

DECRETO 57/1986, de 4 de abril, por el que se aprueba el catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en Canarias

BOIC 11 Abril

LA LEY 827/1986

El artículo 14 de la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre, reguladora de los Juegos y Apuestas en Canarias, determina que en el plazo de seis meses desde la entrada en vigor de dicho texto legal, el Consejo de Gobierno deberá aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en la Comunidad Autónoma de Canarias.

Habiendo entrado en vigor la citada Ley el día uno de enero de 1986, el Consejo de Gobierno ha considerado pertinente, no agotar el plazo establecido en el mandato legislativo y clasificar la actividad del juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma, especificando las diferentes denominaciones, modalidades y elementos necesarios para su ejercicio; las reglas, condiciones y prohibiciones relativas a su práctica, estableciendo las normas en virtud de las cuales se aseguren los controles correspondientes, tendentes a impedir el fraude en el juego y la satisfacción de las obligaciones tributarias.

Los Juegos comprendidos en el Catálogo aprobado por Orden del Ministerio del Interior de 9 de octubre de 1979, están sometidos a reglas tradicionales de carácter internacional, no susceptibles de modificación, por lo que en el presente Catálogo y en lo relativo a estos juegos, se hace una remisión expresa a la norma estatal, donde se efectúa una descripción por menorizada de sus características.

Se regula específicamente una de las variantes de la lotería presorteada, el juego mediante boletos, que poco a poco va teniendo, especialmente en Comunidades Autónomas, importante auge, dejando el resto de las variantes de la lotería para su reglamentación específica.

Las rifas, las tómbolas y las combinaciones aleatorias se caracterizan por su heterogeneidad, por lo que se hace difícil una regulación pormenorizada de los mismos. Por esta razón, las prescripciones del Catálogo deben ser necesariamente breves.

En ellos la seguridad jurídica de los jugadores se garantiza por la autorización administrativa individualizada, en la que deben concretarse las características propias de cada una de las modalidades posibles.

En lo que se refiere a las apuestas (hípica, de galgos y de frontón), el Catálogo las remite por su complejidad de descripción a sus reglamentaciones específicas, donde se regularán ampliamente las mismas. La inclusión en el Catálogo sirve para consagrar su licitud, siempre que se cumplan los condicionamientos de tipo general previstos en la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre.

En su virtud, a propuesta del Consejero de la Presidencia, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 4 de abril de 1986,

DISPONGO:

Artículo 1.

El Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en Canarias comprende las siguientes actividades:

I.- Juegos exclusivos de Casinos de Juego:

A) Juegos de Contrapartida:

1.- La ruleta.

- Francesa.
- Americana un solo cero.
- La bola.
- La fortuna.

2.- El blackjack.

- Black Jack.
- Black Jack descubierto.
- Triple Black Jack.

3.- El Punto Banca.

- El Punto Banca.
- El Minipunto.

4.- El Póker de contrapartida.

- Póker sin descarte.
- Póker con descarte.
- El trijoker.
- El pai gow póker o póker chino.

5.- Treinta y Cuarenta.

6.- Dados o Craps.

B) Juegos de Círculo.

1.- El Bacará o Chemin de fer.

- El Bacará.
- El Bacará a dos paños.

2.- El Póker de círculo.

- Póker cubierto de cinco cartas con descarte.

- Póker descubierto.

- Seven stud póker.

- O'maha.

- Hold'em.

- Five stud póker.

- Póker sintético.

C) Torneos o campeonatos de juegos de círculo de Casinos.

II. Juegos exclusivos de Salas de Bingos: Bingo.

III. Otros juegos:

Lotería.

Juegos mediante Boletos.

Máquinas Recreativas con premio y azar.

Rifas.

Tómbolas.

Combinaciones Aleatorias.

Apuestas Hípicas.

Apuestas de galgos.

Apuestas de frontón.

Apuestas de otras actividades deportivas o de competición.

Artículo 2.

a) Para los juegos exclusivos de Casinos de Juego es de aplicación directa el régimen previsto para cada uno

de estos juegos en el anexo que se inserta a continuación del presente Decreto.

Estos juegos se podrán interconectar con cualesquiera de los legalmente autorizados en el casino.

b) Para el resto de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en este Decreto, será de aplicación directa el régimen previsto para cada uno de estos juegos en su correspondiente Reglamento regulador.

