio Prozedura Erkidearen Legearen 70. artikuluan eskatzen diren baldintzak bete beharko ditu. Honako agiri hauek erantsiko zaizkio eskabideari:

a) Sustapenaren edukia jasotzen duen memoria: publizitate-sustapenaren helburua, lurralde-eremua eta kanpainaren iraupena jaso behar dira.

b) Publizitate- edo sustapen-jardueraren proiektua: testuen erreproduzio egoki bat jaso behar du, informazio hori zabaltzeko euskarriaren arabera, eta konposizio grafikoa.

2.– Eskabidea jaso eta bost eguneko epean jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzak esanbidezko ebazpenik ematen ez badu, eskatzen den baimena eman dela ulertuko da

61. artikulua.– Sustapen-jardueren baldintzak.

1.– Joko-kasinoetako sustapen-jarduerak informatzekoak izango dira eta ezingo dira erabili zuzenean edo modu subliminalean jokora bultzatzen duten mezuak.

2.– Sustapen-jarduerak publizitatearen gaineko araudi orokorrean ezarritako arauak bete beharko dituzte. Halaber, errotuluak, hesiak edo euskarriak jartzeko aintzat hartu beharko dira kasu horretan aplikatu behar diren udal-ordenantzak.

62. artikulua.– Kasino barruko publizitate komertziala.

Joko-kasinoetako aretoetan publizitate komertziala jar daiteke, baldin eta horrek ez badu jokoen garapena oztopatzen.

XII. KAPITULUA

ZEHAPEN-ARAUBIDEA

63. artikulua.– Printzipio nagusiak.

1.– Joko-kasinoen arloko arau-hauste administratiboak Euskal Autonomi Elkartean joko arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legean eta erregelamendu honetan tipifikatutako egintzak edo hutsak dira.

2.– Erregelamendu honen eremuan Herri Administrazioak duen zehatzeko ahala honako xedapen hauetan ezarritakoaren arabera izango da: Euskal Autonomi Elkartean joko arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen IX. Kapituluak; otsailaren 20ko 2/1998 Legea, Euskal Autonomia Erkidegoko Herri Administrazioen zehapen-ahalari buruzkoa; eta Herri Administrazioen Araubide Juridikoaren eta Administrazio Prozedura Erkidearen azaroaren 26ko 30/1992 Legearen IX. Titulua.

3.– Arau-hauste administratiboak oso larriak, larriak eta arinak izan daitezke.

64. artikulua.– Arau-hauste oso larriak.

Euskal Autonomi Elkartean joko arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 25. artikuluan ezarritakoaren arabera, arau-hauste oso larriak dira honako hauek:

- a) Homologaziorik gabe edo ezarritako betekizunak eta baldintzak bete gabe kasino-jokoak gauzatzeko osagaiak eta bitartekoak merkaturatzea, banatzea eta erabiltzea.
- b) Administrazio-baimenik gabe kasino-jokoak antolatzea, gauzatzea, ustiatzea edo horietan aritzea.
- c) Baimendutako lokal edo esparruetatik kanpo edo baimendu gabeko pertsonen bidez kasino-joko eskusiboak antolatzea, gauzatzea, ustiatzea edo horietan aritzea.
- d) Bingo- eta joko-aretoetarako baimendutako jokoak ustiatzea, baita derrigorrezko administrazio-baimenik gabe joko-makinak ustiatzea eta jartzea ere.
- e) Erregelamendu honetan ezarritako betekizun eta baldintzetatik at edo III. Kapituluaren zehaztutako jokoez aparte jokoak antolatzea, gauzatzea, ustiatzea eta horietan aritzea.
- f) Administrazio-baimenean ezarritako baldintzak bete gabe kasino-jokoak antolatzea, gauzatzea, ustiatzea edo horietan aritzea.
- g) Erregelamendu honetan araututako baimenak datu faltsuak edo manipulaturako agiriak aurkeztuz lortzea.
- h) Emandako baimenak edozein tituluren bidez lagatzea..
- i) Kasinotako sozietate titularren kapitala erregelamendu honetan ezarritako mugetatik behera murriztea.
- j) Akzioak edo partaidetzak joko-alorrean eskumena duen zuzendaritzaren baimenik gabe eskualdatzea.
- k) Kasinoko jarduna gutxieneko zerbitzu osagarriak izan gabe burutzea –taberna, jatetxea edo egongela–.
- l) Joko-aretoaren titularra ez den pertsonaren batek edo pertsonen kasinoko zerbitzu osagarriak ustiatzea jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren administrazio-baimenik gabe, edo kasinoa kokatuta dagoen eraikinetik edo arkitektura-multzotik kanpo.
- m) Joko-materiala iruzurraren bidez ordezkatzeko edo manipulatzeko.
- n) Sarien banaketa eta jokorako ezarritako ehunekoak aldatzeko helburua duten jokoak manipulatzeko edo aldatzea.
- ñ) Adingabekoei kasinotan baimendutako jokoetan aritzen uztea edo aritzeko baimena ematea.
- o) Kasino-jokoak eta horien zerbitzu osagarriak kudeatu, antolatu eta ustiatzeaz arduratzen diren enpresetako langileek eta zuzendariek, akzionistek, partaideek edo titularrek, baita ezkontideek edo lehen mailako aurreko zein ondorengo ahaideek ere, enpresa horiek kudeatu edo ustiatzen dituzten jokoetan parte hartzea, zuzenean zein hirugarrenen bidez.
- p) Enpresako akzionistek, partaideek edo enpresaren titularrek, horko pertsonalak, zuzendariek eta langileek, horien ezkontideek edo lehen mailako aurreko zein ondorengo ahaideek ezingo diete mailegurik eman jokalariei edo apustulariei, ez zuzenean ez eta hirugarren pertsonen bidez ere.
- q) Joko-kasinoen enpresa ustiatzaileek apustulari eta jokalariei irabazitakoa ez ordaintzea, zati bat ordaintzea edo baimenduta ez dagoen moduren batean ordaintzea, saria 3.005,06 euro baino handiagoa denean.

r) Informazio-sustapenak baimenik gabe egitea, baimena derrigorrezkoa bada.

s) Adingabeek jokia debekatuta daukatela eta joko ez arduratsuak zein ondorio kaltegarri ekar ditzakeen berariaz adierazi gabe edo jokora bultzatzen duten mezu zuzenak zein limurtzaileak erabiliz informazio-sustapenak egitea.

t) Urtebeteko epean bi arau-hauste larri egitea.

65. artikulua.– Arau-hauste larriak.

Euskal Autonomi Elkartearen jokia arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 26. artikuluan ezarritakoaren arabera, arau-hauste larriak dira honako hauek:

a) Jokoa arautzen duen Legean eta erregelamendu honetan ezarritakoaren arabera joko-kasinoetara sartzeko debekua duten pertsonen sartzen uztea.

b) Erregelamendu honen 29. artikuluan harrera-sistemari eta sarrera-kontrolari dagokienez ezarritako arauak ez betetzea.

c) Jokoaaren alorrean eskumena duten administrazio-organismoek jardueraren kontrol egokia egiteko eskatutako informazioa ez ematea.

d) Erregelamendu honetako 29. eta 44. artikuluetan aurreikusitako dokumentazioa kasinoan edukitzeko betebeharra ez betetzea.

e) Agintaritzako agenteek eta lan hori egiteko berariaz gaitutako edo ardura duten langileek eta organo arduradunek egin beharreko kontrol eta zaintzako ikuskatzailatza-ekintzari uko egitea edo oztopoak jartzea.

f) Joko-aretoetan bideoz grabatzeko sistemarik ez jartzea erregelamendu honen 24. artikuluan xedatutakoaren arabera.

g) Aurrerakinen, irabazien eta diru-sarreraren kontrola emateko liburu eta erregistroen gaineko arauak ez betetzea.

h) Sarrera ukatzeko eskubidea modu diskriminatzailean edo bidegabean erabiltzea edo erregelamendu honetan ezarritako sarrera-baldintzekin bat ez datozen baldintzak ezartzea, jokoaaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren baimenik gabe.

i) Joko-kasinoen enpresa ustiatzaileek apustulari eta jokalariei irabazitakoa ez ordaintzea, zati bat ordaintzea edo baimenduta ez dagoen moduren batean ordaintzea, saria 3.005,06 euro edo zenbateko hori baino txikiagoa denean.

j) Joko-kasinoak ustiatzeko baimenean ezarritako gehieneko edukieraren arabera baimentzen direnak baino jokalarik gehiago onartzea.

k) Jokalariak edo apustulariak adeitasunik gabe tratatzea, bai jokoaan zehar, bai kexak edo erreklamazioak aurkezten dituztenean.

l) Orduen aldetik joko-kasinoetarako ezarri diren mugak gainditzea.

m) Urtebeteko epean hiru arau-hauste arin egitea.

n) Aurreko artikuluan aurreikusitako arau-hausteetako bat egitea, baldin eta horren izaera, zergatia edo inguruabarra kontuan hartuta oso larritzat kalifikatzen ez bada.

66. artikulua.– Arau-hauste arinak.

Euskal Autonomi Elkartean jokia arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 27. artikuluan ezarritakoaren arabera, arau-hauste arinak dira honako hauek:

a) Akreditazio profesionalik gabe lanean aritzea, erregelamendu honen 50. artikuluan xedatutakoaren arabera akreditazioa derrigorrezkoa denean.

b) Joko-langileek jokalariei eskupekoak eskatzea edo norberaren izenean eskupekoak onartzea, edo jokalarien eskupekoak onartzea hori berariaz debekatuta dagoenean.

c) Kasinoko joko-zuzendariak, zuzendaritza-batzordeko gainerako kideek eta joko-zuzendariordeak eskupekoen printzipala banatzen parte hartzea.

d) Lokalean sartzeko debekuak, murrizpenak eta baldintzak lokaleko sarreretan ikusteko moduan ez jartzea.

e) Kasinoko sarrera gordinen edo joko-irabazien partaidetzak ehunekoetan ematea edo langileek horrela jasotzea.

f) Kasino barnean publizitate komertziala egitea, jokoan aritzea oztopatuz.

g) Oro har erregelamendu honetan ezarritako betekizunak edo debekuak ez betetzea, betiere arau-hauste larritzat edo oso larritzat jotzen ez badira.

h) Aurreko artikuluan aurreikusitako arau-hausteetako bat egitea, baldin eta horren izaera, zergatia edo inguruabarra kontuan hartuta larritzat hartzen ez bada.

67. artikulua.– Erantzukizuna.

1.– Erantzule izango dira Euskal Autonomi Elkartean jokia arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legean eta erregelamendu honetan tipifikatutako ekintza edo ez-egiteetan maltzurkeriaz, erruz edo arduragabekeria hutsez jarduten duten pertsona fisikoak zein juridikoak.

2.– Joko-kasinoekin zerikusia duten enpresetan zuzendaritzakoek, administrariak edo langileek egindako arau-hausteen erantzule solidarioak izango dira, bai arau-haustea egin duten horiek, bai horien zerbitzua jasotzen duten pertsona fisikoak zein juridikoak.

68. artikulua.– Arau-hausteen preskripzioa, iraungitzea eta ezeztatzea.

1.– Arau-hauste arinek egin eta urtebetera preskribatuko dute; larriek eta oso larriek, berriz, bi urtera.

2.– Arau-hauste oso larriengatik ezarritako zehapenek hiru urtera preskribatuko dute, arau-hauste larriengatik ezarritakoek bi urtera, eta arau-hauste arinengatik ezarritakoek urtebetera.

3.– Arau-hausteak ezeztatzeko, Euskal Autonomi Elkartean jokia arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 29. artikuluan ezarritakoari jarraituko zaio.

69. artikulua.– Zehapenak, kautelazko neurriak eta neurri osagarriak.

1.– Aurreko artikuluetan tipifikatutako arau-hausteei honako isunak ezarriko zaizkie:

a) Arau-hauste oso larriak: 60.101,22 eurotik 601.012,10 eurora. 601.012,10 eurotik gorako irabazi bidegabea izan dela egiaztatzen bada, isuna zenbateko horren hirukoitza izango da.

b) Arau-hauste larriak: 6.010,13 eurotik 60.101,21 eurora.

c) Arau-hauste arinak: 60,10 eurotik 6.010,12 eurora.

2.– Arau-hauste larriei eta oso larriei ondoko zehapenak ezarri ahal izango zaizkie:

a) Jokoak ustiatzeko baimena aldi baterako etetea (gehienez, bi urterako), edo baimen hori behin betiko baliogabetzea.

b) Joko-makinak ustiatzeko baimena aldi baterako etetea (gehienez, urtebeterako) edo baimena behin betiko baliogabetzea; eta ostalaritzako establezimenduetan ustiatzen ari diren joko-makinen ustiapena etetea, gehienez urtebeterako.

c) Kasino-jokoak gauzatzen diren establezimenduak aldi baterako –bi urte gehienez– edo behin betirako ixtea.

d) Jokoak izan behar duen baimenaren titular izateko gaitasungabetzea, aldi baterako –gehienez, bi urterako– edo behin betiko; eta, hala dagokionean, jokoaren arloan diharduten enpresa edo tokietan jarduera hori burutzeko gaitasungabetzea.

e) Arau-haustea egin den jokoaren osagaiak, makinak edo elementuak konfiskatzea, eta, epaia irmoa bada, horiek guztiak deuseztatzea edo erabilgaitz bihurtzea.

3.– Zehapenak ezartzeko, dauden inguruabarrak neurtuko dira, eta kontuan hartuko da inguruabar horiek lurralde- eta gizarte-eremuan nolako eragina duten. Proporzionaltasun-irizpideak aplikatuko dira beti, eta zehapenak ezingo du izan bidegabe eskuratutako irabazien hirukoitza baino txikiagoa.

4.– Hutsegite larriaren edo oso larriaren zantzuak badaude, kautelazko neurriak hartzea erabaki daiteke: jokia gauzatzen den establezimendua ixtea, edo joko horretarako erabilitako elementuak edo materialak zigilatzea, gordailutzea edo konfiskatzea, betiere Euskal Autonomi Elkartearen jokia arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 33.5 artikuluan ezarritakoaren arabera.

70. artikulua.– Zehapen-organoa.

1.– Jokoaren alorren eskumena duen zuzendaritzari dagokio arau-hauste larri eta arinen ondoriozko zehapenak ezartzea, baita erregelamendu honen 69. artikuluko 2. paragrafoko b) puntuan adierazitako etena zehaztea ere.

2.– Jokoaren alorrean eskumena duen sailburuordetzako titularrari dagokio arau-hauste oso larrien ondoriozko zehapenak ezartzea, baita ustiatzeko baimenak kentzea edo behin betiko baliogabetzea eta aldi baterako gaitasungabetzea ere, betiere jokoaren alorrean eskumena duen zuzendaritzaren proposamenez.

3.– 300.506,05 euro baino gehiagoko zehapenak jokoaren alorrean eskumena duen saileko titularrari dagozkio.

4.– Lokala ixtea, titularra gaitasungabetzea edo baimena behin betiko kentzea eragingo duten zehapenak Jaurlaritzaren Kontseiluari dagozkio, betiere jokoaren alorrean eskumena duen sailaren titularrak proposatuta.

71. artikulua.– Prozedura.

Erregelamendu honetan xedatutako arau-haustek Euskal Autonomi Elkartearen jokia arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen IV. Kapituluan ezarritako prozeduraren arabera zehatuko dira. Horren osagarri izango dira otsailaren 20ko 2/1998 Legea, Euskal Autonomia Erkidegoko Herri Administrazioen zehapen-ahalari buruzkoa eta Herri Administrazioen Araubide Juridikoaren eta Administrazio Prozedura Erkidearen azaroaren 26ko 30/1992 Legea.

ERANSKINA

KASINO-JOKOAK

1.– Jarraian zehazten diren jokoak, kasino-joko eskusiboak dira, eta, beraz, joko-kasino gisa baimendutako lokal edo establezimenduetan soilik jolastu ahalko dira, eta, izen bera edo beste bat izanda ere, kasinoko berariazko joko-modalitateak antolatzea eta garatzea debekatuta dago:

01.– Erruleta frantsesa.

I.– Deskribapena.

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

II.– Jokoaren elementuak.

Erruletaren tresnak.

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

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

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

III.– Langileak.

1.– Motak.

Erruleta bakoitzari dagokion langileriak honako hauek biltzen ditu:

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

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

2.– Eskumenak:

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

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

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

IV.– Erruletaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

A) Posibilitate edo «zorte» anizkunak.

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

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

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

d) Laukia. Apustua lauki bat osatzen duten lau zenbakiren alde egingo da, postura zenbaki horiek bereizten dituzten lerroen gurutzagunean jarriz. Irabaziz gero, jarritako postura bider zortzi lortuko da. Halaber, «0, 1, 2, 3» konbinazioen alde jarritako fitxak bider zortzi ordainduko dira. Postura honi 4 lehendabizikoak izena ematen zaio.

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

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

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

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

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

j) Ondokoen aldeko apustuak.

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

k) Sektoreen aldeko apustuak.

– Zero sektorea edo serie handia.

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

– Herena edo serie txikia.

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

– Zurtzak.

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

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

B) Posibilitate edo Zorte bakunak.

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

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

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

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

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

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

A) Muga horiei buruzko arau orokorrak.

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

Maximoa finkatzeko, dauden joko-konbinazioak kontuan hartuko dira:

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

b) Zorte anizkunetan honako hau da minimoa:

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

B) Arau bereziak:

Jokoaren zuzendariak edo horren ordezkariak apustuen minimoak aldatu ahalko ditu joko edo mahai jakin batzuetan, honako baldintza hauek betez:

Saioan zehar eta mahai bat abiarazi denean, jokoaren zuzendariak edo horren ordezkariak bertako apustuaren muga aldatu ahalko du, aurreko mugarekin ateratako azken hiru bolak adierazita eta, beharrezkoa balitz, mahaiaren aurrerakina osatuz. Jarraian, apustuen muga berria adieraziko du. Apustuen minimoetako aldakuntza horrek apustuen muga maximoan, kasinoak kutxan apustuen berme gisa eduki behar duen diru-kopuruan, Kasinoaren Araudiko 43. artikulua ezarritako eran eta Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkariaren iritziz mahai bakoitzari entregatu behar zaion aurrerakinean izango du eragina.

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

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

3.– Jokoaren funtzionamendua.

Jokoaren ondoz ondoko faseak hauexek dira:

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

b) Maniobra hori egin baino lehen, eta indar zentrifugoak bola galerian atxikitzen duen bitartean, jokalariek apustuak egin ahalko dituzte, croupierrak bolaren mugimendua mantsotu egiten dela

eta disko barrura erortzeko zorian dagoela ikusi eta «besterik ez» iragartzen duen arte. Hemendik aurrera ezin izango da inolako posturarik onartu.

c) Bola hogeita hamazazpi laukitxoetako batean gelditzen denean, croupierrak ozenki iragarriko du zenbakia, baita zorte bakun irabazleak adierazi ere, bere arrasteluarekin zenbaki hori ukituz, jendeak argi eta garbi ikus dezan. Jarraian, croupierrek galtzaile izan diren apustuak erretiratu eta irabazle izan direnak ordainduko dituzte, honako ordena honi jarraiki: zutabe bikoitzak, zutabeak, dozena bikoitzak, dozenak; zorte bakunak (gorria, beltza, bikoitiak, bakoitiak, pasa eta falta); seikoak, zeharkakoak, laukiak eta bikoteak edo zangalatrak, eta azkenik, bete-betekoak. Oihal bakarreko mahaietan croupierrek ordainduko dituzte irabazle suertatu diren apustuak, apustu galtzaileak erretiratu ondoren.

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

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

02.– Zero bakarreko erruleta amerikarra.

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

I.– Erruleta amerikarraren tresnak.

Hainbat ezberdintasun daude erruleta frantsesarekiko:

a) Jokatzeko mahaiak tamaina txikia dauka, baina mahai bikoitza erabiltzea baimen daiteke. Apustuak tapetearen alde bietako baten gainean jartzen dira, betiere, mahaietan croupierraren aurrean. Apustuak ezkerretik egiten direneko adibide gisa, irudia azter dezakezue.