Artículo 3.

La lotería es un juego de azar, que admite las siguientes modalidades:

a) Sorteos, en cada uno de los cuales se adjudican a los números que resulten agraciados, los premios ofrecidos en el sorteo correspondiente. De esta forma, el adquirente de cada billete sabe el número que juega, que está impreso en el billete, y las posibilidades de su premio, que consiste en una cantidad fija.

b) Sorteos sujetos a dos variables: El número de participantes y los números que cada jugador determine en su billete. En consecuencia, el jugador no conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

c) Lotería presorteada, que consiste en que el número del billete es invisible para el adquirente y, una vez abierto, le descubren si corresponde con algún premio fijado con anterioridad y rigurosamente secreto.

Artículo 4.

Juego mediante boletos. Es una variante de lotería presorteada en la que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos públicos y privados, a cambio de un precio cierto puede obtenerse en su caso el premio en metálico indicado en el propio boleto. Salvo en el caso de que el Gobierno se reserve la gestión directa del juego mediante boletos, la autorización de explotación del mismo se efectuará mediante concurso público.

Sin perjuicio de que por el Gobierno se apruebe el correspondiente Reglamento específico, el juego de boletos se regirá con arreglo a las siguientes normas mínimas:

a) El juego de boletos podrá practicarse mediante los boletos debidamente autorizados por la Consejería de la Presidencia.

b) El boleto consistirá en una base de cartulina, de tamaño determinado, que en su confección se aseguren, como mínimo, los siguientes extremos:

1. Garantizar la seguridad de cada uno de los símbolos de los boletos para evitar su manipulación.

2. Asegurar la imposibilidad de su sustitución fraudulenta.

3. Contener las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder, previa la operación correspondiente, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos premiados.

4. Deberán producirse de tal modo que no exista ningún registro que relacione la situación de los boletos con premio con el número de lote que aparezca en cada boleto.

5. Tener un número de serie que permita la identificación individual de cada boleto.
6. Tener perfectamente determinado y en lugar bien visible al usuario el precio del boleto, que no podrá ser inferior a 50 pesetas.
7. No podrá conocerse qué boletos, contienen o no premio, ni en el momento de su adquisición o por la mecánica de su impresión ni, posteriormente, como consecuencia del análisis y examen de los boletos.

c) Adquirido el boleto por el jugador, en los puntos de venta correspondientes; la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquéllos en los que aparezca bien un número o combinación de números, bien un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente por las propias instrucciones del boleto.

d) Los premios según su cuantía serán hechos efectivos por el titular del establecimiento o punto de venta, vendedor de los mismos, o en la forma debidamente autorizada por el órgano competente.

Artículo 5.

En todo caso queda prohibida la venta de boletos a los menores de edad.

Igualmente se prohíbe la venta al público de los boletos en los Centros docentes y en la zona de influencia de los mismos a que hace referencia la Disposición Adicional Primera del Decreto 56/1986, de 4 de abril, por el que se planifican los juegos y las Apuestas en Canarias.

Artículo 6. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias

1. La Rifa es un juego de azar que consiste en el sorteo de un objeto entre varias personas, que satisface, mediante boletos de importe único, al menos, el precio de aquél.
2. La Tómbola es un juego de azar que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos de tal manera que con un solo boleto, existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados. El total de los boletos, de importe único, debe satisfacer, al menos, el precio de todos los objetos sorteados.
3. Las autorizaciones que deben otorgarse para cada rifa o tómbola precisarán el o los objetos sorteados, el número, importe y condiciones de los boletos, así como las garantías de los procedimientos de sorteo.
4. Combinaciones aleatorias son aquellas rifas, tómbolas o apuestas que, con fines publicitarios de un producto, marco o servicio, y teniendo como contraprestación el consumo del bien o servicio objeto de publicidad ofrecen determinados premios en metálico, especies o servicios.

Artículo 7.

Las apuestas hípcas, de galgos y de frontón se regularán por sus reglamentaciones especiales.

DISPOSICION ADICIONAL.

La exclusión o inclusión de determinadas modalidades de juegos y apuestas en el presente Catálogo, se efectuará, a propuesta del Consejero de la Presidencia, mediante Decreto del Gobierno de Canarias.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de la Presidencia para el desarrollo de lo establecido en el presente Decreto.

Segunda.

Este Decreto entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el Boletín Oficial de la Comunidad Autónoma de Canarias.

ANEXO**I.- Juegos exclusivos de Casinos de Juego:****A) JUEGOS DE CONTRAPARTIDA.****A) JUEGOS DE CONTRAPARTIDA.**

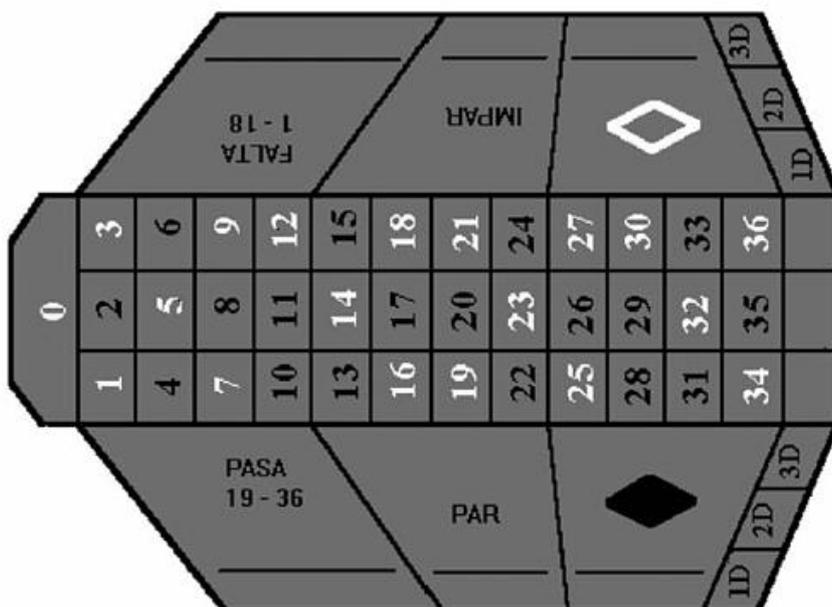
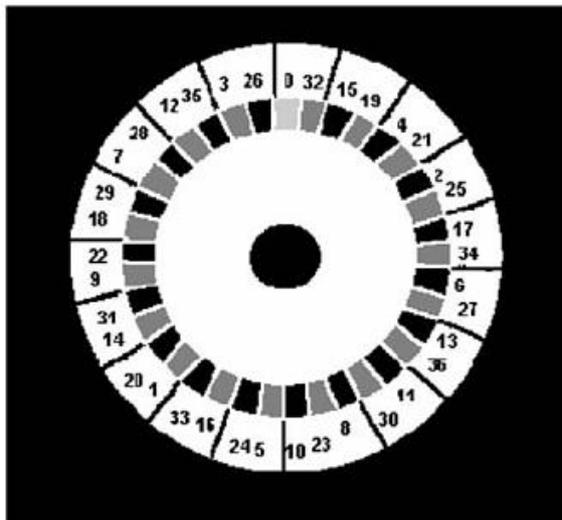
Son juegos de contrapartida aquellos en los que el jugador apuesta contra el casino, a quien corresponde el cobro de las apuestas perdedoras y el pago de los premios obtenidos.

1. RULETA.**1. RULETA.**

La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria. Existen varias modalidades: la ruleta francesa, americana de un solo cero, la bola y la fortuna.

1.1. RULETA FRANCESA

Mostrar/Ocultar imagen



I. Denominación.

La ruleta francesa es un juego de azar dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. Elementos del Juego.

Instrumentos de la ruleta francesa.

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

La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular u ovalada en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en lengua castellana los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas. Entre estas combinaciones, el paño de la mesa podrá tener espacios reservados para las jugadas clásicas de vecinos, sector del cero, tercio del cilindro, huérfanos, ...

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

III. Personal.

1. Clases.

El personal afecto a cada la ruleta comprende:

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

En el caso de abrir un sólo paño se aplicarán los mismos elementos personales y el mismo anticipo que para la de un solo paño.

b) Para la denominada «a un solo paño»: entre dos y cuatro empleados, un jefe de mesa, dos croupiers y un extremo de mesa, dependiendo del volumen de juego de la mesa.