1.2. ZERO BAKARREKO ERRULETA AMERIKARRA

		1	2	3
1 ^{er} DUCENA	1 ^{er} DUCENA	4	5	6
	PARI	7	8	9
		10	11	12
2 ^a DUCENA	2 ^a DUCENA	13	14	15
		16	17	18
		19	20	21
		22	23	24
3 ^a DUCENA	3 ^a DUCENA	25	26	27
		28	29	30
		31	32	33
		34	35	36

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

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

d) Sektoreen eta ondokoen aldeko apustuak.

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

e) Ondokoen eta sektoreen aldeko apustuak adierazteko botoiak.

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

SH = Serie handia edo zeroaren sektorea

H = Herena edo serie txikia.

Z = Zurtzak.

II.– Elementu pertsonalak.

a) Erruleta bakoitzari dagokion langileriak honako hauek biltzen ditu: mahaiburu edo ikuskatzaile bat, croupier bat eta, behar izanez gero, laguntzaile bat, beste hainbat eginkizunez gainera, croupierrari laguntzeaz eta fitxa-piloak ordenatzeaz arduratuko dena.

b) Mahaiburua edo ikuskatzailea jokoaren argitasun eta erregularitasunaren, ordaintzen, mahaiaren egindako eragiketa guztien eta markagailuen kontrolaren erantzulea da. Mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon daiteke lau mahaietarako, bertan jolasten den jokia edozein izanik ere, betiere, mahaiak sektore berean baldin badaude.

III.– Jokoaren funtzionamendua.

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

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

IV.– Jokoaren konbinazioak.

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

V.– Apustuen maximoak eta minimoak.

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

VI.– Berariazko arauak.

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

03.– Hogeita bata edo «Blackjack».

I.– Deskribapena.

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

II.– Jokoaren elementuak:

1.– Kartak.

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

2.– Banagailua edo «Sabot».

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

Banagailu guztiak zenbakitu egin behar dira establezimendu bakoitzean, eta karten armairuan edo exijentzia berberak betetzen dituen besteren batean gorde behar dira. Zuzendariak edo horretaz arduratzen den langileak banatuko ditu mahai desberdinetan saio bakoitzaren hasieran, banagailu berberak sistematikoki mahai berberetan jar ez daitezela ahaleginduz.

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

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

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

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

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

3.– Joko-mahaia.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaia instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak.* Aukera hau Hogeita bat edo «Blackjack» jokoan erabiltzen diren mahaian antzekoak erabiltzen dituzten joko guztietan erabili ahalko da.

III.– Hogeita bat edo «Blackjack» jokoaren langileak.

Ikuskatzailea edo mahaiburua.

Jokoa kontrolatzea eta jokoak dirauen bitartean sortzen zaizkion arazoak konpontzea du eginkizun. Mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon daiteke lau mahaietarako, bertan jolasten den jokoa edozein izanik ere, betiere, mahaia sektore berean baldin badaude. b) Oihal bakoitzeko «croupier» bat izango da.

Croupierra.

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

IV.– Jokalariak.

a) Eserita.

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

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

b) Zutik dauden jokalariai

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

V.– Jokoaren arauak.

1.– Jokoaren posibilitateak.

a) Joko bakuna edo Hogeita bata edo «Blackjack».

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

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

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

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

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

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

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

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

b) Asegurua.

Croupierraren lehendabiziko karta batekoa denean, jokalariek bankuak lor lezakeen «Blackjack» edo Hogeita bataren kontrako aseguru hartzeko aukera izango dute. Croupierrak aseguru hau

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

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

Jokalariak Blackjack izango balu eta croupierrak batekoa, jokalaria ordainketa aldi berean jasotzeko aukera izango du, croupierrak lauki bakoitzean hirugarren karta ematen hasi baino lehen.

c) Pareak.

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

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

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

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

d) Apustu bikoitza.

Jokalari batek bere apustua bikoiztu ahalko du lehen bi kartekin. Horrela egingo balu, karta osagarri bakar baterako eskubidea baino ez luke izango. Apustu bikoitza «esku» guztietarako baimenduta egongo da, pareak barne eta batekoen bikoteak izan ezik. Bi karta horietako bat batekoa bada, horren balioa jokalaria gehien komeni zaiona izango da.

e) Bikoteen aldeko apustua.

Kasinoaren zuzendaritzak Blackjack jokoan bikoteen aldeko apustua gaineratzeko aukera izango du.

Apustu horretan, jokalaria Blackjackeko jatorrizko jokalditik independentea den jokaldi bat egin ahal izango du, baina, aldez aurretik, horren aldeko apustu bat egin badu, lauki batean edo gehiagotan, Blackjackeko jatorrizko jokoaren alde jolasten ari den adina laukietan. Jatorrizko jokaldi horretan, laukiaren lehen bi kartak bikotea izango direla apustu egiten da.

Hiru bikote mota daude:

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

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

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

Minimoa mahaiko apustu minimoaren erditik finkatuko da.

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

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

Bikoteen apusturako ordainketa-taula honakoa izango da:

Erabateko bikotea 25 jarritako 1en truke ordainduko da.

Koloreko bikotea 12 jarritako 1en truke ordainduko da.

Bikote osagabea 6 jarritako 1en truke ordainduko da.

f) Pilatutako apustua.

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

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

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

Hauexek dira aukera posibleak:

- Lehenengo karta edozein 7 izanez gero, gutxienez 2-1i ordainduko da apustuaren balioa.
- Lehenengo bi kartak palo ezberdineko bi 7 izanez gero, gutxienez 10-1i ordainduko da apustuaren balioa.
- Lehenengo bi kartak palo berdineko bi 7 izanez gero, gutxienez 50-1i ordainduko da apustuaren balioa.
- Lehenengo hiru kartak palo ezberdineko hiru 7 izanez gero, gutxienez 200-1i ordainduko da apustuaren balioa.
- Lehenengo hiru kartak palo berdineko hiru 7 izanez gero, gutxienez, pilatutako apustuaren guztizko balioa ordainduko da, eta inolaz ere ezingo da apustuaren balioa baino 2.000 aldiz txikiago izan.

Ulertzekoa da saririk handiena bakarrik ordainduko dela.

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

g) Erretiratzea.

Croupierrak jokalaria bakoitzari lehenengo bi kartak banatzen amaitu ondoren, eta dagokion jokalariai karta osagarriak eman aurretik, jokalaria bakoitzak jokatzeari utzi ahalko dio, croupierraren lehen karta batekoa ez bada. Horrela balitz, ez litzateke erretiratzeko aukerarik izango. Jokalariak erretiratu ahal direnean eta hala egin nahi dutenean, croupierrari jakinarazi beharko diote.

Horrek jokalarien apustuen eta karten erdia erretiratuko du, eta jokalariek esku horretan jokatzen jarraitzeko aukera galduko dute. e, f, g puntuetan dauden apustuak aukerazkoak izango dira kasino bakoitzarentzat, jokoaren zuzendaritzak zehaztuko baitu halakorik onartzen duen edo ez. Nolanahi ere, puntu horiek erabiltzen dituzten kasinoek, onartzen diren mahai guztietako jokalariei horren berri eman beharko diete.

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

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

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

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

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

3.– Jokoaren funtzionamendua.

Partida bakoitza hasi baino lehen egitekoak diren hainbat eragiketa daude:

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

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

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

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

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

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

4.– Berariazko arauak.

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

03.01.– Blackjack hirukoitza.

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

a) Apustuak.

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

1.– Jokoaren posibilitateak.

a) Joko bakuna edo Blackjack.

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

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

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

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

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

Croupierrak, bere puntuazioa iragarri ondoren, 1. laukian dauden apustu galtzaileak jaso eta irabazle suertatu direnak ordainduko ditu, eskuinetik ezkerrera. Ondoren Jackpotaren apustuak bilduko eta ordainduko ditu, kasuan kasu. Bankaria 21 puntutik pasatu bada, oraindik jolasean dauden 1. laukiko apustu guztiak ordainduko ditu.

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

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

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

21 puntu edo Blackjack izatean ezingo da kartarik eskatu.

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

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

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

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

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

b) Asegurua.

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

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

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

3.– Berriazko arauak.

Era berean, kontra-partidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaiaren egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari

berrito ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

04.– Boule edo bola.

I.– Deskribapena.

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

II.– Jokoaren elementuak:

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

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

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

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

III.– Langileak.

Hauexek dira langileak:

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea mahaia zuzentzeaz arduratzen da. Mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon daiteke lau mahaietarako, bertan jolasten den jokoa edozein izanik ere, betiere, mahaiak sektore berean baldin badaude. b) Oihal bakoitzeko «croupier» bat izango da.

Croupierrak bola jaurtikitzeaz arduratuko dira, zuzendaritzak ezarritako txandakatze-ordena bati jarraiki. Croupier batek ezin izango du eginkizun honetan espezializatu.

IV.– Jokalariak.

Partida bakoitzean jokalari-kopuru zehaztu gabeak parte har dezake.

V.– Jokoaren arauak.

a) Konbinazio posibleak.

Bi konbinazio baino ezin dira erabili.

Lehenengoa: 1etik 9ra bitarteko zenbaki oso baten alde apustu egitea; kasu honetan irabazleak egindako apustuaren balioa bider zazpi jasotzen du. Bigarrena: zorte bakun baten alde apustu

egitea (gorria ala beltza, bikoitia ala bakoitia, pasa ala falta). Kasu horietan guztietan, irabazleak bere apustuak berreskuratu eta beste horrenbesteko balioa jasoko du. Dena den, 5 zenbakia irteten denean, zorte bakun horien alde egindako apustu guztiak galduko dira.

b) Apustuen maximoak eta minimoak.

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

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

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

c) Jokoaren funtzionamendua.

Partidako buruak «egin itzazue apustuak» iragartzen duenetik aurrera egingo dituzte apustuak jokalariek. Apustuak fitxa bidez jarriko dira jokalariek aukeratutako taularen laukietako batean.

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

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

Orduan croupierrak bere arrasteluarekin jasoko ditu apustu galtzaile guztiak eta irabazle suertatu direnak mahai gainean utziko ditu, irabazia gaineratzeko. Irabazten duen jokalariek bere apustua berreskuratuko du kasu guztietan, eta jokotik erretiratu ahalko du.

VI.– Berariazko arauak.

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

05.– Hogeita hamar eta Berrogei.

I.– Deskribapena.

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

II.– Jokoaren elementuak:

1.– Kartak.

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

2.– Jokatzeko mahaia.

Mahaiak ezkutu forma izango du eta lau zatitan banatuta egongo da; zati hauetako bi handiagoak izango dira, «gorria» eta «beltza». Bi hauen artean «kolorea» edukiko duen errenkada bat egongo da, erdian, eta beherago triangulu formako laugarren zatia kokatuko da, «alderantzizkoa».

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

III.– Langileak.

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

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea jokoa behar bezala garatzeaz arduratuko da.

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

IV.– Jokalariak.

Partida bakoitzean jokalari-kopuru zehaztu gabeak parte har dezake.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

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

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

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

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

Osterantzean, alderantzizkoa egongo da.

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

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Apustuen minimoa Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak emandako baimenean zehaztuta dago.

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

3.– Jokoaren garapena.

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

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

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

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

VI.– Berariazko arauak.

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

06.– Dadoak edo «craps».

I.– Deskribapena.

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

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Dadoak.

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

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

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

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

III.– Langileak.

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

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

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

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

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

IV.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazioak.

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

A. Zorte bakunak, beste horrenbestez ordainduko direnak.

Win.

Lehendabiziko jaurtialdian jokatuko da. 7 edo 11rekin irabazi egiten du eta 2, 3 edo 12rekin galdu. Beste zifra bat ateratzen bada, emaitza zintzilik geratuko da eta atera den zenbakia puntua izango da, croupierrek zenbaki honi dagokion kutxaren gainean jarriko duen plaka baten bidez adieraziko duena. Win-en aldeko apustuek irabaziko dute puntua errepikatzen bada, galduko dute 7 ateratzen bada eta errepikatuko dira beste zifraren bat ateratzen bada. Dadoak «eskuz» aldatuko dira 7 ateratzen denean, galarazten baitu.

Don't Win.

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

Come.

Lehendabiziko jaurtialdiaren ondorengo edozein unetan jokatzen da. Zorte honek irabaziko du hurrengo jaurtialdian 7 edo 11 ateratzen bada, eta galdu 2, 3 edo 12 ateratzen bada. Beste edozein zifra ateratzen bada, atera den zenbakia duen laukiaren gainean jarriko da apustua. Hurrengo

jaurtialditik aurrera, irabaziko du zenbaki hori ateratzen bada eta galduko du 7 ateratzen bada; beste edozein zenbaki ateratzen bada, emaitza zintzilik geratuko da.

Don't Come.

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

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

Field.

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

Big 6.

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

Big 8.

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

Under 7.

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

Over 7.

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

B. Zorte anizkunak; partidaren edozein unetan joki daitezke.

Hard Ways.

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

7ko jokia.

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

11ko jokoak.

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

Any Craps.

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

Craps 2.

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

Craps 3.

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

Craps 12.

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

Horn.

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

C. Zorte elkartuak. Zorte hauek dagokien zorte bakunaren apustua –honen puntua ezaguna da– egin ondoren bakarrik joka daitezke eta haren zorteari jarraitzen diote, baina erabakigarria ez den joko baten ondoren erretiratu egin daitezke.

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

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

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

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

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

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

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

2.– Apustuak.

Apustu minimoak eta maximoak kasinoaren baimenean zehaztuko dira.

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

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

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

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

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

3.– Funtzionamendua.

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

Dadoak jokalariei eskainiko zaizkie, partida hasterakoan, croupierren ezker aldean dagoen jokalarirengandik hasita eta gero erloju-orratzen noranzkoari jarraituz. Jokalari batek dadoei uko egiten badie, hurrengo jokalaritari eskainiko zaizkio, aurreikusitako ordenari jarraituz.. «Stickmanak» bastoi baten bidez pasatuko dizkio dadoak jokalaritari; dadoak aztertu behar dituen edo eroritakoak lurretik jasotzeko baino ez ditu ukituko.

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

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

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

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

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

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

«Besterik ez» iragarri ondoren ezin izango da apusturik egin. Dadoak jaurtikitzen dituen jokalariak bota baino lehen egin beharko du Win edo Don_t win-en gaineko apustua eta, gainera, beste zorte posible guztien gainean ere joka dezake.

VI.– Berariazko arauak.

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

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

I.– Deskribapena.

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

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

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

2.– Banagailua edo «sabot».

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

3.– Jokatzeko mahaia.

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

a) «Mini» mota.

Mahai honek Blackjacekoaren antzeko dimentsio eta ezaugarriak ditu, gehienez ere eserita dauden 7 jokalarirentzat.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoaren itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak.* Aukera hau Hogeita bat edo «Blackjack» jokoan erabiltzen diren mahaien antzekoak erabiltzen dituzten joko guztietan erabili ahalko da.

b) «Midi» mota

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

Oihal alderantzikagarriari dagokienez, bederatziko Blackjackerako aurreko puntuan adierazitakoa aplikatu beharko da.

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

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

III.– Langileak.

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

1.– Mahaiburua edo ikuskatzailea.

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

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

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

2.– Croupierrak.

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

Jokoa mahai txikian egiten denean, croupierrari edo jokalariei egokituko zaie kartak banatzea, kasinoaren zuzendaritzak erabakitakoaren arabera. Lehendabizikoa eta hirugarrena Punturako

eta bigarrena eta laugarrena Bankurako izango dira, eta beste karta bat aterako dute Punturako edo Bankurako, hirugarren kartaren arauari jarraituz.

Mini Puntu eta Banka eta Midi Puntu eta Banka mahaietan, partidaren garapena croupier baten mende egongo da.

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

IV.– Jokalariak.

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

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

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

V.– Bankua.

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

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

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

VI.– Jokoaren arauak.

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

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

2.– Hirugarren kartaren arauak.

a) Jokalariaren «eskuarentzat».

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

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

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

		Jokalariaren eskuko hirugarren karta										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Bankuaren lehengo bi karten puntuazioa	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: hirugarren karta eskatzen duela esan nahi du.

P: planto egiten duela esan nahi du.

VII.– Jokoaren garapena.

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

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

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

Ezarritako araei jarraiki, jokalariai planto egin behar duenean, croupierrak iragarriko du: «jokalariai planto egin du... (guztizko puntuazioa)»; osterantzean, ozenki esango du: «karta jokalariaientzat» esango du ozenki. Bankuaren «eskuari» arau berberak aplikatuko zaizkio.

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

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

VIII.– Berariazko arauak.

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

08.– Trenbidea, Baccara edo Chemin de Fer.

I.– Deskribapena.

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

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

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

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

2.– Banagailua edo «sabot».

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

3.– Jokatzeko mahaia.

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

Mahaiaren erdialdeak honako irekigune edo zirritu hauek izan beharko ditu: bat erdian, erabilitako kartak bertan uzteko, saski ere deitzen dena; beste bat, croupierraren eskuinaldean, etxearen mozkinetarako egiten diren kenkariak sartzeko, putzu edo «cagnotte» deitua; eta azkenik, beste bat edo, hala badagokio, bi, eskupekoak sartzeko. Bankua osatzen duen diru-kopurua croupierraren aurrean egongo da, bere ezker aldean, eta bankua osatzen ez duten bankariaren irabaziak eskuinaldean jarriko dira (bankariak jokoan jarri ez dituenak).

III.– Langileak.

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

1.– Ikuskatzailea.

Jokaldiaren garapena egokia izateko ardura du. Zuzendaritzaren ordezkari gisa jarduten du eta joko mahaian planteatzen den edozein arazo konpontzea dagokio. Hutsik gera litezkeen lekuak betetzeko prest dauden jokalarien zerrenda bat eramango du.

2.– Croupierra.

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

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

3.– Diru-trukatzailea.

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

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

IV.– Jokalariak.

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

Ondorio guztietarako, honako lehentasun-ordena hau ezarriko da jokalarien artean: eserita daudenek lehentasuna izango dute zutik daudenekiko; lehendabizikoen artean, atalen zenbaki korrelatiboari jarraituko zaie, bankariaren eskuinaldean kokaturik dagoenetik hasita. Zutik daudenen artean eserita daudenen arteko lehentasun-ordena berberari jarraituko zaio. Eserita dagoen jokalaria batek «eskualdiak» dirauen bitartean lekuz aldatzen badu «eskua» pasatzen utzi beharko du («agurtu»); gainera, ezingo du bere lehentasun-eskubidea erabili pasatutako «eskua» bereganatzeko, hots, bankua hartzeko, edo bankua egiteko «agurtzen» ez duen arte. Gauza bera gertatuko da «sabot» bat banatzen ari denean jokalaria batek leku huts bat betetzen duenean.

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

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

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

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

Zutik dauden jokalariek debekatuta daukate «eskuari» jarraitzeko lekuz aldatzea. Horrelakorik egiten duenari lehendabizi kobratuko zaio edo, hala badagokio, azkena ordaindu.

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

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

V.– Bankua.

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

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

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

Eserita dauden jokalarietako inork bankua eskuratu nahi ez badu, zutik daudenei eskainiko zaie eta, inork eskuratzen ez badu, bankua utzi edo «eskua» pasatu duen jokalaria berriz hartu ahal izango du» diru-kopuru berberaren truke. Jokalari bakar batek eskuratzen duen pasatutako «eskuak» lehentasuna izango du elkarte gisa eskuratutakoarekiko. «Eskua» pasa duen bankariak elkarrekin osa dezake geroztik eskuratu duen jokalariaekin.

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

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

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

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

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

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

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

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

Puntuaren minimoak edo posturen minimoak, hots, bankuaren kontra puntu gisa jokatu ahal izateko kopuru minimoak, ez du zertan berdin-berdina izan mahai desberdinetarako, eta ezin izango du ezein kasutan Jokoaren Zuzendaritzak baimendutako minimoa baino txikiagoa izan.

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

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

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

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

a) Borondatezko «garajea».

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

b) Derrigorrezko «garajea».

Bankuaren zenbatekoak puntuen balioen batura gainditzen duen neurrian bankariak jokatik baztertu behar duen kopurua da.

c) «Sasi-garajea».

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

d) «Garajea» baztertea.