Puede existir un jefe de mesa por cada cuatro mesas.

2. Competencias.

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

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

c) Los «extremos de mesa» tienen por misión colocar las apuestas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

IV. Reglas de la ruleta.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples:

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana 35 veces su apuesta.

b) Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos

números y proporciona al jugador que gana 17 veces su apuesta.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene 11 veces la cantidad que puso. Se considerará como fila transversal también el 0, 1, 2 y el 0, 2, 3.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la apuesta en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada apuesta. Se considerará como cuadro el 0, 1, 2, 3.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta. Corresponde a dos transversales consecutivas ya que los números que corresponden a una seisena no pueden ser cualquier grupo de seis.

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

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

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

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

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

B) Posibilidades o suertes sencillas:

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

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

b) Supuesto de salida del Cero. En caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta, y se recupera la otra mitad.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de juegos. El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes.

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 360 o 540 veces la cantidad fijada como mínimo de apuesta de la mesa.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo por 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 80 ó 120 veces; en la seisena, por 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 ó 720 veces, respetando que el máximo sea el múltiplo del mínimo elegido respectivamente.

B) Normas especiales.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el Reglamento de casinos.

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, si el Director de Juego lo considera oportuno, durante las horas en que baje la afluencia de público podrá proceder al cierre provisional de la misma, poniéndola en funcionamiento de nuevo cuando se necesite. En esta operación, sólo será necesario, cerrar la banca con su correspondiente tapa y llave, la cual quedará en poder del Director de juegos hasta su nueva puesta en funcionamiento.

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

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

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

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

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el croupier anuncie «no va más». Desde entonces ninguna apuesta puede ser colocada sobre el paño. Si una vez colocada una apuesta por el croupier y anunciado el «no va más» se detectara un error en un emplazamiento, se podrá modificar dicho emplazamiento. Todas las apuestas aceptadas antes del «no va más», y que no hayan podido ser colocadas sobre las respectivas suertes, serán válidas siempre que hubiesen sido anunciadas en voz alta y clara por el croupier y/o aceptadas por el jefe de mesa. En todo caso, el jugador es el único responsable de todas sus apuestas, debiendo asegurarse personalmente de su correcto emplazamiento, tanto si las ha colocado él mismo, como si ha solicitado al croupier que las emplace.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las 37 casillas, el croupier anunciará en voz alta el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los croupiers a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que hayan resultado ganadoras según el orden siguiente: dobles columnas, columnas, dobles docenas, docenas, suertes simples (rojo,

negro, pares, impares, pasa y falta), seisenas y filas transversales, cuadros y parejas y, en último lugar, los plenos o números completos.

En las mesas con un solo paño serán indistintamente los croupiers los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

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

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

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

Mostrar/Ocultar imagen

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

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

llamada europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en el epígrafe 1.1 del presente Catálogo.

I. Instrumentos de la ruleta americana.

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

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

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la apuesta de la mesa, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el Casino.

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

Se podrán utilizar también dispositivos electrónicos o mecánicos que asignen el valor a las fichas así como los instalados con el fin de facilitar el desarrollo del juego y aumentar la seguridad de las partidas.

II. Elementos personales.

a) La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores, a criterio del Casino.

Se podrá jugar con fichas de valor aunque no estén ocupados todos los colores. El número de personas que podrán jugar con fichas de valor será en cada caso a criterio de la Dirección de Juegos.

En las ruletas a dos paños se podrá abrir un paño y disminuir el anticipo en la cantidad correspondiente.

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

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

Puede existir un jefe de mesa por cada cuatro mesas de ruleta.

III. Funcionamiento del juego.

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

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

IV. Combinaciones del juego.

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

V. Máximos y mínimos.

El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por el Departamento competente en materia de juego en la resolución de autorización de apertura y funcionamiento del Casino. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo y acorde a las fichas existentes. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la apuesta de la mesa.

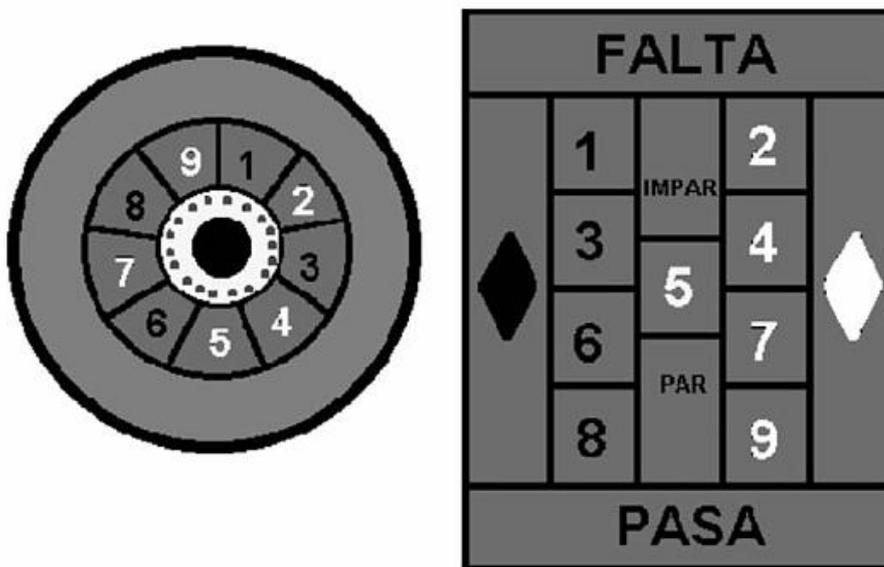
El máximo viene fijado:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de apuesta de la mesa.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: el pleno o número completo por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 120, 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces; respetando que el máximo sea el múltiplo del mínimo elegido respectivamente.

1.3. BOULE O BOLA

Mostrar/Ocultar imagen



I. Denominación.

La bola o «boule» es un juego de azar, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos del juego.

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

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

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

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

III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

- a)** El jefe de mesa es el que dirige la misma y lanza la bola.
- b)** Habrá un croupier por cada paño.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

a) Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones.

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

- El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por el Departamento competente en materia de juego en la resolución de autorización de apertura y funcionamiento del Casino. Sin embargo, el Director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.
- El máximo de apuestas vendrá igualmente fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a 40 veces ni superior a 100 veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a 200 veces ni superior a 500 veces dicho número.

b) Máximo y mínimo de apuestas:

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

c) Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas».

Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

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

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en

alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

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

1.4. RULETA DE LA FORTUNA.

I. Denominación.

La ruleta de la fortuna es un juego de azar donde la posibilidad de ganar, depende del movimiento de una rueda giratoria. Su particularidad radica en que la rueda se encuentra en posición vertical, dependiendo la posibilidad de ganar del número indicado por la lengüeta situado en la propia rueda.

II. Elementos del juego.

II. Elementos del juego.

La ruleta de la fortuna se practica con un disco o rueda vertical y una mesa de apuestas.

1. Mesa de juego.

Es de forma similar a la mesa de blackjack, en la que están marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponden a los nombres de las diferentes jugadas que el jugador puede escoger para apostar: 24, 12, 8, 4, 2 y dos figuras independientes cada una de la otra.

La mesa debe tener una caja para el anticipo, el pago de las apuestas ganadoras y la recogida de las apuestas perdedoras, y otra caja para dar cambio a los jugadores.

2. Rueda giratoria.

Con un diámetro no inferior a 120 cm, está situada detrás de la mesa y a una altura claramente visible para los jugadores. Contiene uno o varios círculos concéntricos compuestos por 52 casillas separadas entre ellas por dos pivotes rígidos y que contienen las diferentes apuestas posibles y sus respectivos premios, conformadas por 24 posiciones marcadas con 1, 12 posiciones marcadas con tres, 8 posiciones marcadas con 5, 4 posiciones marcadas con 11, dos posiciones marcadas con 23 y dos posiciones marcadas con figuras.

Ha de estar fijada a un punto vertical sobre el centro de la rueda una pieza de cuero, de plástico u otro material flexible que llegue hasta los espacios situados entre los pivotes y que, al hacer girar la rueda, la fricción aminore su movimiento circular de forma progresiva hasta que finalmente se pare en una determinada casilla, indicando así la combinación ganadora.