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

VI.– Jokoaren arauak.

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

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

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

6 edo 7 daukanean planto egin behar du.

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

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

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

VII.– Jokoaren garapena.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Banku jarraituaren» kasuan, croupierra nahasi eta kartak beste jokalariai bati ematen badizkio, kartak erreklamatu ahal izango dira oraindik ikusi ez badituzte (karta ikusitzat hartuko da tapizetik altxatzen denean).

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

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

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

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

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

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

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

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

		Jokalariren eskuko hirugarren karta										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Bankuarien lehenengo bi karten puntuazioa guztira	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: karta eskatzen duela esan nahi du.

P: planto egiten duela esan nahi du.

O: aukera egin daitekeela esan nahi du.

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

VIII.– Jokoa egindako hutsak eta arau-haustak.

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

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

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

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

2.– Croupierraren hutsak.

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

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

3.– Bankariaren hutsak.

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

Bankariak hasierako banaketan bere buruari bi karta baino gehiago ematen badizkio, zero puntuazioa («baccara») daukala kontuan hartuko da, nahiz eta beste karta bat eskatzeko eskubidea izan.

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

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

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

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

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

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

IX.– Jokalarien hutsak.

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

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

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

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

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

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

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

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

X.– Berariazko arauak.

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

09.– Bi oihaleko «Bakara».

I.– Deskribapena.

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

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

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

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

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

2.– Banagailua edo «Sabot».

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

3.– Joko-mahaia.

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

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

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

III.– Langileak.

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

IV.– Jokalariak.

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

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

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

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

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

Eserleku bat okupatu nahi duten jokalariek ikuskatzaileak mahai bakoitzean daraman itxarozerrendan eman beharko dute izena.

V.– Bankua.

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

Eskaintza berdinen kasuan, esleipena zozketa bidez egingo da.

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

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

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

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

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

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

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

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

3.– Establezimenduaren mozkinetarako kenkaria bankariak jokaldi bakoitzean irabazitako kopuruen gaineko % 2an finkatzen da banku mugaturako, eta % 1,25ean banku librerako.

VI.– Jokoaren arauak.

Katalogo honen 08 epigrafeko VI. paragrafoan bildutako arauak orokorki aplika daitezke. Horren kaltetan izan gabe, jarraian zehazten diren egokitzapen edo moldaketak ezarriko dira.

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

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

Bankariak karta eskatu ahalko du edo planto egin, croupierrari bankuaren jokaldi-taula eskatzen dionean izan ezik; kasu horretan, taulari jarraitu beharko dio, beti ere bi oihaletarako gauza bera adierazten bada. Bankuaren jokaldi-taula katalogo honen 08 epigrafean bildutakoa da.

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

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

Puntuek debekatuta daukate elkartea osatuz jokatzea.

VII.– Jokoaren garapena.

Jokoa hasi ahal izateko ezinbesteko baldintza da oihal bakoitzean gutxienez bi jokalaria izatea, eta kopuru horri partidak dirauen bitartean eutsi beharko zaio.

Kartak kontatu, nahastu eta karta-piloa pikatzeko eragiketak egin ondoren, barnealdean blokeo-karta edo gelditze-karta bat jarriko da, beste kartetatik ongi bereizteko moduko kolorekoa, horren azpian 10 karta utziz. Karta hori azaltzen denean partida amaitutzat emango da eta ezin izango da beste jokaldirik egin, une horretan jokatzen ari dena izan ezik.

Bankua V. idatzi-zatian ezarritakoaren arabera adjudikatu ondoren, bankariak jokoan jarritako diru-kopurua fixetan entregatuko dio croupierrari, horrek zain dezan. Ondoren, posturak egingo dira bi oihaletan, IV. idatzi-zatiko 3. paragrafoak ezartzen duen lehentasun-ordenaren arabera, croupierrak «besterik ez» esaldiaren bidez apustuak egiteko denbora amaitu dela adierazten duen arte. Apustuak ezin izango dira berehala jarri bankariaren eta croupierraren eskuinaldean edo ezker aldean.

Jokalariaren eremua eta apustuen eremua bereizten dituen marraren gainean jarritako apustuek erdia jokatuko dute. Era berean, oihal bateko apustuen eremua eta beste oihaletako eremua bereizten dituen marraren gainean jarritako posturak bi oihaletan jokatuko dute. Kasu horretan, zangalatraba dagoen apustu baten erdiak apustu-unitateen kopuru bakoitia ordezkatzeko duenean, frakzio handienak lehendabiziko oihaletan jokatzen duela kontuan hartuko da.

Bankariak, orduan, kartak «sabotetik» atera eta banan-banan emango ditu, bigarren oihala eta bankua. lehendabiziko oihala, bigarren oihala eta bankua. Kartak croupierrak jokalariei eramango dizkie palaren bitartez. Dagokien jokalariek izango dituzte kartak eta horiek jokatuko dute bankuaren kontra, IV. idatzi-zatiko 5. paragrafoan ezarritako txandaren arabera. «Eskua» daukan jokalaria, bere puntuazioa ikusi ondoren, jokoa erakusten duela nahiz ez, kartak mahai ganean utzi beharko ditu. Kartak ikusi ondoren, oihal bakoitzean «esku» diren jokalariek dagokien ordenan hitz egin beharko dute, bankariak baino lehen beti. Jokaldia amaitutakoan, croupierrak kartak banandu eta puntua iragarriko du. Bankariak bi oihalei erakutsi beharko die bere puntua.

Jarraian, croupierrak postura irabazleak ordaindu eta galtzaile suertatu direnak erretiratuko ditu; bankariak bi oihaletan irabazten badu, edo oihal batean lortzen duen irabazia bestean izan duen galera baino handiagoa bada, croupierrak «cagnotte» edo putzuari dagokion kopurua horretarako destinatutako zirrituan sartuko du. Bankariaren irabaziak bankuaren jabetzara pasatuko dira. Jokalariren batek eskatuz gero, eskualdiaren amaieran kartak kontrolatu egingo dira.

VIII.– Jokoan egindako hutsak eta arau-hausteak.

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

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

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

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

Jarraian, berriz ekingo zaio jokaldiari. «Eskua» daukan jokalariai bestelakoren bat nahastu eta kartak hartu eta hitz egin badu, jokaldiari eutsiko zaio, eta hurrengo jokaldian kartak zegozkion jokalariai pasatuko zaizkio.

2.– Bankariaren hutsak.

Banaketa irregularren kasu guztietan jokaldia zuzendu egingo da, zuzenketa nabarmenki egin badaiteke; bestela, jokaldia baliorik gabe utziko da.

Bankariak «ez» esan duen oihal bati karta ematen badio edo eskatu duen oihal bati kartarik ematen ez badio, jokalarien hutsei buruzko arauen arabera leheneratuko da jokaldia.

Kartak banatzerakoan oihal bateko kartak agerian jartzen badira, idatzi-zati honetako 3. zenbakiko hirugarren paragrafoan xedatutakoaren arabera burutuko da jokaldia, eta apustuak ezin izango dira handitu, murriztu edo erretiratu.

Kartak banatzerakoan karta batzuk ikusi gabe saskian erortzen badira, jokaldia baliorik gabe geratuko da kartak galdu dituen oihaletarako edo bi oihaletarako, kartak bankariari badagozkio. Hirugarren apustuetakoren bat bada, ikusi baldin bada, croupierrak berreskuratuko du eta jokaldiak aurrera jarraituko du.

3.– Leheneratutako jokaldietan bankariak egin beharrekoa.

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

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

Taulak oihal batean karta eskatzeko eta bestean planto egiteko adierazten duenean, bankariak askatasun osoa izango du planto egin edo karta eskatzeko, baldin eta hutsa jokalaria batek edo croupierrak egin badu. Hutsa bankariarena izan bada, ordea, bost puntu edo gutxiago baditu karta eskatu beharko du derrigorrez eta bestelako kasuetan planto egin beharko du. Eskatu ez duen oihal bati karta ematea edo oihal bati besteari dagokion karta ematea ez da bankariaren hutsegitea izango eta, beraz, ez du hirugarren karta eskatzeko eskubidea galduko.

4.– Jokalarien hutsak.

Lehendabiziko oihalak bost puntu baino gutxiago izanik «ez» esaten badu eta bigarren oihalak karta hartu badu, hau lehendabiziko oihalera itzuliko da; orduan, bigarren oihalari hurrengo karta emango zaio, bankariak jaso badu nahiz ez badu, eta honek idatzi-zati honetako 3. zenbakian xedatutakoaren arabera jardungo du.

Lehendabiziko oihalak sei puntu edo gehiago izanik karta eskatzen badu, hartutako karta bigarren oihalera joango da, horrek karta eskatu badu, edo bankariarengana, idatzi-zati horretako 3. zenbakian bildutako arauen arabera.

Lehendabiziko oihalak «karta» esan ondoren «ez» esaten badu, edo alderantziz, croupierrak zer nahi duen zehazteko esan beharko dio jokalaria eta bere puntuazioa egiaztatuko du. Puntuazioa bostekoa bada, lehendabiziko hitza zuzentzat joko da; beste punturen bat badauka, jokaldia aurreko paragrafoetako arauen arabera lehenertuko da.

Zortzi edo bederatzi puntu izanik «ez» esaten duen jokalaria bere jokoa erakusteko eskubidea galduko du; karta eskatzen badu, jokaldia aurreko paragrafoen arabera lehenertuko da.

Bigarren oihalaren eta bankariaren artean arau berberak aplikatuko dira oihal horren hutsen kasuan.

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

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

Bankariaren edo puntuetakoren baten kartak erakutsi gabe saskira botatzen badira, beren puntuazioa zero (baccara) zela kontuan hartuko da. Hutsegite hori croupierrak egin badu, kartak jasoko dira eta puntuazioa berriz eratuko da kartak saskira bota dizkioten jokalariaren eta kartak ikusi dituzten beste jokalarien testigantzen arabera.

Berea ez den puntu bat iragartzen duen bankariak hirugarren karta eskatu ahalko du, betiere, beste jokalariak beren puntuak erakutsi ez badituzte. Osterantzean, idatzi-zati honetako 3. zenbakiko hirugarren paragrafoan xedatutakoari jarraituko zaio.

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

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

IX.– Berariazko arauak.

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

10.– Zori-erruleta.

I.– Deskribapena.

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

II.– Jokoaren elementuak.

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

Erruletak, erdian tatxet handia du; 152 cm-ko diametroa du eta 8 hazbeteko egurrezko zutoina du oinarri eta zutoin horri, aldi berean, egurrezko oinarri sendoak eusten dio. Metalezko berrogeita hamalau banaketa ditu (laukitxoak); horietako bakoitzak postura bati lotutako sinboloa du marraztuta.

Mahaiak lauki-kopuru zehatza du, eta horiek dauden konbinazio posible guztiak adierazten dituzte. Jokalariak honako konbinazioen artean hauta dezake: 24, 15, 7, 4, 2 eta Jokerra.

Mahaiak kutxa bat izango du, eskudirua sartzeko, eta beste kutxa bat, apustuatarako.

III.– Langileak.

Hauexek dira langileak:

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea partidaren zuzendaria da. Lau mahai bakoitzeko, mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon ahalko da, horietan egiten diren jokoak gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra egongo da, eta hori ordainketak egiteko eta apustu galtzaileak baztertzeko ardura izango du; halaber, gorpila birarazteko ardura ere izango du. Hori guztia croupier laguntzaileak ere egin ahalko du, egoerak hala eskatzen badu.

IV.– Jokalariak.

Partida bakoitzean jokalari-kopuru zehaztu gabeak parte har dezake.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Hauexek dira aukerak: apustua 24 posiziotan eginda, irabazleak berdindu egiten du; apustua 15 posiziotan eginda, irabazleei 1 ordaintzen zaie jokaturako 1en truke; 7 posiziotan eginda, 5 ordaintzen zaizkie jokaturako 1en truke; 4 posiziotan eginda, 10 ordaintzen zaizkie jokaturako

1en truke; 2 posiziotan eginda, 20 ordaintzen zaizkie jokaturako 1en truke; eta bi Jokerretan 45 ordaintzen zaizkie jokaturako 1en truke.

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

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

3.– Jokoaren funtzionamendua.

Apustuak jokalariek egiten dituzte, croupierrak «egin itzazue apustuak» esaten duen unetik aurrera. Horiek, fitxen bidez, jokalariai aukeratutako mahaiaren laukietako batean jartzen dira.

Jarraian, gupila biratu egiten da, eta, gelditu aurretik, hainbat buelta emango ditu. Gupilak, biratzen ari denean, indarra galtzen joan ahala, croupierrak honakoa galdetuko du: «egin dituzue apustuak?». Jarraian, «besterik ez» esango du. Harrezkero, abisu horren ostean egindako edozein apustu atzera botako da eta croupierrak fitxak bueltatuko dizkio apustua berandu egin dituenari. Gupila lauki batean geldirik geratzen den unean, croupierrak emaitza jakinaraziko du, eta ozenki esango du posizio irabazlea.

Croupierrak, orduan, apustu galtzaile guztiak jasoko ditu, eta mahai gainean utziko ditu apustu irabazleak, eta horiei irabazitakoa gehitu die. Irabazten duen jokalariai berreskuratu egingo du, nolnahi ere, bere apustua eta jokotik erretira dezake.

VI.– Berariazko arauak.

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

11.– Karta-uzterik gabeko pokerra.

I.– Deskribapena.

Karta-uzterik gabeko Pokerra Joko Kasinoetan soilik jokatzen den karta-jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta jokoak croupierrak lortzen duen jokaldia baino hobea lortzea du helburu. Hainbat konbinazio irabazle daude.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

Karta-uzterik gabeko Pokerra «Blackjack» edo Hogeita bata jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioak, handienetik txikienera ordenatuta, honakoak dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen ondoren; alegia, seriearen balio handiena ala txikiena izan dezake.

Jokoaren zuzendariaren irizpidearen arabera, zenbait karta-sorta erabili ahalko dira, eta horiek jokaldi bakoitzean jarriko dira jokoan, txandaka.

Kartak nahasteko mekanismo automatikoak erabili ahalko dira. Sabot mota horren arabera egindako karten banaketa bost-bosnaka egin ahalko da.

2.– Joko-mahaia.

«Blackjack» jokoaren mahaiaren antzeko neurri eta ezaugarriak izango ditu, apustuen laukiak hiru espaziotan banatuta: bat, hasierako posturarako; beste bat, bigarren apusturako; hirugarrena, kartak uzteko.

Aukeran, gainera, jokalaria bakoitzeko lauki bat izan ahalko du, asegururako, edo tarte bat, hala badagokio, karruselaren aseguruaren apustuen kontrola automatikoa edo eskuzkoa den kontuan hartuta.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoaren itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak.* Aukera hori joko guztietan baliatu ahalko da, baldin eta horietarako erabiltzen diren mahaiak eta Blackjack jokorako erabiltzen dena antzekoak badira.

III.– Langileak.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea. Jokoa kontrolatzeko eta jokoak iraun bitartean gertatzen diren arazoak ebazteko ardura duena. Mahaiburuak edo ikuskatzaileak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten diren jokoak gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra. Partida zuzentzen du; kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua trukatu die jokalariei.

IV.– Jokalariak.

1.– Eserita.

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

2.– Halaber, zutik dauden jokalariek ere jokoan parte har dezakete; horretarako, jokalaria baten «esku» bakoitzaren gainean egingo da apustu, horren baimenaz eta, nolana ere, mahaiburuak horretarako emandako baimenaz, gehienezko apustuaren mugak kontuan hartuta. Lauki bakoitzeko apustu-kopurua ez da lau baino gehiagokoa izango.

Lauki bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalaria aginduko du bertan eta ezin izango dizkie bere kartak gainerako apustu-egileei erakutsi, ez eta jokatzeko ari den partidari buruzko iruzkinik egin ere.

3.– Jokalari batek, lauki hutsak egonez gero, horietan jokatu ahalko du, baina eserita dagoen laukiko kartak baino ezingo ditu ikusi; gainerakoetan, apustuak bikoiztu ahalko ditu, kartak ikusi gabe, apustu itsua eginez.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

a) Kolore-eskailera gorena. Palo bereko bost karta korrelatibo altuenek osatzen dute (adibidez: batekoa, erregea, dama, jota eta 10eko hirusta). Apustua bider 100 ordaintzen da.

b) Kolore-eskailera. Palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (adibidez: 4, 5, 6, 7 eta 8ko hirusta). Apustua bider 25 ordaintzen da.

c) Pokerra. Balio bereko lau kartek osatzen duten konbinazioa da. (adibidez, 4 errege). Apustua bider 20 ordaintzen da.

d) Full. Balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere, baina aurrekoa ez bezalakoa (adibidez: 3 zazpi eta 2 zortzi). Apustua bider 7 ordaintzen da.

e) Kolorea. Palo bereko korrelatiboak ez diren bost kartak osatzen dute (adibidez: Bateko, 4, 7, 8, Dama, Hirusta). Apustua bider 5 ordaintzen da.

f) Eskailera. Bost karta korrelatibok osatzen dute, horiek guztiak palo berekoak ez direla (adibidez: 7, 8, 9, 10 eta Jota). Apustua bider 4 ordaintzen da.

g) Hirukoa. balio bereko hiru kartak osatzen dute. (adibidez: hiru Dama). Apustua bider 3 ordaintzen da.

h) Pare bikoitza. Balio bereko bi kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere, baina aurrekoa ez bezalakoa (adibidez: 2 Errege eta 2 Jota). Apustua bider bi ordaintzen da.

i) Pareak. Balio bereko bi kartak eta hiru desberdinek osatzen dute (adibidez: 2 Dama). Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

j) Karta handiagoak. Aurreko konbinaziorik gertatzen ez denean, baina jokalariaren kartak croupierrarenak baino handiagoak direnean. Kartak handiagoak direla ulertzen da, lehenik eta behin, balio handieneko karta kontuan hartuta, hurrengoaren berdina bada, eta horrela, hurrenez hurren. Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

Nolanahi ere, jokalariak apustuak irabaziko ditu, baldin eta bere konbinazioa croupierrarena baino handiagoa bada, eta, bestela, galdu egingo du eta bere apustuari eutsiko dio, baina saririk irabazi gabe, berdinketarik gertatuz gero. Croupierrak eta irabazleak jokaldi bera badute, apustua irabaziko du balio handieneko kartek osatzen duten konbinazioa duenak, honako arauak kontuan hartuta:

Biek Pokerra badute, handiena duenak irabaziko du. (Adibidez: Errege Pokerrak irabazi egiten dio Dama Pokerrari).

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

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

Biek Kolorea daukatenean, balio handieneko kartaz osatuta daukanak irabaziko du (Pokerrean bezala).

Biek Pare Bikoitza daukatenean, balio handieneko kartaz osatutako pareia daukanak irabaziko du; bienak berdinak izanez gero, bigarren pareak erabakiko du eta, azkenik, geratzen den karta handiagoa duenak.

Biek Parea daukatenean, balio handienekoa daukanak irabaziko du, eta, berdinak badira, balio handieneko karta daukanak (karta handiagoetarako deskribatutakoaren arabera).

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

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

Apustuen maximoa izan daiteke posturaren minimoa bider 10, 20, 25 edo 50 adinako kopuruan.

Joko Kasinoak, saio bakoitzaren hasieran, mahai bakoitzerako finkatuko du apustuen zenbatekoa, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

3.– Jokoaren garapena.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko Joko Kasinoen Araudiko arauak beteko dira.

Kartak banatu aurretik, jokalariek hasierako apustuak egin beharko dituzte, joko-mahai bakoitzeko minimo eta maximoen mugen barruan. Jarraian, croupierrak «besterik ez» esan eta apustuak itxiko ditu, eta kartak banatzen hasiko da, banan-banan, ahoz behera, «esku» bakoitzari; bere ezkerretik hasiko da eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituko dio. Halaber, karta emango zaio Bankuari, «esku» bakoitzarentzako eta Bankurako bosna kartaren banaketa osatu arte, baina Bankurako azken karta agerian emango da. Kartak banagailu edo «sabat» automatikoaren bidez nahastu eta banatuz gero, croupierrak bosnaka banatuko ditu, jokoan dagoen «esku» bakoitzarentzako, eta berarentzat izango dira azken bostak, horietako azkena agerian emanaz.