III. El personal.

Es el croupier, que bajo la supervisión del personal de control de la sala, se encarga de anunciar la partida y el período de apuestas de los jugadores, hacer girar la rueda, efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se puede apostar a favor de las 24 posiciones marcadas con 1, y su pago se realiza a la par, es decir, 1 a 1; a las 12 posiciones marcadas con tres, y el pago es 3 a 1; a las 8 posiciones marcadas con 5, y el pago es 5 a 1; a las 4 posiciones marcadas con 11, y el pago es de 11 a 1; a las dos posiciones marcadas con 23, y el pago es a razón de 23 a 1; y a cualquiera de las dos posiciones marcadas con figuras, y cuyo pago es a razón de 47 a 1.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas estará fijado dentro de la banda de fluctuación autorizada por la Consejería competente en materia de juego, y en ningún caso, el máximo podrá ser inferior a 10 veces el mínimo de la mesa.

3. Desarrollo del juego.

El croupier pone en movimiento la rueda impulsándola en el sentido de las agujas del reloj al tiempo que anuncia a los jugadores que hagan sus apuestas. Antes de que la rueda se detenga, el croupier le da un

nuevo impulso al tiempo que anuncia a los jugadores el «no va más». A partir de este momento no se admiten nuevas apuestas ni que se retiren las que ya están emplazadas. Como consecuencia del segundo impulso, la rueda debe dar como mínimo cuatro revoluciones completas a las 52 casillas. Una vez que la rueda se ha detenido entre dos pivotes, la pieza que la retiene señala una determinada casilla que corresponde a la combinación ganadora.

Si la pieza que retiene el movimiento circular se detiene sobre uno de los pivotes entre dos casillas, o si alguna persona u objeto obstaculiza el libre movimiento giratorio de la rueda, o si la rueda no ha completado cuatro revoluciones, la jugada se considera nula. En este caso, se debe detener el juego y proceder al ciclo completo de una nueva jugada.

Las apuestas ganadoras se pagan de menor a mayor, y en todo caso, el jugador que ha obtenido un premio puede modificar o retirar su apuesta una vez haya sido pagada la misma.

2. EL BLACKJACK.

Mostrar/Ocultar imagen



El Blackjack o veintiuno es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

Existen tres modalidades: el blackjack, el blackjack descubierto y el triple blackjack.

2.1. BLACKJACK O VEINTIUNO.

I. Denominación.

El Blackjack o veintiuno es un juego de azar siendo su objeto alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite, mediante la suma de los valores de las cartas. Las cartas numéricas suman su valor, las figuras suman 10 y el as es un 11 o un 1 si el once haría al jugador pasarse de 21 en la jugada total. Si se consigue 21 con sólo dos cartas se considera blackjack.

II. Elementos del juego.

1. Mesa de juego.

Se juega en una mesa semicircular con capacidad normalmente para 7 jugadores, cada uno de los cuales dispone de un casillero marcado en el tapete para realizar su apuesta antes de cada mano. El diseño de la mesa de Blackjack se asemeja a un hemicírculo verde. Esta apuesta debe ser realizada en cada mano, necesariamente antes de que se ponga en juego la primera carta.

2. Cartas o naipes.

Al Blackjack se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u 11, según convenga al jugador, salvo en el caso de que sea Blackjack, que se considera el valor del as siempre como 11, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

3. Distribuidor o «sabot».

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

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento. Su distribución a las diferentes mesas

la realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Se podrán utilizar mecanismos de mezcla y extracción automática de los naipes. En este caso, la mezcla y extracción se realizará de acuerdo con las características técnicas del barajador.

La Consejería competente en materia de juegos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos; teniendo en cuenta, que en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre, efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente, se iniciará el nuevo juego, con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

III. Personal del blackjack.

- El Jefe de Mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas de naipes.

- El croupier. Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

Los jugadores se sitúan al otro lado de la mesa enfrentados al croupier y hacen sus apuestas antes de comenzar cada mano.

- a)** Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego, debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es de 9. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes.

Asimismo podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. El jugador sentado en primera línea delante de cada casilla, será el que mande en la misma.

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

- b)** Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones debiendo aceptar sus iniciativas excepto en las decisiones que atañen sólo a sus propias apuestas.

Cuando dos o más clientes jueguen en una casilla vacante se dará la prioridad al de apuesta mayor, y en el caso de que las apuestas sean iguales al que esté más cerca del barajador. Esta regla se utilizará, tanto para los jugadores sentados como los que estén de pie.

- c)** El máximo de jugadores que podrán apostar por casilla será de tres y siempre dentro de los límites establecidos para cada casilla de la mesa de juego.

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

- a)** Juego simple o Blackjack. Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el croupier distribuirá un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las

agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano». Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes suplementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el croupier recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano siguiente».

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el croupier se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor.

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

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Después recogerá o pagará, según sea el caso, las apuestas de Jackpot.

Irán entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas que aún estén en juego, salvo las perdedoras del jackpot.

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

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

Con 21 puntos o Blackjack no se podrá pedir carta.

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

El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situado enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el croupier sacara entonces un diez, es decir, si realizara un Blackjack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros a razón de dos a uno, y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple. El mínimo del seguro es la mitad del mínimo de la mesa, hasta un máximo de la mitad de la apuesta primitiva. El establecimiento podrá establecer que las apuestas al seguro, sean submúltiplos del mínimo de la mesa. En el caso de que el jugador tuviese Blackjack y el croupier un as, el jugador podrá solicitar el pago a la par, comunicando dicha circunstancia al croupier, antes de que el primer jugador que solicite una tercera carta, reciba ésta.

c) Los pares. Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios.

Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

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

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

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

d) Apuesta doble. Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 con los dos primeros naipes, podrá doblar su apuesta, teniendo en cuenta que no tendrá derecho más que a un solo naipes suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos», comprendidos los pares. Cuando el jugador obtuviera un 8 y un as, doble su apuesta y reciba un 2, su puntuación es 11 y no 21, ya que al doblar, opta por la puntuación 9.

e) Jugada del JackPot. El Casino podrá solicitar autorización para instalar en alguna o todas las mesas de blackjack, una apuesta adicional denominada jackpot. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

Para jugar al jackpot, se deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, o en el espacio existente entre las casillas y la línea del seguro, una cantidad estipulada, pero que en ningún caso, podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente. La relación de los premios deberá estar expuesta en un sitio visible de la mesa, haciendo coincidir las combinaciones a conseguir con los premios a ganar.

Las combinaciones posibles son las siguientes:

- Si la primera carta es cualquier 7 se pagará, como mínimo, 2 a 1 el valor de la apuesta del jackpot.
- Si las dos primeras cartas son dos 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 10 a 1 el valor de la apuesta del jackpot.
- Si las dos primeras cartas son dos 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, 50 a 1 el valor de la apuesta del jackpot.
- Si las tres primeras cartas son tres 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 200 a 1 el valor de la apuesta del jackpot.
- Si las tres primeras cartas son tres 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, el valor total del jackpot, que en ningún caso podrá ser inferior a 5.000 veces el valor de la apuesta del jackpot.

Se entiende que únicamente se paga el premio mayor.

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

f) El retiro. Una vez que el croupier haya finalizado la distribución de los dos primeros naipes a cada jugador, y antes de entregar naipes suplementarios al primer jugador que le corresponda, cada jugador podrá rehusar seguir jugando, salvo cuando la primera carta del croupier sea un as, en cuyo caso, no existirá posibilidad de acogerse a la opción del retiro. En los casos en que

los jugadores puedan hacer uso del retiro y deseen acogerse a esta posibilidad, deberán informarlo al croupier, quien procederá a retirar la mitad de sus apuestas y sus naipes, perdiendo la posibilidad de seguir jugando en esa mano.

Esta posibilidad del juego será discrecional para cada casino, determinando la dirección de juego, si se admite o no en cada una de las mesas. En todo caso, deberá informarse en todas las mesas de juego donde quede establecida.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

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

- El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por el Departamento competente en materia de juego. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

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

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

3. Funcionamiento del juego.

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

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

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, y al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y cortarán, y finalmente la media docena se presentará a un jugador para un nuevo y último corte. Después del mismo, el croupier colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

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

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el croupier debe enseñárselo al público y anunciará que la jugada que está realizando, es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor se eliminará. Si por error, el croupier entregara una carta no solicitada, ésta se utilizará normalmente en la siguiente mano.