Jokalariek beren kartak ikusiko dituzte eta jokoarekin aurrera egiteko aukera izango dute (joan) «banoa» esanez, edo erretiratzeko (paso egin), «paso» esanez. «Joan» aukeratzen dutenek hasierako apustua bikoiztu beharko dute, eta, horretarako, zenbateko horren bikoitza gehitu beharko dute, bigarren apusturako laukian. «Paso egin» aukeratzen dutenek hasierako apustua galduko dute, eta esan eta orduantxe erretiratuko du croupierrak.

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

Bankuak jokatu du, baldin eta, bere karten artean, gutxienez, Bateko bat eta Errege bat baditu, edo konbinazio handiagoa; bestela, hasieran egindako apustuaren kopuruaren adinako beste horrenbeste ordainduko dio jokalaria bakoitzari (1 jarritako 1en truke).

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

Jokalaria batek zenbait konbinazio baditu bere «eskuaren» barruan, altuena baino ez da ordainduko.

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

Berdinketa izanez gero, 1. paragrafoan xedatutakoari jarraituko zaio.

Kartak banatzerakoan edozein huts gertatuz gero, hau da, karta-kopuruan hutsen bat izan edo kartaren bat agerian azalduz gero, jokaldi osoa baliorik gabe geratuko da.

Debekatuta dago jokalariek elkarri beren kartei buruzko informazioa ematea edo kartak behar baino lehen erakustea; debeku honen edozein urrapenek apustu osoaren galera ekarriko du.

Apustu galtzaileak erretiratu eta irabazleei dagozkien sariak ordaindu ondoren, jokaldia amaitutzat eman eta beste bat hasiko da.

VI.– Joko osagarrien aukerak.

1.– Jackpota.

Apustuaren modalitate honen aplikazioa eskumenekoa izango da, Joko Zuzendaritzaren irizpidearen arabera, Kasino bakoitzarentzat.

Sari berezia lortu nahi duten jokalarientzako apustu osagarri independentea da, eta hori jokalaria lortutako jokaldiaren eta une horretan jackpotak pilatutako zenbatekoaren araberakoa izango da, establezimenduaren alde baimendutako kenkariaren ondoren. Mailaz mailakoan jokatzeko, jokalaria bakoitzak horretarako zenbatekoa gordailutu beharko du. Era berean, zenbait mahairentzako mailaz mailakoa egon ahalko da. Joko-modalitate horren garapena mahaian ikusteko modukoa den leku batean azaldu beharko da, eta saria eta zenbatekoa dakarten konbinazioak adierazi beharko ditu.

Jackpota lortzeko aukera ematen duten konbinazioak honakoak dira:

Eskailera Gorena, mahai guztien metaketa lortzen duena.

Kolore Eskailera, metaketaren ehuneko hamar lortzen duena.

Pokerra, mahai guztien metaketaren ehuneko bost lortzen duena.

Jackpoterako apustuaren maximoa mahaiko minimoaren erdia izango da.

Jokaldi berean, kolore-eskailera bi edo gehiago, poker bi edo gehiago edo kolore-eskailera eta pokerra egonez gero, dagokionaren ehuneko hamar edo bost ordainduko da, lehenik eta behin jokaldirik handienari eta, berdinketarik egonez gero, lehenengo, balio handieneko konbinazioa ordainduko da. Kolore-eskailerak berdinak izanez gero, jokalaria bakoitzari Jackpoten hasierako zenbatekoaren ehuneko hamar ordainduko zaio.

Sariak banatu ondoren, ordaindutako zenbatekoak mahaiaren kontabilitate-liburuan gordailutu beharko dira, eta bisorean dagokion kenkaria.

2.– Asegurua.

Asegururako, jokalaria horretarako laukian, kartak banatzen hasi aurretik, mahaiaren minimoaren erdia baino handiagoa ez den apustua gordailutu beharko du. Karta-uzterik gabeko pokerraren funtzionamendu-arauen artean, eta jarraian adierazitako konbinazioren bat egonez gero, lehenengo bost karten bidez, jokalaria aukera izango du honako ordainketa hauetarako:

Full: ezarritako zenbateko bakarra bider 100.

Pokerra: ezarritako zenbateko bakarra bider 300.

Kolore-eskailera: ezarritako zenbateko bakarra bider 1.000.

Eskailera Gorena: ezarritako zenbateko bakarra bider 2.000.

3.– Karta bat erostea.

Jokalariak aukera du karta osagarri bat erosteko, esku bakoitzaren hasieran jasotako bost kartetatik bat bazter utziz. Karta hau Bankuari erosiko zaio, erosketa horretarako interesa duen jokalariaen hasierako apustuaren zenbateko berean. Horretarako, interesdunari joko-txanda dagokionean, bazter utzitako karta hasierako apustuaren zenbateko berarekin batera gordailutuko du, eta eskubidea izango du karta osagarria jasotzeko agerian. Karta hori bezeroari emango zaio, bazter utzitakoa erretiratu ondoren.

Jackpot eta aseguruaren joko osagarrien aukerak ez dira bateragarriak izango, karta osagarriaren erosketaren joko osagarrien aukerarekin; beraz, jokalaria batek jackpot edo aseguruaren apustua egiten badu eta, gero, karta osagarri bat erosi nahi badu, azken horri egindako apustuak erabakiko du automatikoki jackpot edo aseguruaren aurretik egindako apustuaren galera.

VII.– Berariazko arauak.

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

12.– Pokerra karta-uztearekin

I.– Deskribapena.

Pokerra, karta-uztearekin, zorizko jokoa da. Parte-hartzaileek bost karta erabiltzen dituzte eta establezimenduaren kontra jokatzen dute; horrela, horrek lortutako balioa baino handiagoa duen konbinazioa lortzea dute helburu.

II.– Jokoaren elementuak.

2,1.– Kartak. Karta-uzteko pokerrean Blackjack edo Hogeita batean jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako berrogeita hamabi karta-sortarekin jokatuko da. Horien balioak, handienetik txikienera ordenatuta, honakoak dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen ondoren; alegia, seriearen balio handiena ala txikiena izan dezake.

Jokoaren zuzendariaren irizpidearen arabera, bi karta-sorta erabili ahalko dira, eta horiek jokaldi bakoitzean jarriko dira jokoan, txandaka.

2,2.– Joko-mahaia.

Joko-mahaiak Blackjack edo Hogeita baterako erabiltzen diren mahaiaren neurri eta ezaugarri bertsuak izango ditu.

Apustuetako sei laukiak hiru espaziotan banatuta egongo dira: bat, hasierako apusturako; beste bat, bigarren apusturako, eta aurrean hirugarrena, kartak uzteko. Aukeran, gainera, sei lauki izan ahalko ditu, Jackpote apusturako edo sei tarte, hala badagokio, Jackpote apustuen kontrola automatikoa edo eskuzkoa den kontuan hartuta. Jokoen arloan eskumena duen Sailak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira funtzionamenduan, betiere,

aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin berriarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak.*

2.3.– Kartak nahasten dituen. Kartak nahasteko mekanismo automatikoak erabili ahalko dira.

III.– Langileak.

3.1.– Mahaiburua. Jokoa kontrolatzeko eta horren garapenean gertatzen diren arazo eta gertakarien gainean ebazteko ardura izango du; Kasinoko jokoen zuzendariak ebatzi ahalko du mahaiburu bakar bat, gehienez, lau mahairen arduradun izatea, horietan egiten den jokoa gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

3.2.– Croupierra. Partida bakoitza zuzentzeko ardura izango du, eta karta-sortako kartak nahasi, jokalariei banatu, konbinazio irabazleen saria ordaindu eta apustu galtzaileak erretiratzeko eginkizuna bete beharko du. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua aldatuko die jokalariei.

IV.– Jokalariak.

Joko honetan mahaiaren tapetean adierazitako apustuen plazaren kopuru bereko edo txikiagoko jokolari-kopuruak hartu ahalko du parte, eta, nolana ere, gehienez, seik.

Halaber, dagozkion laukien aurrean eserita ez dauden jokalariek ere jokoan parte hartu ahalko dute; horretarako, jokolari baten «esku» bakoitzaren gainean egingo da apustu, horren baimena izanik, eta, nolana ere, mahaiburuak horretarako emandako baimenez, apustu maximoaren mugak kontuan hartuta. Lauki bakoitzeko apustu-kopurua ez da lau baino gehiagokoa izango.

Lauki bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalaria aginduko du bertan eta ezin izango dizkie bere kartak gainerako apustu-egileei erakutsi, ez eta jokatzeko ari den partidari buruzko iruzkinik egin ere.

V.– Jokoaren arauak.

5.1.– Konbinazioak. Jokoaren konbinazio posibleak, balio gehien dutenetik gutxien dutenera ordenatuta, honako hauek dira:

a) Kolore-eskailera Goren. Palo berean balio handiena duten bost kartek osatzen dute, honako ordena korrelatiboaren arabera: Batekoa, Erregea, Dama, Jota eta 10. Apustua bider 100 ordainduko da.

b) Kolore-eskailera. Palo bereko bost kartek osatzen dute, ordena korrelatiboan, hori balio handiena duen kartarekin bat etorri gabe. Apustua bider 25 ordainduko da.

c) Pokerra. Balio bereko lau kartek osatzen duten konbinazioa da. Apustua bider 20 ordainduko da.

d) Full. Balio bereko hiru kartak eta aurrekoak ez bezalako balio bereko beste bik osatzen duten konbinazioa da. Apustua bider 7 ordainduko da.

e) Kolorea. Palo bereko bost karta ez korrelatibok osatzen duten konbinazioa da. Apustua bider 5 ordainduko da.

f) Eskailera. Bost kartek osatzen duten konbinazioa da, ordena korrelatiboan eta palo desberdinetakoak. Apustua bider 3 ordainduko da.

g) Hirukoa. Balio bereko hiru kartek osatzen duten konbinazioa da. Apustua bider 2 ordainduko da.

h) Pare Bikoitza. Balio bereko bi kartak osatzen dute, bai eta aurrekoak ez bezalako balio bereko beste bik ere. Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

i) Zortziko pareak edo handiagoak. Balio bereko bi kartak osatzen duten konbinazioa da, eta 8 puntu baino gehiagokoa.

Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da. Nolanahi ere, jokalariak apustuak irabaziko ditu, baldin eta bere konbinazioa croupierrarena baino balio handiagokoa bada, eta, bestela, galdu egingo du, eta bere apustua mantenduko du, baina saririk irabazi gabe, berdinketarik gertatuz gero.

Jokalari batek zenbait konbinazio baditu bere «eskuaren» barruan, altuena baino ez da ordainduko.

5.2.– Croupierrak eta irabazleak karten konbinazio bera badute, apustua irabaziko du balio handieneko kartek osatzen duten konbinazioa duenak, honako arauak kontuan hartuta:

a) Biek kolore-eskailera daukatenean, edozein palotakoa, balio handieneko karta daukanak irabaziko du.

b) Biek Pokerra daukatenean, apustua balio handienekoa duenak irabaziko du.

c) Biek Full daukatenean, balio handieneko hiru karta berdinak dituenak irabaziko du.

d) Biek Kolorea daukatenean, balio handieneko karta duenak irabaziko du.

e) Biek Eskailera daukatenean, edonolakoa izanik, balio handieneko karta daukanak irabaziko du.

f) Biek Hirukoa daukatenean, balio handieneko karten bidez osatuta duenak irabaziko du.

g) Biek Pare Bikoitza daukatenean, balio handieneko kartaz osatutako pareak daukanak irabaziko du; bienak berdinak izanez gero, beste pareak erabakiko du eta, azkenik, geratzen den karta handiagoa duenak.

h) Biek 8ko pareak edo gehiagokoak dituztenean, balio handienekoa duenak irabaziko du eta, berdinak izanez gero, gainerakoan artean balio handieneko kartak.

VI.– Apustuen maximoak eta minimoak.

6.1.– Arau orokorrak. Jokalarien apustuak, Joko Kasinoaren fitxen bidez baino ez adieraziak, mahai bakoitzerako ezarritako minimo eta maximoen muga barruan egin beharko dira.

Kasinoko Joko zuzendariak apustuen minimo eta maximoak ezarri ahalko ditu, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendutako fluktuazio-bandaren arabera.

6.2.– Fluktuazio-bandak. Hasierako apusturako fluktuazio-banden muga maximoa honakoa izango da: funtzionamendu-baimen egokietan jasotako bandetan ezarritako minimoa bider 10, 20, 25 edo 50.

VII.– Jokoaren garapena.

7.1.– Kartak atera eta banatzea. Paketea zabaltzeko, kartak gordailutik ateratzeko eta horiek nahasteko Joko Kasinoetan aplikatu daitezkeen araudiak jasotako arauak beteko dira.

Kartak banatu aurretik, jokalariek hasierako apustuak egin beharko dituzte, eta, hala badagokio, Jackpoten apustuak, joko-mahai bakoitzeko minimo eta maximoen mugen barruan. Jarraian, croupierrak apustuak itxiko ditu, «besterik ez» esaeraren bidez, eta kartak atzealdez banatzen hasiko da, banan-banan, jokalariei, harik eta bost karta jaso arte; bere ezkerretik hasiko da eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituko dio. Aldi berean, Bankurako kartak ere emango ditu.

Kartak nahasteko gailua automatikoa bada, banaketa erabilitako eta behar bezala homologatutako mekanismoak zehaztu bezala egingo da.

7.2.– Apustuen prozesua. Jokalariei eta bankuari kartak banatu ondoren, horiek aztertu ondoren, aukeratu ahalko dute partidaren parte hartzen jarraitu _«banoa» esaeraren bidez_ ala, bestela, partida utzi _«paso» esaeraren bidez_. Partidaren parte hartzen jarraitu nahi dutenek hasierako apustua bikoiztu beharko dute, eta horren bikoitza den kopurua gehitu eta apusturako bigarren laukian gordailutu beharko dute. Partida uztea erabaki dutenek, hasierako apustuaren zenbatekoa galduko dute, eta zenbateko hori mahaitik kenduko du croupierrak, jokalariek hala iragartzen duenean.

7.3.– Partidaren amaiera.

Jokalariek parte hartzea erabaki ondoren, edo partidatik erretiratzeko erabaki ondoren, partidaren jarraitzen duen bakoitzak eta ezarritako hurrenkerari jarraiki, gehienez, bi karta utzi ahalko ditu, jokaldi handiagoa lortu ahal izateko. Croupierrak, lehenengo, utzitako kartak kenduko ditu eta, gero, berriak emango ditu, laukiz lauki, bere ezkerretik hurbilen dagoen laukitik hasita eta erloju-orratzen noranzkoari jarraiki. Jokalariek mantentzen dituzten kartak, zein kargak uztean lortutako kartak ezingo dira ikusi, berriro, modu indibidualean, eta croupierrak azalduko dizkie horiek, karten uztea amaitu ondoren, jokalaria guztiei, erkaketa egiteko.

Gero, croupierrak bankuaren lehen bost kartak erakutsiko ditu, eta, jokaldia ikusi ondoren, gehienez, bi karta utzi ahalko ditu, honako arauei jarraiki:

- 1.– Eskailera edo jokaldi handiagoa badu, ez du kartarik utziko.
- 2.– Hirukoa badu, hirukoari ez dagozkion gainerako biak utziko ditu.
- 3.– Pare bikoitza badu, pareei ez dagokien karta utziko du.
- 4.– Parea badu, baliorik txikiena duen parearen ez bezalako bi kartak utziko ditu.
- 5.– Aurretik azalduko jokaldirik ez badu eta bere karten artean palo bereko lau karta baditu, gainerako karta utziko du, nahiz eta ondoz ondoko balioko lau karten konbinazioa izan.
- 6.– Aurretik azalduko jokaldirik ez badu eta bere karten artean ondoz ondoko balioko eta 2 baino balio handiagoko edo bereko lau karta baditu, gainerako karta utziko du.
- 7.– Aurretik azalduko jokaldirik ez badu, balio gutxieneko bi kartak utziko ditu. Croupierrak karta uzteko eragiketa amaitu ondoren, jokoarekin aurrera jarraitzeko kalifikatuko da, baldin eta karten artean zortziko pareen jokaldia edo handiagoa badu.

Horrela izan ezean, jokalaria bakoitzari fitxen bidez ordainduko zaio hasieran apustu egindako zenbatekoaren antzekoa. Aitzitik, bankuak jokatzeko nahikoa balioko kartak baditu (zortziko parearen edo handiagoa), croupierrak bere kartak jokalarien kartekin erkatuko ditu, eta berarenak baino handiagoak diren konbinazioak ordainduko ditu, 5.1 paragrafoan ezarritako arauen arabera, bigarren apustuari dagokionez. Hasierako apustuak beste horrenbestez ordainduko dizkiete konbinazio irabazleak dituzten jokalariei.

Bankuarena baino balio txikiagoko karten konbinazioak dituzten jokalariek dagozkion laukietan gordailututako apustuak galduko dituzte, eta osorik erretiratuko ditu croupierrak.

Berdinketarik gertatuz gero, 5.2 paragrafoan ezarritakoa beteko da. Croupierrak apustu galtzaileak erretiratu eta irabazleak ordaindu ondoren, Jackpotenak barne, halakorik egonez gero, partida amaitutzat joko da, eta beste bati emango zaio hasiera, hala badagokio.

VIII.– Joko osagarrien aukerak.

8.1.– Sari berezia edo Jackpota.

Jackpot izeneko apustu osagarri, boluntario eta independentea egongo da. Helburua da sari berezia lortzea, jokalaria lortzen duen jokaldiaren arabera baino ez, eta croupierrak dituen kartak gorabehera eta une horretan jackpotak metatutako zenbatekoa gorabehera, establezimenduaren alde baimendutako kenkariaren ondoren. Jackpotean jokatzeko, jokalaria, kartak banatu aurretik eta hasierako apustua egiten den aldi berean, gordailutzeko laukian edo zirrituan gordailutu beharko du, hurrengo paragrafoan zehaztu den bezalaxe, erabakitako zenbatekoa; zenbateko hori ezingo da izan, inolaz ere, mahaiaren minimoaren erdia baino handiagoa, eta mahaiaren ageriko lekuan adieraziko da. Proposatutako konbinazioen bat lortuz gero, jokalaria dagokion sari berezia jasoko du.

Apustuaren modalitate honen aplikazioa eskumenekoa izango da, Joko Zuzendaritzaren irizpidearen arabera, Kasino bakoitzarentzat.

Jackpoten apustua egin ahal izateko, nahitaezkoa da mahaiaren hasierako apustua egin izana.

Sarien zerrendak mahaiaren ageriko leku batean egon beharko du eta ordainketak honakoak dira:

a) Ordainketak, karta-uzterik egin gabe:

- Pokerra... Jackpoten balioaren % 5.
- Kolore-eskailera... Jackpoten balioaren % 10.
- Eskailera gorena...Jackpoten balioaren % 100.

Eta, aukeran, Joko Kasino bakoitzaren irizpidearen arabera, aplikatzeko:

b) Ordainketak, uzteak eginda:

- Pokerra... Jackpoten balioaren % 0,5.
- Kolore-eskailera... Jackpoten balioaren % 1.
- Eskailera gorena...Jackpoten balioaren % 10.

Sari berezia edo Jackpota finkoa edo mailakakoa izan daiteke.

a) Finkoa izanez gero, Jackpota osatuko duen zenbateko minimoa Jackpoten apustuaren balioa bider 2.000 izango da. Kasu honetan, mahaiak sei lauki izan beharko ditu, Jackpoten apusturako.

b) Mailakakoak izanez gero, Jackpoten balioa hasiko da, gutxienez, apustuaren zenbatekoa bider 1.000ko zenbatekoan, eta handitzen joango da, esku bakoitzean jokatutako zenbatekoen arabera, ehuneko zehatzean, eta joko-arloan eskumena duen Sailak baimenduta.

Aipatutako mailakatzea honako moduren batean egin ahalko da:

b.1.– Eskuzko sarrerako apustuetan. Croupierrak edo mahaiburuak, jokaldi bakoitza amaitzean, esku horretan Jackpoten apustuari jokatutako zenbatekoa sartuko du bisore batean, eta dagokion ehunekoa automatikoki gehituko zaio uneko metatuari.

b.2.– Sarrera automatikokoak. Jokalari bakoitzak, kartak banatu aurretik eta hasierako apustuaren aldi berean, Jackpoten balio bereko fitxa sartu beharko du mahaiak horretarako izango dituen sei zirrituetako batean. Zirritu horrek joko-makinen mekanismoaren antzeko mekanismo elektronikoa izan beharko du; horrek, fitxa sartu dela antzeman ondoren, baimendutako ehunekoa metatzeko, Jackpoten zenbateko osoa erakusteko baliatutako bisorean.

Zenbait jokalarik jokaldi berean Eskailera Gorena lortuz gero, karta-uzterik gabe, Jackpoten zenbateko osoa beren artean banatuko da, zati beretan.

Kolore Eskailera edo Pokerra lortuz gero, karta-uzterik gabe, % 10 edo 5 ordainduko da, lehenik eta behin metatuarena, balio handiena duen jokaldiari, eta, gero, gainerako zenbatekoari dagokion ehunekoa, balio txikiagoko sariak dituztenei. Kolore Eskailerak berak izanez gero, jokalari bakoitzari jokaldi horretako Jackpoten hasierako zenbatekoaren % 10 ordainduko zaio.

Uzterik gabe lortutako Jackpoten sariak karta-uzteaz lortutako sarien aurretik ordainduko dira, betiere.

Sariak banatu ondoren, ordaindutako zenbatekoak mahaiaren kontabilitate-liburuan gordailutu beharko dira, eta bisorean dagokion kenkaria.

8.2.– Karrusela.

Mahaian egindako jokaldia gorabehera, baldin eta, Joko Kasinoak eskatuta, Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzak baimentzen badu, karta-uztea duten Poker mahai batzuk edo guztiak elkarren artean konektatu ahalko dira.

Saria osatuko duen zenbatekoa izango da hura osatzen duten mahai guztien Jackpoten gehitura.

10.– Arau komunak.

10,1.– Hutsak. Kartak banatzerakoan, edozein huts gertatuz gero, hau da, karta-kopuruan hutsen bat izan edo kartaren bat agerian azalduz gero, jokaldi osoa baliorik gabe geratuko da.

Kartek beti egon beharko dute mahai gainean.

10.2.– Debekuak.

Debekatuta dago karten gaineko informazioa trukatzea, behar baino lehenago agerian uztea edo jokaldien gaineko aholkua eskatzea.

VII.– Berariazko arauak.

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

13.– Trijoker Pokerra.

I.– Deskribapena.

Trijokerra kontra-partida izenekoan karta-jokoa da, Joko Kasinoetan baino ez dagoena; bertan, jokalaria guztiek establezimenduaren aurka jokatzen dute, karta zehatzen konbinazioak irabazteko aukeraren arabera. Irabazteko jokaldi minimotzat ezartzen da J pareta irabaztea.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

Trijoker Pokerra «Blackjack» edo Hogeita batean jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioak, handienetik txikienera ordenatuta, honakoak dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen ondoren; alegia, seriearen balio handiena ala txikiena izan dezake.

2.– Joko-mahaia.

«Blackjack» edo Hogeita bata jokorako erabiltzen direnen neurri eta ezaugarri bertsuetakoa izango da, jokalarientzako zazpi espaziotan banatuta. Espazio bakoitzak hiru lauki ditu apustuak egiteko; horietatik, bik, gutxienez, 1 eta 2 erreferentzia-zenbakia dute. Gainera, lauki bi ditu berezita, jokalaria guztiei bi karta komunak jartzeko bertan, eta zulo bat, eskupekoak sartzeko.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak.* Aukera hori joko guztietan baliatu ahalko da, baldin eta horietarako erabiltzen diren mahaiak eta Blackjack jokorako erabiltzen dena antzekoak badira.

III.– Langileak.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea.

Mahaiburua edo ikuskatzailea. Jokoa kontrolatzeko eta jokoak iraun bitartean gertatzen diren arazoak ebazteko ardura duena. Mahaiburuak edo ikuskatzaileak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten diren jokoak gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra.

Partida zuzentzen du; kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua trukatu die jokalariei.

IV.– Jokalariak.

Zazpi jokalarik parte hartu ahalko dute, gehienez, eta jokalaria bakoitzak lauki batean baino ezingo du jokatu; debekatuta egongo da bere kartak gainerako jokalariei erakustea edo bere jokaldia azaltzea, eskuak irauten duen bitartean. Ezingo dute mahaiaren inguruan zutik dauden jokalariek parte hartu.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

a.– Kolore-eskailera goren. palo bereko bost karta korrelatibo altuenek osatzen dute (adibidez: Batekoa, Erregea, Dama, Jota eta 10eko hirusta).

b.– Kolore-eskailera. Palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (adibidez: 4ko, 5eko, 6ko, 7ko eta 8ko hirusta).

c.– Balio bereko lau kartak osatzen dute (adibidez, 4 Errege).

d.– Full. Balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere, baina aurrekoa ez bezalakoa (adibidez: 3 zazpiko eta 2 zortziko).

e.– Kolorea. Palo bereko korrelatiboak ez diren bost kartak osatzen dute (adibidez: Bateko, 4ko, 7ko, 8ko eta Dama, Hirusta).

f.– Eskailera. Bost karta korrelatibok osatzen dute, horiek guztiak palo berekoak ez direla (adibidez: 7koa, 8koa, 9koa, 10ekoa eta Jota).

g.– Hirukoa. balio bereko hiru kartak osatzen dute. (adibidez: hiru Dama).

h.– Pare bikoitza. Balio bereko bi kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere, baina aurrekoa ez bezalakoa (adibidez: 2 Errege eta 2 Jota).

i.– Pareak. Balio bereko bi kartak eta hiru desberdinek osatzen dute (adibidez: 2 Dama). Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

Ordainketa-taula, goranzko ordenan, honakoa da:

a) J para edo handiagoa: 1 jarritako 1en truke.

b) Pare bikoitza: 2 jarritako 1en truke.

c) Hirukoa: 3 jarritako 1en truke.

d) Eskailera bakuna: 5 jarritako 1en truke.

e) Kolorea: 8 jarritako 1en truke.

f) Full: 11 jarritako 1en truke.

g) Poker: 50 jarritako 1en truke.

h) Kolore-eskailera: 200 jarritako 1en truke.

i) Kolore-eskailera Goren: 500 jarritako 1en truke.

2.– Arau orokorrak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez baino ezin daitezke egin eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira. Minimoa eta maximoa jokalaria bakoitzaren hiru laukientzat dela ulertzen da.

Joko Kasinoak, saio bakoitzaren hasieran, mahai bakoitzerako finkatuko du apustuen zenbatekoa, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

3.– Fluktuazio-bandak.

Hasierako apusturako fluktuazio-banden muga maximoa honakoa izango da: funtzionamendubaimen egokietan jasotako bandetan ezarritako minimoa bider 10, 20 edo 30.

4.– Jokoaren garapena.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko Joko Kasinoen Araudiko arauak beteko dira.

Kartak nahastu ondoren, croupierrak jokalariei proposatuko die beren apustuak egitea. Jokalari bakoitzak hiru apustu berdin egin beharko ditu; bat bere sailean dauden hiru laukietako bakoitzean. Apustuak egin eta croupierrak «besterik ez» esan ondoren, kartak banatzen hasiko zaie jokalariei, agerian daudela, banan-banan eta txandaka, bere ezkerretik hasita. Jarraian, karta bat jarriko du bere aurrean dagoen laukian eta bere ezkerrean, agerian. Gero, jokalari bakoitzari bigarren karta banatuko die, estalita, eta beste karta bat jarriko du, estalita, bere eskuinaldean dagoen laukian. Gero, hirugarren karta banatuko dio jokalari bakoitzari, estalita. Hutsen bat tarteko, jokalarien kartaren bat agerian utziz gero, eskuak aurrera jarraituko du. Jokalari guztientzakoak diren eta croupierraren aurrean dauden bi karta komunetako bat agerian geratzen bada, jokaldiarekin aurrera egingo da, J edo handiagoa izan ezean; kasu horretan, esku osoa baliorik gabe utziko da.

Jokalari bakoitzak bere kartak ikusi ondoren eta bere txanda egokitu ahala, 1 zenbakiko apustua erretiratzeko edo jokoan uzteko aukera izango du. Jokalari guztiek 1 zenbakiko apustuaren helburua aukeratu ondoren, croupierrak bere ezkerretara dagoen laukiko karta erakutsiko du. Karta hori komuna izango da jokalari guztientzat eta horietako bakoitzaren eskuaren zati da. Lehenengo karta komunaren balioa ezagutu ondoren, jokalari bakoitzak 2 zenbakiko bere apustua erretiratu edo jokoan uzteko aukera izango du, lehenengo apustuaren helburua gorabehera. Jarraian, croupierrak eskuineko laukian dagoen bigarren karta erakutsiko du. Karta hau, halaber, komuna izango da jokalari guztientzat, eta konbinazioen zati izango da. Une honetara arte, jokalariek apustu bat, bi edo hiru izan behar ditu jokoan, aurreko erabakien arabera.

5.– Jokaldiaren amaiera.

Mahai bakoitzean ikusgai egongo den ordainketa-taulak jasotakoaren arabera, croupierrak apustu irabazle bakoitza ordainduko du, ezarritako proportzioan, eta galtzaileak kobratuko ditu, bere eskuinetik hasita. Oraindik hiru jokaldi jokoan dituen eta jokaldia irabazten duen jokalaria hiru apustuetan ezarritako proportzioa kobratuko du. Bere jokaldia irabazlea ez bada, jokoan dauden apustuak galduko ditu.

Amaitzean, croupierrak kartak erretiratuko ditu, horiek egiaztatu ondoren.

Saioa amaitzean, mahaiburuak edo ikuskatzaileak azken hiru jokaldiak iragarriko ditu.

VI.– Arau komunak.

1.– Hutsak.

Kartak banatzerakoan, edozein huts gertatuz gero, hau da, karta-kopuruan hutsen bat izan edo kartaren bat agerian azalduz gero, jokaldi osoa baliorik gabe geratuko da, epigrafe honen V.4. paragrafoan zehaztutakoa salbu.

Kartek beti egon beharko dute mahai gainean.

2.– Debekuak.

Jokalariek debekatuta dute karten gaineko informazioa trukatzea, behar baino lehenago agerian uztea edo jokaldien gaineko aholkua eskatzea.

VII.– Berariazko arauak.

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

14.– Pai Gow Pokerra.

I.– Deskribapena.

Kontrapartida izenekoan karta-jokoa da, Joko Kasinoetakoa baino ez; bertan, parte-hartzaileek establezimenduaren aurka jokatzeko dute. Mahaiaren eserita dagoen jokalaria bakoitzari zazpi karta banatuko zaizkio; horien bidez, bi «esku» egin behar ditu: bata, bi kartatakoa («esku» txikia edo baxua); bestea, bost kartatakoa («esku» handia edo altua).

Helburu du, ezarritako jokalarien bi «eskuez», Bankuaren bi «eskuak» gainditzea. Jokalariaren bi «eskuak» Bankuaren «eskuak» baino handiagoak izan beharko dira. Jokalariaren «esku» batek Bankuarenak bezalako puntuazioa lortzen badu, berdinketatzat joko da, eta Bankuak berdinketa guztiak irabaziko ditu. Jokalari batek «esku» bat irabazten badu, baina bestea galtzen badu, berdinketatzat joko da, eta apustuak bere horretan geratuko dira; jokalaria berreskuratu ahalko ditu. Lortu ahalko den bi karten «esku» handiena Bateko bi izango dira, eta bost karten altuena, bost Bateko. «Esku» irabazleak beste horrenbestez ordainduko dira, zehaztutako komisio-portzentajea izan ezik. Galtzaileei apustuan jarritako dirua erretiratuko zaie.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

Pai Gow Pokerrean 52 kartako karta-sorta tradizionalaz eta Joker batez jokatzeko da. Hori eskailera, kolorea edo kolore-eskailera osatzeko baino ezingo da Bateko gisa erabili.

2.– Joko-mahaia.

«Blackjack» edo Hogeita batean jokorako erabiltzen direnen neurri eta ezaugarri bertsuetakoa izango da, baina jokoaren berezko tapetearekin; bertan, gehienez, apustuak jartzeko 6 lauki izango dira. Eta beste hainbeste toki egongo dira bi laukitan banatuta: bata, «esku» handia jartzeko; bestea, «esku» txikirako. Gainera, «Blackjack» edo Hogeita bata jokorako erabiltzen den erretiluaren antzekoa izango du, fitxak trukatzeko eta komisioari dagokion zenbatekoaren kenkaria egiteko.

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzizagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak.* Aukera hori joko guztietan baliatu ahalko da, baldin eta horietarako erabiltzen diren mahaiak eta Blackjack jokorako erabiltzen dena antzekoak badira.

3.– Godaleta eta dadoak.

20 eta 25 mm bitarteko aldea duten hiru dado erabiliko dira, kolore berekoak eta gainazalak leunduta dituztela. Dadoak godalet edo ontzi baten barruan jarriko dira, bota baino lehen astintzeko.

III.– Langileak.

1.– Mahaiburua edo ikuskatzailea.

Jokoaren zuzendaritza dagokio, fase guztietan, eman dakioken beste funtzioen bat gorabehera. Mahaiburuak edo ikuskatzaileak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten diren jokoak gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

2.– Croupierra.

Kartak nahastu eta banatzeko, apustu galtzaileak kobratzeko eta irabazleak ordaintzeko eta kartak batu eta kontrolatzeko ardura dauka, jokoa eta partida amaitu ondoren. Jokoaren fase guztien berri emango du, jokalariei eskudirua trukatu die eta, hala dagokionean, komisioaren kenkaria egingo du, establezimenduaren onurarako.

3.– Jokalariak.

Tapetean markatuta dagoen leku-kopuruarekin bat datorren jokalaria-kopuruak parte hartu ahalko du jokoan, eserita. Gehienez ere, sei jokalarik parte har dezakete.

Jokalari baten «esku» bakoitza indibidualki kontuan hartuko da eta kartak banatu eta eskatzeko ordena arruntari jarraituko dio. Lauki bakoitzaren aurrean dagoen jokalaria bakoitza bertan agintzen duena izango da, eta ezingo dizkie bere kartak erakutsi gainerako apustu-egileei.

IV.– Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

1.– Bost Bateko: bost Batekok osatzen dute (lau Bateko eta Jokerra).

1.– Eskailera Gorena: palo bereko bost karta korrelatibo altuenek osatzen dute (Batekoa, Erregea, Dama, Jota eta 10a). Bigarren eskailerarik altuena honakoek osatzen duten konbinazioa da: Batekoa, 2, 3, 4 eta 5.

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

4.– Pokerra: balio bereko lau kartak osatzen dute (lau Errege).

5.– Full: balio bereko hiru kartak eta balio bereko beste bik osatzen dute (3 zortzi eta 2 bederatzi).

6.– Kolorea: palo bereko korrelatiboak ez diren bost kartak osatzen dute (8, 9, 10, Dama eta Bateko hirusta).

7.– Eskailera: palo bereko ez diren bost karta korrelatibok osatzen dute.

8.– Hirukoa: balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta pare osatzen ez duten beste bik ere (3 zortzi, Dama eta Erregea).

9.– Pare Bikoitza: balio berekoak ez diren karten bi parek osatzen dute (2 bederatzi, 2 Jota eta Bateko 1).

10.– Parea: balio bereko bi kartak osatzen dute (2 Errege, 8, 9 eta Batekoa).

11.– Kartarik handiena: «esku» batek aurreko konbinazioetako bat ere ez duenean, kartarik handiena duen jokalaria irabaziko du.

V.– Apustuen maximoak eta minimoak.

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

Joko Kasinoak, saio bakoitzaren hasieran, mahai bakoitzerako finkatuko du apustuen zenbatekoa, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

Esanahiak:

– Irabazia: apustua beste horrenbestez ordaintzen da, eta portzentaje atxikipen bat egiten zaio kasinoarentzako komisio gisa.

– Galera: apustua galdu egiten da.

– Partida baliogabea: bezeroak oso-osorik berreskuratzen du apustua.

Komisio gisako portzentajea % 5koa izan daiteke, gehienez, establezimenduaren arabera, eta jokalariei partida hasi baino lehen jakinaraziko zaie.

VI.– Jokoaren arauak.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko, Joko Kasinoaren Araudiko arauak beteko dira.

Croupierrak karta-sorta bezero bati emango dio, mozteko. Jarraian, kartak banatu aurretik, jokalariek hasierako apustuak egingo dituzte, horretarako dauden laukietan, joko-mahai bakoitzaren minimo eta maximoen muga barruan. Gero, croupierrak apustuak itxiko ditu, «besterik ez» esanez, godaleta hartuko du _bertan hiru dado egongo dira_, astindu egingo du eta dadoak mahai gainera botako ditu; azkenean, dadoak gehitzean lortutako emaitza esango du, zehazteko zeinek jasoko duen lehenengo «eskua».

Bankariaren posizioa, 7 posizioen eta 6 jokalariren kasuan, beti izango da 1, 8 edo 15. Croupierrak bankariaren posiziotik kontatuko du. Eragiketa hori egin ondoren, croupierrak kartak jokalaria bakoitzaren aurrean jarriko ditu (bera barne), erloju-orratzen noranzkoari jarraiki, dadoek adierazitako hasierako puntutik.

Croupierrak kartak nahastuko ditu eta aurrerakina duen erretiluan dauden jokalaria adina «esku» egingo ditu; «esku» horiek ahoz behera dauden zazpi kartakoak izango dira. Horrela, soberan daudenak egiaztatuko dira, eta horiek erabilitako karten edukiontzian jarriko ditu.

Bankua croupierra zein edozein jokalaria izan ahalko da. Hori dela eta, jokalaria bakoitzari Bankua eskainiko zaio, eta jokalaria onartu edo paso egin ahalko du; azken kasu horretan, hurrengo jokalaria eskainiko zaio. Croupierrak Bankua onartu beharko du, bere txanda heltzen denean. Bere txanda agortuta, berriro ere jokalariei eskainiko zaie, eta horrela egingo da, hurrenez hurren. Bankua duenak zirkulu zuria izango du, identifikatzeko.

Jokalaria bakoitzak bi «esku» osatuko ditu: bi kartako «esku» txikia edo baxua; bost kartako «esku» handia edo altua. «Esku altuak» «esku baxuak» baino balio handiagoa izan behar du. Croupierrak ezingo ditu bere kartak ikusi, harik eta jokalaria guztiek, Bankua duenak barne, beren «eskuak»

horretarako laukietan ezarri arte, kartak ahoz behera daudela. Horren ondoren, croupierrak buelta emango die bere kartei eta «esku» biak fitxen erretiluaren aurrean jarriko ditu, kartak ahoz gora daudela. Bankua duenaren «eskuak», lehenik eta behin, croupierrak dituenarekin konparatuko dira. Hainbat aukera dituen konparazio-koadroa honakoa da:

Kasua	Esku altua	Esku baxua	Emaitza (Bezeroarentzako)	Ordainketak eta kobrantzak
1	Hobea	Hobea	Irabazia	Apustu osoa berreskuratzen du
2	Hobea	Txarragoa	Partida baliogabea:	Apustu osoa berreskuratzen du
2b	Txarragoa	Hobea	Partida baliogabea:	Apustu osoa berreskuratzen du
3	Hobea	Berdina	Partida baliogabea:	Apustu osoa berreskuratzen du
3b	Berdina	Hobea	Partida baliogabea:	Apustu osoa berreskuratzen du
4	Txarragoa	Berdina	Galera	Apustu osoa galtzen du
4b	Berdina	Txarragoa	Galera	Apustu osoa galtzen du
5	Berdina	Berdina	Galera	Apustu osoa galtzen du
6	Txarragoa	Txarragoa	Galera	Apustu osoa galtzen du

1. kasua: bezeroaren bi «eskuek» croupierraren bi «eskuei» irabazten diete => irabazia.

2 eta 2b kasuak: bezeroak croupierraren «esku» bati irabazten dio eta besteak galdu egiten du => partida baliogabea.

3 eta 3b kasuak: bezeroak «esku» bati irabazten dio, baina bestean berdina du => partida baliogabea.

4 eta 4b kasua: bezeroak «esku» bat galtzen du eta bestean berdina du => galdu egiten du.

5 kasua: bezeroak berdina ditu bi «eskuak» => galdu egiten du.

6 kasua: bezeroak galdu egiten ditu bi «eskuak» => galdu egiten du.

Croupierrak 1 zenbakiko bezeroaren kasua ebatzen duenean, 2. kasuarekin hasiko da, eta, horrela, hurrenez hurren. Txanda bakoitzean, balio ez duten kartak erabilitako karten edukiontzian bilduko dira.

«Esku» irabazleak ahoz gora utziko dira, apustuen zirkuluaren azpian. Galtzaileei croupierrak apustua erretiratuko die eta kartak gordailutuko ditu, horretarako dagoen edukiontzian.

VII.– Oharrak.

1.– Bankua duen jokalariek bere kartak erakusten dituenetik aurrera, beste jokalariek ezin izango dituzte beren kartak ukitu.

2.– Jokalariek ezin dizkiete beren kartak edo osatu dituzten «eskuak» beste jokalariei erakutsi. Bestalde, ezin dute beste jokalariekin hitz egin, «eskuak» erakusten diren arte.

3.– Behar ez bezala osatutako edozein «esku» galtzailezat joko da beti.

VI.– Berariazko arauak.

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

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

15.– Hiru kartako Pokerra edo Tripokerra.

I.– Deskribapena.

«Hiru kartako Pokerra» kontra-partida izenekoan karta-jokoa da, Joko Kasinoetako baina ez; bertan, parte-hartzaileek establezimenduaren aurka jokatzeko dute.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

«Hiru kartako Pokerra» «Blackjack» edo Hogeita batean jokoa erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzeko da. Horien balioa, handienetik txikienera ordenatuta, honakoa da: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen aurretik; alegia, seriearen balio handiena ala txikiena izan dezake.

2.– Joko-mahaia.

«Blackjack» edo Hogeita batean jokoa erabiltzen direnen neurri eta ezaugarri bertsuetakoa izango da, 3 espaziotan banatutako apustuen zazpi laukirekin. «Par Plus» laukiaren alde apustua egin nahi duten interesdun guztientzako lehenengo espazioa; beste bat, «Aurre» apusturako eta hirugarrena, «2. Apusturako». Mahaiaren erdian, honako esaldia irakurri behar da: «Bankuak damarekin edo handiagoarekin jokatuko du».

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzizagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak.* Aukera hori joko guztietan baliatu ahalko da, baldin eta horietarako erabiltzen diren mahaiak eta Blackjack jokorako erabiltzen dena antzekoak badira.

III.– Langileak.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea. Jokoa kontrolatzeko eta jokoa iraun bitartean gertatzen diren arazoak ebazteko ardura duena. Mahaiburuak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten den jokoa gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra. Partida zuzentzen du; kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua trukatu die jokalariei.

IV.– Jokalariak.

1.– Eserita.

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

2.– Zutik dauden jokalaria.

Halaber, zutik dauden jokalariek ere jokoa parte har dezakete; horretarako, jokalaria baten «esku» bakoitzaren gainean egingo da apustu, horren baimenaz eta, nolana ere, mahaiburuak

horretarako emandako baimenaz, gehienezko apustuaren mugak kontuan hartuta. Lauki bakoitzeko apustu-kopurua ez da bi baino gehiagokoa izango.

Lauki bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalaria aginduko du bertan eta ezin izango dizkie bere kartak gainerako apustu-egileei erakutsi, ez eta jokatzeko ari den partidari buruzko iruzkinik egin ere.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

a) Eskailera Gorena. Palo bereko hiru karta altuenek osatzen dute. Adibidea: Bateko, Errege eta Dama Pika.

b) Kolore-eskailera. Palo bereko hiru karta korrelatibok osatzen dute. Adibidea: Errege, Dama eta Jota Hirusta.

c) Hirukoa: balio bereko hiru kartak osatzen dute. Adibidez, 3 Errege.

d) Eskailera: hiru karta korrelatibok osatzen dute, horiek guztiak palo berekoak ez direla. Adibidez, 5, 6, 7.

e) Kolorea: palo bereko korrelatiboak ez diren hiru kartak osatzen dute. Adibidez, Bateko, 9 eta 5eko Bihotzak.

f) Parea: balio bereko bi kartak eta balio bera ez duen beste batek osatzen dute. Adibidez, 2 Dama eta 7.

Jokalaria eta Bankuak antzeko konbinazioak dituztenean, balio handiagokotzat joko da, honako arauei jarraiki:

a) Eskailera lortzen denean, balio handieneko karta duena.

b) Hirukoa lortzen denean, balio handieneko hiru kartak dituena.

c) Kolorea lortzen denean, balio handieneko karta duena.

d) Parea lortzen denean, balio handieneko pareta duena, eta, berdinketa gertatuz gero, gainerakoetatik kartarik handiena duena.

Karta guztiak egiaztatu ondoren, konbinazioak balio berekoak badira, berdinketatzat joko da.

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez bakarrik egin daitezke eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira. Joko zuzendariek mahaien minimo eta maximoak ezarri ahalko ditu, Joko eta Ikuskizunetako Zuzendaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

Apustuen maximoa izango da mahaiko apustuaren minimoa bider 10, 20, 30 edo 50.

3.– Jokoaren garapena.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko, Joko Kasinoaren Araudiko arauak beteko dira.

Kartak banatu aurretik, jokalariek apustuak egin beharko dituzte, joko-mahai bakoitzeko minimo eta maximoen mugen barruan. Jarraian, croupierrak apustuak itxiko ditu «besterik ez» esanez, eta kartak banatzen hasiko da, banan-banan, ahoz behera, «esku» bakoitzari, bere ezkerretik hasita eta erloju-orratzen noranzkoari jarraiki. Era berean, karta emango zaio Bankuari, harik eta esku bakoitzarentzako eta Bankuarentzako hiru kartak banatu arte. Kartak banagailuak edo «sabot» automatikoak nahastu eta banatuz gero, croupierrak hiru hiru banatuko ditu, jokoan dagoen «esku» bakoitzarentzat, eta berarentzako izango dira azken hirurak.

Bere kartak ikusi ondoren, jokalariek bi aukera izango dituzte: «joan» edo «erretiratu». Jokaldiarekin jarraitu nahi ez duten jokalariek «croupierrari» jakinaraziko diote eta beren kartak ahoz behera utziko dituzte. Jarraian, «croupierrak» jokalaria horien apustuak erretiratuko ditu eta beren kartak jasoko ditu.

Jokaldiarekin aurrera jarraitu nahi duten jokalariek beren kartak «2. apustua» izeneko laukian jarriko dituzte, eta, horien gainean, Aurre apustuaren balio bereko fitxak jarriko ditu. Jokalariek «joan» edo «erretiratu» aukeratu ondoren, «croupierrak» bere kartak erakutsiko ditu.

Bankuak, jokatu ahal izateko, bere karten artean, gutxienez, Dama bat edo konbinazio handiagoa izan beharko ditu; bestela, Aurre posturako kopuruaren adinako beste horrenbeste ordainduko dio jokalaria bakoitzari (1 jarritako 1en truke). 2. apustuak ez du aldaketarik izango.

Bankuak jokatzen badu, alegia, gutxienez, Dama bat edo konbinazio handiagoa badu, croupierrak bere kartak jokalarien kartekin erkatuko ditu, une horretara arte jokoan egongo direnekin, eta berea baino konbinazio handiagoak ordainduko ditu, Aurre eta «2. apustua» beti 1 jarritako 1en truke ordainduko dela kontuan hartuta. Hala ere, bonusa dago Aurre apustuan, eta, croupierraren «esku»aren maila gorabehera, honela ordainduko da:

Eskailera:	1 jarritako 1en truke.
Hirukoa:	4 jarritako 1en truke.
Kolore-eskailera:	5 jarritako 1en truke.

Croupierrarena baino konbinazio txikiagoa duten jokalariek galdu egingo dituzte beren apustu guztiak «esku» horretan, eta croupierrak oso-osorik erretiratuko ditu.

Balio bereko bi konbinazio erkatzen direnean, kartarik handiena duenak irabaziko du; hiru kartek oso antzeko balioa izanez gero, berdinketatzat joko da eta jokalaria apustuei eutsiko die.

Kartak banatzerakoan edozein huts gertatuz gero, hau da, karta-kopuruan hutsen bat izan edo kartaren bat agerian azalduz gero, jokaldi osoa baliorik gabe geratuko da.

Debekatuta dago jokalariek elkarri beren kartei buruzko informazioa ematea edo kartak behar baino lehen erakustea; debeku honen edozein urrapenek apustu osoaren galera ekarriko du.

Apustu galtzaileak erretiratu eta irabazleei dagozkien sariak ordaindu ondoren, jokaldia amaitutzat eman eta beste bat hasiko da.

I.– «Par Plus» apustua.

«Hiru kartako Pokerrean» apustu osagarria dago edo gainerakoaren mendekoa ez dena, «Par Plus» izenekoa. Apustu hau egiteko, postura jarri beharko da, horretarako dagoen lauki batean,

kartak banatzen hasi aurretik. Horren helburua da sari berezia lortzea, jokalariaren karten mailaren bidez bakarrik lortzen dena, croupierrak dituenak eragin gabe.

«Par Plus» apustuaren ordainketa-taula honakoa da:

- a) Eskailera Gorena: 50 jarritako 1en truke.
- b) Kolore-eskailera: 40 jarritako 1en truke.
- c) Hirukoa: 30 jarritako 1en truke.
- d) Eskailera: 6 jarritako 1en truke.
- e) Kolorea: 3 jarritako 1en truke.
- f) Parea: 1 jarritako 1en truke.

VI.– Berariazko arauak.

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

16.– Texas Pokerra.

I.– Deskribapena.

Texas Pokerra joko-kasinoetan soilik jokatzen den karta-jokoa da, kontra-partidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta jokoa croupierrak lortzen duen jokaldia baino hobea lortzea du helburu. Hainbat konbinazio irabazle daude.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

«Blackjack» edo Hogeita bata jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioa, handienetik txikienera ordenatuta, honakoa da: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen ondoren; alegia, seriearen balio handiena ala txikiena izan dezake.

2.– Joko-mahaia.

«Blackjack» jokoaren ezaugarri bertsuak izango ditu, laukiak hiru espaziotan bereizita: bat, «Aurre» posturarako; beste bat, «2. apusturako» eta hirugarrena, «Texas Bonus» TXB izeneko apustu osagarriko. Mahaiaren erdian, honako esaldia irakurri beharko da: «Bankuak 4ko parearekin edo handiagoarekin jokatzen du».

Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin egokiarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak.*

III.– Langileak.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea.

Jokoa kontrolatzeko eta jokoak iraun bitartean gertatzen diren arazoak ebazteko ardura duena. Mahaiburuak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten den joko gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra.

Partida zuzentzen du; kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua aldatuko die jokalariei.

IV.– Jokalariak.

1.– Eserita.

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

2.– Zutik dauden jokalaria.

Halaber, zutik dauden jokalariek ere jokoan parte har dezakete; horretarako, jokalaria baten «esku» bakoitzaren gainean egingo da apustu, horren baimenaz eta, nolana ere, mahaiburuak horretarako emandako baimenaz, gehienezko apustuaren mugak kontuan hartuta. Lauki bakoitzeko apustu-kopurua ez da bi baino gehiagokoa izango.

Lauki bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalaria aginduko du bertan eta ezin izango dizkie bere kartak gainerako apustu-egileei erakutsi, ez eta jokatzeko ari den partidari buruzko iruzkinik egin ere.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

a) Kolore-eskailera gorena. Palo bereko bost karta korrelatibo altuenek osatzen dute (adibidez: Batekoa, Erregea, Dama, Jota eta 10eko hirusta).

b) Kolore-eskailera. Palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (adibidez: 4, 5, 6, 7 eta 8ko hirusta).

c) Pokerra. Balio bereko lau kartek osatzen duten konbinazioa da. (adibidez, 4 errege).

d) Full. Balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere, baina aurrekoa ez bezalakoa (adibidez: 3 zazpi eta 2 zortzi).

e) Kolorea. Palo bereko korrelatiboak ez diren bost kartak osatzen dute (adibidez: Batekoa, 4, 7, 8, Dama, Hirusta).

f) Eskailera. Bost karta korrelatibok osatzen dute, horiek guztiak palo berekoak ez direla (adibidez: 7, 8, 9, 10 eta Jota).

g) Hirukoa. balio bereko hiru kartak osatzen dute. (adibidez: hiru Dama).

h) Pare bikoitza. Balio bereko bi kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere, baina aurrekoa ez bezalako (adibidez: 2 Errege eta 2 Jota).

i) Pareak. Balio bereko bi kartak eta hiru desberdinek osatzen dute (adibidez: 2 Dama).

j) Karta handiagoak. Aurreko konbinaziorik gertatzen ez denean, baina jokalariaren kartak croupierrarenak baino handiagoak direnean. Kartak handiagoak direla ulertzen da, lehenik eta behin, balio handieneko karta kontuan hartuta, hurrengoaren berdina bada, eta horrela, hurrenez hurren.

VI.– Ordainketa-taula.

«Aurre» apustuaren ordainketa-taula honakoa da:

a) Eskailera Gorena: 100 jarritako 1en truke.

b) Kolore-eskailera: 20 jarritako 1en truke.

c) Poker: 10 jarritako 1en truke.

d) Full: 3 jarritako 1en truke.

e) Kolorea: 2 jarritako 1en truke.

f) Eskailera edo jokaldi txikiagoa: 1 jarritako 1en truke.

«Texas Bonus» TXB apustuaren ordainketa-taula honakoa da:

Bateko paretik hasi eta Eskailera arte, 7 jarritako 1en truke.

Kolorea edo jokaldi handiagoa, 25 jarritako 1en truke.

«2. apustuko» posturak, irabazleak badira, beste horrenbestez ordainduko dira, 1 jarritako 1en truke.

VII.– Jokoaren garapena.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko, Joko Kasinoaren Araudiko arauak beteko dira.

Kartak jasotzeko, jokalaria bakoitzak, joko-mahai bakoitzerako ezarritako minimo eta maximoen mugen barruan, bere apustua egingo du horretarako laukian: «Aurre» izenekoan. Era berean, TXB (Texas Bonus) izeneko apustu osagarria egin ahalko du, sigla horiez markatutako laukian. Jarraian, croupierrak, «besterik ez» esan eta apustuak itxiko ditu, eta kartak banatzen hasiko da, banan-banan, ahoz behera, «esku» bakoitzari; bere ezkerretik hasiko da eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituko dio. Halaber, karta emango zaio Bankuari, «esku» bakoitzarentzako eta Bankurako bina kartaren banaketa osatu arte. Jarraian, croupierrak, «Flop» izeneko lehenengo hiru karta komunak erakutsiko ditu.

Ordutik aurrera, kartak ikusi ondoren, jokalariek bi aukera izango dituzte: «joan» ala «erretiratu». Jokalariak aurrera jarraitu nahi badu, «Aurre» hasierako apustua bikoiztu beharko du, «2. apustua» izeneko laukian. Jokalariak jokaldian jarraitzeari uko egin nahi badio, «Ez noa» esango du. Kasu horretan, jokalariak «Aurre» apustua galduko du, bai eta TXB apustua ere, egin baldin badu.

Jokalariek «joan» edo «erretiratu» aukeratu ondoren, «croupierrak» bere kartak adieraziko ditu. Texas Bonus-eko irabazleren bat? Irabazlerik egonez gero, bere kartak erakutsiko dira; horrela, irabazleak ordaindu eta apustu galtzaileak erretiratu egingo dira. TXBaren apustua egin duen

jokalariak lehenengo bost kartekin –bere biak eta «Flop»en erakutsitako hirurak– Bateko parearen konbinazioa edo jokaldi handiagoa badu, «Texas Bonus» jokoaren irabazle izango da, eta apustu-mota horretarako ordainketa-taulan ezarritako kopurua kobratuko du.

Jarraian, croupierrak beste bi karta erakutsiko ditu, parte-hartzaile guztientzat berdinak izango direnak, «Turn eta River» izenekoak; horiek aurrekoen («flop» izenekoen) ondoren jarriko ditu. Gero, croupierrak bere bi kartak erakutsiko ditu, ordura arte estalita egon direnak. Esku bakoitza, jokalaria eta croupierrarena, bi esku propioen eta guztientzako bost karta komuneren arteko konbinazio posibleen onenaz osatuko da.

Jokoan sartzeko, croupierrak bere jokaldian, gutxienez, lauko pareta edo konbinazio handiagoa izan beharko du. Croupierraren tartean sartzen ez bada, «Aurre» apustua ordaindu beharko du, apustu horri dagozkion ordainketa-taulen arabera. «2. apustuak» berdinaraituko du, ez du ez galduko, ez irabaziko.

Croupierraren tartean sartzen bada, bere jokaldia parte-hartzaileen jokaldiarekin erkatuko du, eta honako kasuak gertatu ahalko dira:

Croupierrak eta beste edozein parte-hartzailek karta berak izanez gero, ez dago ez irabazlerik ez eta galtzailerik ere; berdinketa egongo da, beraz, apustuei eusten zaie.

Croupierrak jokalaria baino jokaldi hobea izanez gero, azken horrek «Aurre» eta «2. apustua» apustuak galduko ditu.

Jokalariak croupierrak baino jokaldi hobea badu, orduan, jokalaria «aurrea» kobratuko du, horretarako ezarritako ordainketa-taulari jarraiki. «2. apustua» beti ordainduko da beste horrenbestez (1 jarritako 1en truke).

VIII.– Apustuen maximoak eta minimoak.

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

Joko zuzendariak mahaien minimo eta maximoak ezarri ahalko ditu, Joko eta Ikuskizunetako Zuzendaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

Apustuen maximoa izango da mahaiko apustuaren minimoa bider 10, 20, 30 edo 50.

IX.– Jokoaren disfuntzioa.

1.– Banaketan egindako hutsak.

Oro har, kartak banatzen diren bitartean, jarraian adierazitako kasuren bat gertatuz gero, banaketan hutsa egon dela kontuan hartuko da, eta, kasu hauetan, karta guztiak batuko ditu croupierrak, eta beste «esku» bati ekingo zaio.

Kontuan hartuko diren kasuak honakoak dira:

- a) Jokalariei kartak ez badizkiete arauz ezarritako modu eta ordenan ematen.
- b) Jokalari batek behar baino karta gehiago edo gutxiago jasotzen baditu eta hutsa zuzendu ezin bada apustuak hasi aurretik.
- c) Croupierrari dagokion karten bat agerian badago.
- d) Karta-sorta osatzen duen kartetako bat falta bada.

e) Karta-sorta akastuna dela ikusten bada.

2.– Croupierraren hutsak.

a) Croupierrak esku akastuna adierazten badu, «kartek argi uzten dutela» usteko da, eta mahaiaren gainean dauden horien konbinazioa hartuko da kontuan.

3.– Jokalariaren akatsak.

a) Jokalari batek bere kartak beste jokalaria baten kartekin kontaktuan jartzen baditu, borondatez edo borondaterik gabe, bie erretiratuko zaizkie kartak, eta ezingo dute jarraitu eskuan parte hartzen. Egoera honek tartekoren batekin aurrera jarraituz gero, mahaiburuak edo ikuskatzaileak mahaitik bota ahalko ditu.

b) Jokalari batek, akatsen bat tarteko, bere kartak erakusten baditu, baliozko izaten jarraituko du jokaldiak.

X.– Berariazko arauak.

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

17.– Zirkuluko Pokerraren aldaeren arau orokorrak eta komunak.

I.– Deskribapena.

Zirkuluko Pokerra karta-jokoa da, elkarren artean zenbait jokalaria aurrez aurre jartzen dituen. Jokoaren helburua da karta batzuekin ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

«Blackjack» edo Hogeita bata jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzeko da. Horien balioak, handienetik txikienera ordenatuta, honakoak dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa astindu ahalko da, kartarik txikiena balitz bezala, jokatzeko baliatzen den txikienaren aurretik edo Bateko gisa, Erregearen atzetik.

2.– Joko-mahaia.

Aldeetako batetik obalatu da, eta sargunea du kontrako aldean, croupierra bertan hartzeko. Mahaiak espazio edo bereizitako atal batzuk izan ahalko ditu, croupierraren eskuinetik hasita. Atal bakoitzak eserita dagoen jokalaria bana hartuko du.

Mahaiak honako irekiguneak edo zirrituak izan ahalko ditu: bat, etxearen onurarako kenkarientzat, putzu edo cagnotte izenekoa; beste bat, eskupekoak sartzeko; hirugarrena, mahaiaren bertan fitxen truke aldatutako dirua sartzeko. Gainera, Hogeita batean edo «Blackjack»en erabiltzen den erretiluaren antzekoa izango du, croupierraren aurrean, fitxak trukatzeko eta establezimenduari dagokion zenbatekoa kentzeko.

3.– Onura.

Establezimenduaren onura lortu ahalko da jarraian deskribatutako hiru aukeretako bat hautatuta:

a) «Pot»aren gaineko portzentajea; hori ez da, inolaz ere, % 5 baino handiagoa izango, eta apustuen tarteetako batean aplikatuko da. Hau, kopuruaren aldetik, mugatuta egon ahalko da.

b) Mahaiaren edo gainerakoaren maximoaren % 10 eta % 20 bitarteko portzentajea, sesio bakoitzeko, jokatzeko den poker modalitatearen arabera. Sesiotzat hartzen da jokaldiko ordubete gehi azken bi eskuak. Sesioak luzatzeko, ordu ez osoetan, portzentajea beti izango da sesio erdiko zatietakoak.

c) Mahaiaren minimoaren % 20 eta % 50 bitarteko portzentajea; hori esku bakoitzaren apustuen lehenengo tartearen hasieran aplikatuko da, jokalaria bakoitzeko.

Kasinoko Joko Zuzendaritzak aurretik zehaztu ahalko du partida bakoitzaren iraupena, baldin eta jokalariei horren berri ematen badie. Kasinoak eskumen hori erabiltzen ez badu, partidaren iraupenak, behintzat, partida hasten duen jokalaria bakoitzak eskua birritan eduki ahal izateko behar bestekoa izan beharko du.

III.– Langileak.

Joko-mahai bakoitzak, partida hasteko unean, etengabe izango du croupierra bere zerbitzura. Jokaldia zein gunetan egiten den, gunehori mahaiburuak, ikuskatzaileak edo baliokideak kontrolatu ahalko du.

1.– Mahaiburua, ikuskatzailea edo baliokidea.

Jokaldiaren garapena egokia izateko ardura du. Kasinoko zuzendaritzaren ordezkari gisa jarduten du. Berari dagokio joko-mahaietan gertatutako edozein gatazka konpontzea, eta hutsik gera daitezkeen plazak bete nahi dituzten jokalarien zerrenda egin beharko du.

2.– Croupierra.

Aurrerago emango zaizkion egitekoak gorabehera, honakoak ere izango ditu: kartak zenbatu, nahastu eta jokalariei banatzea; jokaldiaren faseak eta jokalarien jarduerak ozenki eta modu argian esatea; establezimenduari dagokion onura kalkulatzeko eta sartzea, mahaian horretarako dagoen zirrituan sartzea; eskupekoak mahaian horretarako dagoen zirrituan sartzea; dirua fitxen truke aldatzea eta diru hori mahaian horretarako dagoen zirrituan sartzea; jokaldia kontrolatzea eta ikuskatzea, jokalaria batek ere txandatik kanpo apusturik ez egiteko; «pot» osatzen duen batura kontrolatzea eta zaintzea eta hura ordaintzea. Era berean, jokalariei jokaldiaren une bakoitzean aplikatu beharreko arauen gaineko zalantzak ebatziko dizkie, eta, jokalariren batekin arazorik izanez gero, jokaldiaren garapenaren gaineko arduradunari jakinarazi beharko dio.

IV.– Jokalariak.

Joko-mahaiaren espazio edo atal bakoitzaren aurrean, jokalaria bat baino ezingo da eseri. Espazioen azalera erabili ahalko da fitxak jartzeko eta, hala badagokio, kartak mantentzeko.

Partida bakoitzaren hasieran, postuak zozketatuko dira.

Partida hasita badago, jokoaren garapenaren gaineko arduradunak emango du mahaiko postua, leku librerik baldin badago.

Jokalari batek, berak eskatuta, atsedena har dezake, gehienez, hiru jokaldiz edo eskuz, partida bakoitzeko, mahaiko postua galdu gabe.

V.– Debekuak.

Erabat debekatuta dago jokalaria batek mahaia uztea, beste jokalaria bat ardurapean utzita, apustu berak egiteko; izan ere, jokalaria bakoitzak bere kabuz jokatuko du. Bestalde, ez dira honako jarduerak onartuko:

- a) Binaka jokatzea, nahiz eta aldi baterako besterik ez izan.
- b) «Pot»a borondatez jokatzea.
- c) «Pot»a borondatez banatzea.
- d) Jokalarien artean ados jartzea.
- e) Jokaldia hasi ondoren, beren gaineratikoa handitzeko fitxak erosi edo gehitzea.
- f) Jokalarien artean dirua prestatzea.
- g) Gaineratikoaren fitxak gordetzea.
- h) Kartak mahaitik erretiratu edo croupierraren eta beste jokalarien begi-bistatik urruntzea.
- i) Jokalariaren beraren kartak ez direnak ukitzea.
- j) Jokaldiak dirauen bitartean, jokalarien artean jokaldiei buruzko iruzkinak egitea, baita beste jokalaria batzuen kartak begiratzea ere, nahiz eta «esku» horretan jokatzen ez aritu.

VI.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

- a) Kolore-eskailera Gorena: palo bereko bost karta korrelatibo altuenek osatzen dute (Batekoa, Erregea, Dama, Jota eta 10).
- b) Kolore-eskailera: palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (5, 6, 7, 8 eta 9).
- c) Poker: balio bereko lau karta dituen bost karten konbinazioa da (Lau Dama eta 5a).
- d) Full: bost kartaren konbinazioa da; horietatik, hiru karta balio berekoak dira eta beste biak lehenengoak ez bezalakoak, baina beren artean balio berekoak (hiru 8ko eta bi 5eko).
- e) Kolorea: palo bereko bost karta ez korrelatibok osatzen dute konbinazio hau (9a, 5a, Dama, Jota, Bateko hirusta).
- f) Eskailera: palo berekoak ez diren bost karta korrelatibok osatzen dute konbinazio hau.
- g) Hirukoa: bost karten konbinazioa da; horietatik, balio bereko hiru karta eta gainerako biak, pareta osatu gabe (hiru 5eko, 3ko bat eta 7ko bat).
- h) Irudiak: honakoek osatu beharreko bost karten konbinazioa da: Batekoa, Erregea, Dama edo Jota. Konbinazio hau poker estaliko aldagaietan baino ez da erabiliko.
- i) Pare Bikoitza: bost kartak osatzen duten konbinazioa da, alegia, balio bera ez duten karten bi parek (bi 5eko, bi Dama eta Erregea).

j) Parea: balio bereko bi karta dituen bost karten konbinazioa da (bi 7ko, 5eko bat, Dama bat eta Bateko bat).

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

52 karta baino gutxiagorekin jokatzeko den Pokerraren aldagaietan, Kolorea Full baino garrantzitsuagoa izango da.

2.– Berdinketak.

Jokalariek Poker daukatenean, balio handienekoa duenak irabaziko du (Errege Pokerrak Dama Pokerra gairatzen du).

Jokalariek Full daukatenean, hiru karta berdinak dituenak irabaziko du.

Jokalariek Eskailera daukatenean, edonolako izanik, balio handieneko karta daukanak irabaziko du.

Jokalariek Kolorea daukatenean, baliorik handieneko karta duenak irabaziko du.

Jokalariek Hirukoa daukatenean, baliorik handieneko kartak dituenak irabaziko du.

Jokalariek Irudiak daukatenean, parerik altuena duenak irabaziko du, eta, bat badatoz, baliorik handiena duen karta hartuko da kontuan.

Jokalariek Pare Bikoitza daukatenean, baliorik handiena duten karteak osatzen duten pareak irabaziko du; bat badatoz, bigarren pareak hartuko da kontuan eta, azkenik, geratzen den baliorik handieneko karta.

Jokalariek Parea daukatenean, baliorik handieneko Parea duenak irabaziko du, eta, bat badatoz, gainerakoetatik baliorik handiena duen karta hartuko da kontuan.

3.– Apustuaren maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak, fitxen bidez soilik adieraziak, Kasinoari baimendutako minimo eta maximoaren mugen barruan egin behar dira.

a) Muga horiei buruzko arau orokorrak.

Mahaiaren minimoa eta maximoa bertan jokatu den pokerraren modalitatearen arabera izango dira. Minimoa alda daiteke, maximoaren % 20 eta % 40ren artean, eta «aurre» (hasierako apustua) mahaiaren minimoaren % 50 izango da, gehienez.

Hiru mugarekin joka dateke:

1) Split Limit: apustuaren maximoa botearen erdiak mugatzen du.

2) Muga duen botea: apustuaren maximoa boteak mugatzen du.

3) Mugarik gabeko botea. Ez dago mugarik apustu maximoarako; minimoa ezingo da, sekula, baimendutakoa baino txikiagoa izan, eta horrek mahaiaren ikusteko moduan egon beharko du, nabarmen.

b) Arau bereziak.

Kasinoko zuzendariak, baimendutako mugen barruan, mahai baten apustuaren muga alda dezake, hori abian jarri ondoren, jokalariei aurretik abisu emanda.

VII.– Jokoaren garapena.

Partida hasi ahal izateko, nahitaezkoa izango da mahaiari, gutxienez, lau jokalaria egotea; gutxienerako kopuru hori partida osoan mantendu beharko da.

1.– Kartak banatzea.

Partida bakoitzaren hasieran, croupierrak argiro adierazi beharko du, disko biribilaren bidez (marka edo eskua), nor daukan eskua, eta jokolariaren aurrean jarri beharko du. Eskuak erloju-orratzen noranzkoan egingo du bira, beste karta-banaketa bati ekiten zaion bakoitzean.

Croupierrak jokoa garatzeko erabili beharreko karta guztiak daudela egiaztatu ondoren, honela jardungo du:

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

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

c) Kartak nahasteko eta banatzeko «sabot» automatikoa erabili ahalko da, hori bai, homologatua izan beharko du.

Jokatzen ari den poker motaren arabera, kartak, halaber, beste jokalaria batek ere nahastu ahalko ditu, baldin eta partidaren arduradunak horretarako baimena ematen badio; baina azken karta-nahastea, aurreko puntuetan ezarritako moduren batean, beti egingo du croupierrak.

Pikatzeko unean, piloko kartaren bat agerian geratzen bada, berriro nahastu beharko da.

Pikatzea egitean, honako baldintzak bete beharko dira:

a) Esku bakarra erabiltzea.

b) Pikatzearen noranzkoak zuzena izan behar du eta gorputzetik urrundu behar da.

c) Esku libreak ezingo du karta-sorta ukitu, harik eta, pikatu ondoren, berriro karta-pilaketak egin arte.

d) Esku libreak ezingo du jokalarien bista oztopatu, ezingo dutela pikatzearen prozedura ikusi.

Pikatzea egin ondoren, jokaldian parte hartzen duten jokalariek, aurretik, poker motaren arabera, «aurre» edo «itsu» izeneko apustua egin beharko dute; hori kasinoak ezarritakoa izango da, eta, jarraian, croupierrak kartak banatzen ditu erloju-orratzen noranzkoari jarraiki.

Croupierra kontuz ibili beharko da, kartak banatzean, jokalariek horiek ikus ez ditzaten. Hori dela eta, horiek banatzean, ezingo ditu altxatu, mahaiaren gainetik bota beharko ditu.

2.– Apustuen tarteak edo txandak.

Jarraian, apustuak hasiko dira eta croupierrak adieraziko du nori dagokion apustua egitea, jokatzen ari den poker aldagaiaren arabera. Apustu guztiak «Pot» izeneko mahaiaren leku komun batean taldekatzen dira.

Apustuen txanda heltzen denean, jokalariek honako aukerak izango dituzte:

a) «Erretiratu» eta jokoa utzi. Horretarako, bere asmoa jakinarazi beharko du, bere txanda denean, eta kartak mahai gainean jarri beharko ditu; kartak ahalik eta gehien urrundu beharko ditu jokoan erabiltzen ari diren kartetatik. Kasu honetan, croupierrak kartak erretiratuko ditu; horiek ez ditu inork ikusi beharko.

Jokalari batek erretiratzeko erabakia hartzen duenean, ezingo du «Pot»ean parte hartu; beraz, egin dituen apustu guztiei uko egingo die eta ezingo du jokoari buruzko inolako iritzirik azaldu, ez eta beste jokalarien kartak begiratu ere.

b) «Paso egitea». Apustua egiteko txanda duen edozein jokalarik apusturik ez egitea erabakitzen badu, «paso» esan beharko du, baldin eta aurretik jokalari batek ere apusturik egin ez badu apustuen tarte horretan. Jokoan parte hartzen ari den edozein jokalarik itxaron egin dezake beste jokalariren batek apustu egiteko erabakia hartu arte; kasu horretan, jokoan parte hartzen jarraitu nahi badu, apustua berdindu edo igo egin beharko du.

c) Apustua «berdintzea». Horretarako, «pot»ean fitxa-kopuru jakin bat sartu beharko du, horien balioa beste edozein jokalariren balioaren berdina izan dadin, baina ez handiagoa.

d) Apustua «igotzea». Horretarako, «pot»ean fitxa-kopuru jakin bat sartu beharko du, berdintzeko, gehi beste fitxa-kopuru bat, apustua igotzeko. Horrek aukera emango die eskuinean dauden jokalariei, aurretik deskribatutako ekintzaren bat egiteko.

Pokerraren aldagaiaren arabera eta apustuen tarte bakoitzean, jokalariak apustua igotzeko aldiak mugatuta egon daitezke, baina jokalari bi baino ez badaude, ez da horretarako mugarik egongo.

Apustuen amaieran, eskuan dirauten jokalari guztiek (aktiboak) fitxa-balio berbera jarrita eduki beharko dute «pot»ean, beren gaineratikoa guztizko baliora iristen ez denean izan ezik; orduan, zati proportzionala jokatuko baitute.

Apustuen txanda amaitzen denean, apustua jokalari bakar batek egin eta beste guztiek paso egin badute, apustua egin duen jokalariak «eskua» automatikoki irabazi eta «pot»a eskuratuko du; horretarako, ez du zertan kartak erakutsi.

Apustua egin aurretik, jokalari bakoitzak bere fitxak dagokion mahaiaren espazioaren barruan bildu ahalko ditu. Jokalari batek apustua egin duela ulertuko da, fitxak bere espazioa mugatzen duen lineatik harago jartzen dituen edo, hain argi ez dauden egoeretan, croupierrak fitxak «pot»ean sartzen dituen unetik, baldin eta jokalariak horretarako eragozpenik jarri ez badu.

Jokalari batek ezingo du apusturik egin, gainerako jokalariren erreakzioa ikusi eta apustua igo. Apustuak argiro eta berehala egin behar dira, jokaldi horren gaineko zalantzarik simulatu gabe.

Jokalariek dirua behar beste fitxetan izan beharko dute, «eskua» amaitzeko. Hori izan ezean, apusturako zenbatekoaren proportzionalaz jokatuko dute.

Eskua jokatzen ari diren jokalariek behar beste baino ez dute hitz egingo, eta, gainera, apustuen tarte bakoitzean, ezingo dituzte egin konbinazio maximoa balute bezala, beste jokalariak nahasteko eta engainatzeko asmoz. Jokalariren batek aurretik deskribatutako moduren batean jardunez gero, croupierrak atentzioa emango dio eta, berriro eginez gero, partidako arduradunak partidaren parte hartzen jarraituko duen erabakiko du, eta erabaki hori ezingo da atzera bota.

Jokalari batek ere ezingo du beste jokalaria batek egiten duen jokaldian eragin edo berori kritikatu. Mahaiaren inguruetan ezingo da jokalaririk egon, partidaren garapena ikusten, kasinoko langileak salbu.

Croupierrak, une oro, kendutako kartak eta karta-uzteak kontrolpean izan beharko ditu. Jokalari batek ere ez du horiek ikusteko baimenik, partidak iraun bitartean.

Croupierrak banatzeko dituen gainerako kartek elkarrekin eta ordenatuta egon beharko dute, jokaldi osoan, banatzeko unean izan ezik. Croupierrak karta-sorta ahalik eta posiziorik horizontalenean izan beharko du, horrekin lekualdaketarik egin gabe, eta horren goialdeak beti egon beharko du jokalariek ikusteko moduan. Karta-sorta eskuan ez daukanean, une oro babestu beharko du; horretarako, mahaiko maniobra-fondoko fitxa jarri beharko du.

3.– Konbinazio irabazleen ordainketak.

Apustuak berdindu ondoren, apustuen azken tartean, aurretik erretiratu ez den jokalaria bakoitzak bere kartak erakutsi beharko ditu, duen konbinazioa ikusi ahal izateko moduan, konbinazio irabazlea ezarri ahal izateko.

Azken apustua egin duen jokalaria, lehenik eta behin, kartak erakutsiko ditu eta, jarraian, horren ezkerretik hasita, jokalariei erakutsiko dizkie, bata bestearen atzetik.

Ez da beharrezkoa izango jokalaria batek daukan konbinazioa esatea bere kartak erakustean, eta ez da kontuan hartuko esan duena; izan ere, croupierrak ezarriko du erakutsitako konbinazioen balioa eta berak adieraziko du zein jokalarik duen konbinaziorik handiena, eta, hala badagokio, jokalariek gaizki adierazitako konbinazioak zuzenduko ditu.

Croupierrak egiaztatu ondoren jokalaria guztiek irabazlearen kartak aztertu ahal izan dituztela eta konbinazio irabazlearen aurkako adierazpenik egin ez dutela, croupierrak «pot»a emango dio hari eta kartak mahaitik erretiratuko ditu.

Balio bertsuko konbinazio irabazle bi edo gehiago egonez gero, croupierrak «pot»a oso balio bertsuko konbinazioak dituzten jokalarien artean banatuko du, gaineratikoen arabera proportzioan.

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

Jokalariek berek baino ezingo dituzte beren karta estaliak ikusi, eta beste inork ikus ez ditza ardua daukate.

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

VIII.– Jokoaren garapeneko disfuntzioak.

1.– Banaketan egindako hutsak.

Oro har, kartak banatzen diren bitartean, jarraian adierazitako kasuren bat gertatuz gero, banaketan hutsa egon dela kontuan hartuko da, eta, kasu horietan, karta guztiak batuko ditu croupierrak, eta beste «esku» bati ekingo dio.

Kontuan hartuko diren kasuak honakoak dira:

- a) Jokalariei kartak ez badizkiete arauz ezarritako modu eta ordenan ematen.
- b) Jokalari batek behar baino karta gehiago edo gutxiago jasotzen baditu eta hutsa zuzendu ezin bada apustuak hasi aurretik.
- c) Eskua hastean, jokalari batek ez dagokion karta bat jasotzen badu eta ikusi duela egiaztatu bada.
- d) Kartaren bat agerian azaltzen bada.
- e) Karta-sortan kartaren bat falta dela ikusten bada.
- f) Karta-sorta akastuna dela ikusten bada.

2.– Croupierraren hutsak.

- a) Croupierrak esku akastuna adierazten badu, «kartek argi uzten dutela» usteko da, eta mahaiaren gainean dauden horien konbinazioa hartuko da kontuan.
- b) Croupierrak, kartak banatzean, orduan ez dagoen jokalari bati karta bat ematen badio, ez da banaketan egindako huts gisa ulertuko. Jokalaria garaiz heltzen ez bada, esku hori jokatzeko txanda heltzen denean, bere kartak erretiratu egingo dira eta jokatzeari utziko dio.
- c) Croupierrak, kartak banatzean, eskua jokatu ez duen jokalari bati edo hutsik dagoen mahaiaren posizio bati karta bat ematen badio, ez da banaketan egindako huts gisa ulertuko; croupierrak kartak banatzen jarraituko du, ohi bezala, jokalari edo hutsik dagoen posizio hori barne, eta, banatzen amaitu ondoren, posizio horietako kartak jasoko ditu.

3.– Jokalariaren hutsak.

- a) Jokalariak berehala hartu beharko ditu erabakiak, partidaren garapena ez atzeratzeko; bestela, croupierrak atentzia emango dio, eta, horrelakorik berriro eginez gero, partidaren arduradunak partidatik kanporatu ahalko du.
- b) Jokalari batek, apustua egitean, bere kartak karta-uzteekin nahasten baditu, bere apustua beste jokalaririk berdinduko ez duelakoan, «eskua» jokatzeko jarraitzeko aukera galduko du, croupierrak edo partidaren arduradunak «eskua», zalantzarik gabe, berregin ahal badute izan ezik. Oro har, beti saiatuko gara «eskua» berregiten eta, horrenbestez, «pot»a jokatzeko.
- c) Jokalari batek, hutsen baten ondorioz, apustua berdintzeko, «pot»ean fitxa-kopuru nahikoa sartzen ez badu, ez du erretiratzeko eskubiderik izango; apustua berdintzeko beharrezkoak direnak baino ezingo ditu gehitu.
- d) Jokalari batek, hutsen baten ondorioz, «pot»ean fitxa bat edo gehiago sartzen baditu, beharrezkoa baino zenbateko handiagoz, eta apustua handitzeko asmoaren berri eman ez badu, apustua berdindu baino ez duela egiten ulertuko da, eta gainditutako zenbatekoa itzuli egingo zaio.
- e) Jokalari batek, akatsen bat tarteko, bere kartak erakusten baditu, baliozko izaten jarraituko du jokaldiak.
- f) Jokalari batek apustua txandaz kanpo egiten badu, hori baliozkotzat joko da; baina, apustuen txandara heltzen denean, ezingo du handitu.

g) Jokalari batek edo gehiagok, kartak banatzean, «pot»ean «aurre»a jarri ezean, «eskua» baliozkotzat joko da, eta «aurre»a jarri beharko dute, «eskua»n parte hartu nahi badute. Hasierako apustua zein jokalarik jarri ez duen edo duten zehaztu ezin den kasuetan, eskua «pot» murriztuarekin jokatuko da.

h) Jokalari batek bere kartak beste jokalarri baten kartekin kontaktuan jartzen baditu, borondatez edo borondaterik gabe, biei erretiratuko zaizkie kartak, eta ezingo dute jarraitu eskuan parte hartzen. Egoera hori inplikatuetakoa batekin errepikatzen bada, partidaren arduradunak mahaitik kanporatu ahalko du.

i) Jokalari bati apustu egiteko txanda pasatzen bazaio, horrek croupierrari jakinarazi beharko dio, berehala. Partidaren arduradunak egoera aztertuko du eta erabaki egokia hartuko du, eta hori ezingo da atzera bota.

IX.– Zirkuluko pokerraren aldaerak.

Zirkuluko pokerraren aldaerek epigrafe honen aurreko ataletan azaldutako printzipioak betetzen dituzte. Zirkuluko pokerraren aldaera hauek, Katalogo honetan jasotakoak, honakoak dira:

5 kartako poker estalia, karta-uztearekin.

Omaha.

Texas Hold'em

Five Stud Poker

Seven Card Stud Poker.

Poker Sintetikoa.

Atal honetan aipatutako pokerraren aldagai bakoitzaren arau espezifikoak epigrafe honen hurrengo ataletan jaso dira, eta berariaz ezarri ez den guztirako, aipatutako arau orokorrak eta komunak, epigrafe honen I. ataletik VIII. atalera bitartekoetan jasotakoak, aplikatuko dira.

17.1.– 5 kartako poker estalia, karta-uztearekin.

I.– Jokoaren elementuak:

Kartak. Jokalari-kopuruaren arabera, 52 edo 32 kartarekin jokatu ahalko da.

II.– Jokoaren arauak:

Jokoaren garapena.

Croupierra kartak banatzen hasi aurretik, «eskua» duen jokalarriak «pot»a hasi beharko du, mahaiko apustu minimoarekin; era berean, «bigarren eskua» duen jokalarriak aurretik aipatutako apustu minimoa bikoiztu beharko du. Gainerako jokalarriek, kartak ikusi ondoren, honako aukera izango dute: jokotik erretiratu eta hura uztea, apustua berdintzea, apustua egitea edo apustua igotzea.

«Itsua» izeneko apustua ere egongo da. Horretan, apustua egingo da, eta hori izango da, gutxienez, «bigarren eskuak» egindakoaren bikoitza; berdina egin dezakeen lehenengoa «bigarren esku»aren osteko jokalaria izango da. Horrek egin ezean, gainerakoek ezingo dute egin; horrek eginez gero, hurrengoak beste «itsu» bat egin ahalko du, gutxienez aurrekoaren kopurua bikoiztuta

eta, horrela, hurrenez hurren. Itsuak baliozkoak izango dira, baldin eta croupierra kartak banatzen hasten bada.

III.– Karta-uzteak.

Jokalariak karta-uzte bakarra egiteko eskubidea izango dute, eta hori, gehienez, lau kartakoa izango da eta, gutxienez, kartarik gabekoa; kasu horretan, jokalaria ozenki esango du «aski» dela. Lau karta uzten dituen jokalaria, lehenik eta behin, hiru karta jasoko ditu eta, gainerako parte-hartzaileek beren karta-uzteak itzuli ondoren _hiru kartakoak edo gutxiagokoak_, laugarren karta jasoko du. Baldin eta, jokalaria bakoitzari bost kartak banatu ondoren, dagozkion karta-uzteak berdintzeko nahikoa karta ez badago, pilotik geratzen diren kartak banatu ondoren, croupierrak jokalaria guztien karta-uzteak erabiliko ditu, eskua betetzeko, baina, karta-uztea itzultzeko jokalaria bakarrik faltaz gero, kasu horretan, gainerako jokalarien karta-uzteak erabiliko dira, berea izan ezik, bere bost kartak betetzeko.

IV.– Jokoaren hutsak eta arau-haustekak.

Croupierraren hutsak.

Croupierrak karta-sorta jokaldia amaitu aurretik erretiratu badu, karta gehiago banatu behar direla ohartu gabe, ahal den neurrian, karta-sortaren goiko aldea hartu eta falta diren kartak banatu beharko ditu. Bestela, erabili ez diren kartak nahastu beharko ditu, karta-uztekoak izan ezik. Berritoki pikatuko da eta croupierrak lehenengo karta ezabatu beharko du, banatzen hasi aurretik.

17.2.1.– Omaha Ageriko Pokerra.

I.– Deskribapena.

Seven Card Stud Pokerraren aldaera da, eta jokoaren helburua ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea da; horretarako, jokalaria eskuan dituen lau kartetatik bi aukeratu beharko dira eta jokalaria guztientzako komunak diren eta mahai gainean dauden bost kartetatik hiru.

II.– Jokoaren arauak.

Jokoaren garapena.

Jokaldian parte hartu nahi duten jokalaria guztiek «aurre»a jarri ondoren, croupierrak lau karta emango dizkie jokalariei agerian, banan-banan. Jarraian, apustuen lehen tarteari ekingo zaio.

Apustuen tartea amaitu ondoren, croupierrak piloko lehenengo karta erreko du; hori ez da karta-uztekoekin nahastuko, eta ez dute jokalariek ikusiko. Hurrengo hiru kartak mahaiaren erdian jarriko ditu, eta horiekin apustuen bigarren tarteari ekingo zaio.

Apustuen tarte hau amaitzean, berritoki «erreko» da hurrengo karta, eta aurretik aipatutako hiru karta horiei beste bat gehituko zaie, mahaiaren erdian, aurreko hiruren ondoan; horrela, apustuen hirugarren tarteari ekingo zaio.

Apustuen tarte hau amaitzean, berritoki «erreko» da hurrengo karta, eta aurretik aipatutako lau karta horiei beste bat gehituko zaie, mahaiaren erdian, aurrekoaren ondoan; horrela, apustuen laugarren eta apustuen azken tarteari ekingo zaio.

17.2.2.– Bost kartako Omaha Pokerra.

I.– Deskribapena.

Bost Kartako Omaha jokoa zirkuluko pokerraren modalitate bat da eta berrogeita hamabi kartako karta-sorta batekin jokatzen da, eta horren helburua da ahalik eta baliorik handieneko konbinazioa lortzea; horretarako, jokalaria bakoitzak eskuan dituen bost karta estalietatik bi aukeratuko ditu, mahaiko jokalaria guztientzako komunak diren bost kartetatik beste hirurekin batera.

II.– Jokoaren arauak.

1.– Jokoaren modalitate honetan, Omaha jokoa arautzen duten arau berak aplikatuko dira, baina, bestean ez bezala, jokalaria bakoitzari bost karta banatuko zaizkio, estalita.

2.– Bost Kartako Omaha jokoa, gehienez, zortzi jokalarik parte hartu ahalko dute.

3.– Joko Zuzendaritzak lehenengo karta komuna erakutsi ahalko die jokalariei, kartak banatzeko unean. Kasu horretan, apustuen lehen txanda edo tarte ageriko karta komun batekin egingo da.

III.– Apustuen muga maximoak eta minimoak.

Tarte, txanda edo aldi bakoitzean apustuen muga maximoen mugak mahairako Joko Zuzendaritzak hautatutako aukeraren arabekoak izango dira, honako hauen artean:

- a) Mugatua edo «Fixed».
- b) Mugatutako botea edo «Pot limit».
- c) Mugarik gabekoa.

IV.– Jokoa egindako huts edo arau-haustek.

Joko-modalitate honi, arau-hausteen eta hutsen kasuan, Omaha jokoa arau berak ezarriko zaizkio.

17.2.3.– Omaha Hi&Low Pokerra.

I.– Deskribapena.

Omaha Hi&Low jokoa zirkuluko pokerraren aldagai bat da eta berrogeita hamabi kartako karta-sorta batekin jokatzen da, eta horren helburua da ahalik eta baliorik handieneko konbinazioa lortzea; horretarako, jokalaria bakoitzak eskuan dituen lau karta estalietatik bi aukeratuko ditu, mahaiko jokalaria guztientzako komunak diren kartetatik beste hirurekin batera.

II.– Jokoaren arauak.

1.– Zirkuluko pokerraren modalitate honi Omaha modalitatea arautzen duten arau berak aplikatuko zaizkio, baina Omaha Hi&Low botea edo «pot»a balio handieneko konbinazioa eta balio txikieneko konbinazioa duten bi jokalariek irabaziko ahalko dute, hurrenez hurren.

2.– Balio gutxieneko konbinaziora jokatu ahal izateko, jokalarientzako hiru karta komun egon beharko dira, 8aren maila berekoak edo gutxiagokoak. Batekoa balio handieneko zein txikieneko konbinaziorako erabili ahalko da.

III.– Apustuen muga maximoak eta minimoak.

Tarte, txanda edo aldi bakoitzean apustuen muga maximoen mugak mahairako Joko Zuzendaritzak hautatutako aukeraren arabekoak izango dira, honako hauen artean:

- a) Mugatua edo «Fixed».
- b) Mugatutako botea edo «Pot limit».
- c) Mugarik gabekoa.

IV.– Joko-modalitate honi, arau-hausteen eta hutsen kasuan, Omaha jokoaren arau berak ezarriko zaizkio.

17.3.1.– Texas Hold´em Ageriko Pokerra.

I.– Deskribapena.

Seven Stud Card Pokerraren aldaera da, eta jokoaren helburua ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea da, bost kartakoa; horretarako, jokaldi bakoitzean dauden zazpi kartetatik edozein aukeratuko da.

II.– Jokoaren arauak: jokoaren garapena.

Omaha Pokerrarekin dagoen desberdintasun bakarra da croupierrak, partidaren hasieran, jokalaria bakoitzari lau karta banatu beharrian, jokalaria bakoitzari bi karta baino ez dizkiola banatuko.

17.3.2.– Doble Hold´em Pokerra.

1.– Deskribapena.

Doble Hold´em jokoa zirkuluko pokerraren aldagaia da, eta berrogeita hamabi kartako karta-sortarekin jokatzen da, eta horren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea; horretarako, jokalaria guztientzako karta komuneren lerro bikoitzean jokaldi bakoitzean dauden zazpi kartetatik edozein aukeratuko da.

II.– Jokoaren arauak.

1.– Kartak banatu aurretik, jokalariek ezinbesteko apustuak egin beharko dituzte, «aurre» edo «itsuak», mahai horretarako Joko Zuzendaritzak aukeratutako modalitatearen arabera.

2.– Croupierrak bi karta estali banatuko dizkio jokalaria bakoitzari, eta banan-banan banatuko ditu.

3.– Kartak banatzen amaitu ondoren, apustuen lehen tarte edo txanda irekiko da, eta, lehenik eta behin, txanda guztietan, eskua duen pertsonak hitz egin beharko du, eta, horrelakorik ezean, eskuaren ezkerrean dagoen jokalaririk.

4.– Apustuen txanda itxi ondoren, Croupierrak piloko lehen karta «erreko» du, karta-uztekoekin nahastu gabe, eta, aldi berean, jokalaria guztientzako hiru karta komuneko bi ilara erakutsiko ditu (Flop); horrela, apustuen bigarren txanda irekiko da.

5.– Aurreko apustuen txanda amaitu ondoren, piloko lehen karta «erreko» da, eta bi karta erakutsiko dira, bat lerro bakoitzerako (Turn), eta horiek aurreko hiruren ondoan jarriko dira; horrela, enbidoko hirugarren txanda irekiko da. Laugarren eta azken txanda (River) modu berean egingo da.

6.– Jokalariek ahalik eta balio handieneko konbinazioa egin beharko dute, bi lerrootan. Botea edo «pot»a bitan banatuko da, eta jokalariek biak irabazteko aukera izango dute.

III.– Apustuen muga maximoak eta minimoak.

Tarte, txanda edo aldi bakoitzean apustuen muga maximoak mahairako Joko Zuzendaritzak hautatutako aukeraren arabera izango dira, honako hauen artean:

- a) Mugatua edo «Fixed».
- b) Mugatutako botea edo «Pot limit».
- c) Mugarik gabekoa.

IV.– Jokoan egindako huts edo arau-haustek.

Joko-modalitate honi, arau-hausteen eta hutsen kasuan, Texas Hold'em jokoaren arau berak ezarriko zaizkio.

17.4.– Five Stud Poker Ageriko Pokerra.

I.– Deskribapena.

Seven Card Stud Pokerraren aldagaia da, eta jokoaren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea, jokalaria bakoitzak dituen bost karten artean.

II.– Jokoaren elementuak.

Kartak.

Karta-sorta osoko 52 kartarekin jokatu beharrenean, 32 kartarekin jokatzen da. 52 karta horietatik, honakoak kentzen dira: 2, 3, 4, 5 eta 6. Jokoan aritzeko, honako kartak utziko dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10ekoa, 9koa, 8koa eta 7koa.

III.– Jokoaren arauak.

Jokoaren garapena.

Croupierrak jokalaria bakoitzari karta estali bat eta agerian beste bat banatuko dizkio; horrela, apustuen lehen tarteari ekingo zaio.

Apustuen lehen tarte amaitu ondoren, croupierrak beste karta bana emango die jokalariei, agerian; horrela, apustuen bigarren tarteari ekingo zaio.

Apustuen tarte hau amaitu ondoren, croupierrak beste karta bana emango die jokalariei, agerian; horrela, apustuen hirugarren tarteari ekingo zaio.

Apustu horiek amaituta, croupierrak beste karta bat emango du, agerian; horrela, apustuen laugarren eta azken tarteari ekingo zaio.

Pokerraren aldagai honetan, konbinaziorik handiena duen jokalaria hasiko da apustuak egiten.

17.5.– Seven Card Stud Poker Ageriko Pokerra.

I.– Deskribapena.

Jokoaren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea zazpi kartarekin, kontuan hartuta karta horietatik bostek baino ez dutela balioa, jokaldia erakutsi ondoren.

II.– Jokoaren arauak.

1.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Tarte, txanda edo aldi bakoitzean apustuen muga maximoak, botearen arabera, honakoak izan daitezke:

a) Split Limit: apustuen lehen bi tarteetan, mugarik txikienarekin jokatzeko da, eta, gainerako hiruretan, mugarik handienarekin. Agerian utzitako lehen bi kartak pareta badira, mugarik handienarekin jokatuko da.

b) Mugatutako botea: apustuen azken bi tarteetan, mugak honako balioak ditu:

a.– Seigarren karta ematean dagoen botearen erdiaren parekoa.

b.– Zazpigarren karta ematean dagoen botearen parekoa.

Apustuen tarte bakoitzean, jokalaria bakoitzak bere apustua igo ahal du, gehienez, hiru aldiz, eta tarte bakoitzarentzat ezarritako mugei jarraiki.

2.– Jokoaren garapena.

Omaha Pokerrarekin dagoen alde bakarra da partidaren hasieran croupierrak lau kartak eman beharrean, jokalariei bi karta baino ez diela emango.

17.6.– Ageriko Poker Sintetikoa.

I.– Deskribapena.

Jokoaren helburua da ahalik eta baliorik handiena duen karta-konbinazioa lortzea, eta, horretarako, honako bost kartak erabiliko dira: croupierrak jokalariei banatutako bina karta eta croupierrak joko-mahaian jarritako bost karta komunitako hiru.

II.– Jokoaren elementuak.

Kartak.

«Blackjack» edo Hogeita batean erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 28 kartarekin jokatzeko da, palo bakoitzeko Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9 eta 8koa bakarrik erabiliz, balioaren eta garrantzi-hurrenkeraren arabera. Batekoa kartarik txikiena izango balitz bezala erabil daiteke, 8aren aurretik, edo kartarik handienaren pareko, Erregearen ondoren.

III.– Apustuen maximoak eta minimoak.

«Gaineratiko» izeneko hasierako gutxieneko kopuruaz jokatzeko da. Gaineratikoa amaituz gero, gehiago jarri ahal du, honako eskalari jarraiki:

a) Hasierako gaineratikoa: 10-200 bider mahaiko apustu minimoaren zenbatekoa.

b) Berriz jartzeak: 5-100 bider mahaiko apustu minimoaren zenbatekoa.

IV.– Jokoaren garapena.

Jokalaria guztiek Kasinoak adierazitako «aurre» izeneko apustua egin ondoren, croupierrak bi karta banatuko dizkio jokalaria bakoitzari, estalita, eta bost karta komunitako lehenengoa erakutsiko du.

Une horretatik aurrera, eskua duen jokalaria apustuen lehenengo txandari ekingo dio. Apustuak egin ondoren, bigarren karta erakutsiko du. Jarraian, apustuen bigarren txanda irekiko da, eta apusturik altuena egiten duen jokalaria irekiko du; horrela egingo da, hurrenez hurren, harik eta bosgarren eta azken karta erakutsi arte eta apustuen azken txanda hasi arte.

Apustuak amaitu ondoren, kartak erakutsiko dira, eta azken apusturik altuena egin duen jokalaria hasiko da; «pot»a ordainduko zaio irabazleari edo irabazleen artean banatuko da, baldin eta balio bereko jokaldi bat baino gehiago badago.

V.– Jokoaren garapeneko disfuntzioak.

1.– Banaketan egindako hutsak.

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

- a) Jokalariei ez badizkiete kartak araudi bidez ezarritako ordenan ematen.
- b) Jokalari bati dagozkion bi kartak baino karta gutxiago edo gehiago ematen badizkiote.
- c) Kartaren bat agerian azaltzen bada.

2.– Croupierraren hutsak.

a) Croupierrak apustu-tarte bakoitzean, bost karta komunetako bat baino gehiago agerian jartzen baditu, lehendabizikoa hartuko da baliozkotzat eta besteen ordez erabili ez diren karta-sortako kartak emango dira; behar hainbat karta ez badago, «eskua» baliogabetzat joko da.

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