2.2. BLACKJACK DESCUBIERTO.

El funcionamiento de la variedad descubierta del blackjack responde a los mismos principios que rigen el blackjack. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas del blackjack descubierta, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes al blackjack contenidas en el epígrafe 2.1 del presente Catálogo.

Posibilidades de juego.

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

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano», y otro para sí mismo, todos descubiertos.

Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales.

Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes suplementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el croupier recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano siguiente».

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, si el croupier tuviera entre sus dos cartas, una puntuación de 17 puntos o superior, deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlos como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Después recogerá o pagará, según sea el caso, las apuestas de Jackpot. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas que aún estén en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación igual o inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior, a excepción de que ambos tengan blackjack, en cuyo caso, se considera empate, y no se perderá ni se ganará.

Todos los pagos se harán a la par, incluido el del blackjack, es decir, por la misma cantidad de la apuesta. El Blackjack ganará siempre la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o Blackjack no se podrá pedir carta.

b) El seguro. Cuando el primer naipe del croupier sea un as, y antes de servirse su segunda carta, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Blackjack de la Banca. El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situado enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el croupier sacara entonces un diez, es decir, si realizara un Blackjack, recogerá las apuestas que pierde y pagará los seguros, a razón de dos a uno, y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple. El mínimo del seguro es la mitad del mínimo de la mesa, hasta un máximo de la mitad de la apuesta primitiva.

El establecimiento podrá establecer que las apuestas al seguro, sean submúltiplos del mínimo de la mesa.

En el caso de que el jugador tuviese Blackjack y el croupier un as, el jugador, para asegurarse, deberá inexcusablemente, realizar la apuesta del seguro, no pudiendo recibir el pago a la par, como en el blackjack normal.

c) El retiro. Esta modalidad de blackjack no contempla la posibilidad de esta jugada.

2.3. TRIPLE BLACKJACK.

2.3. TRIPLE BLACKJACK.

El funcionamiento de la variedad del triple blackjack responde a los mismos principios que rigen el blackjack. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas del triple blackjack, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes al blackjack contenidas en el epígrafe 2.1 del presente Catálogo.

a) Apuestas.

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

1.- Posibilidades de juego.

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

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

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

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

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

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

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

Con 21 puntos o Blackjack no se podrá pedir carta.

Una vez finalizada la jugada correspondiente a las apuestas situadas en las casillas número 1, el croupier procederá a retirar todas sus cartas a excepción de la primera recibida, y poniéndose en juego, a partir de este instante, las apuestas situadas en la casilla número dos. Posteriormente, se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlos como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

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

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

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

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

2.- Máximo y mínimo de las apuestas.

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

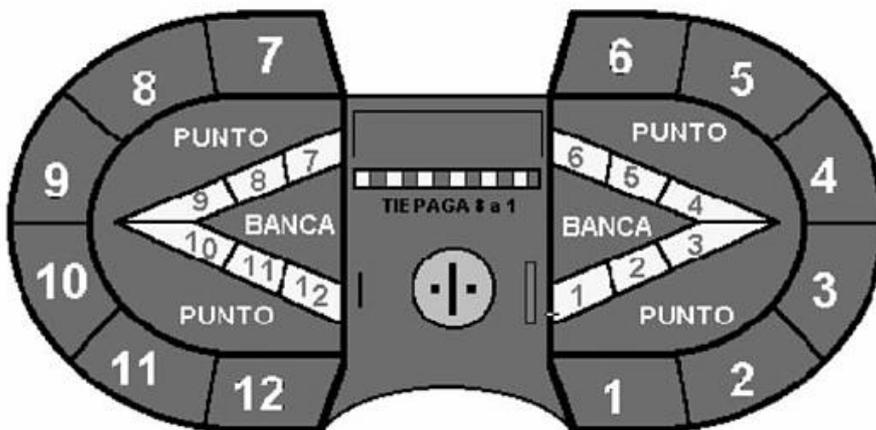
3. EL PUNTO BANCA.

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

Tiene las siguientes modalidades: el punto banca y el mini punto.

3.1. PUNTO BANCA.

Mostrar/Ocultar imagen



I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

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

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el juego del blackjack del presente Catálogo. Se podrán utilizar mecanismos de mezcla y extracción automática de los naipes. En este caso, la mezcla y extracción se realizará de acuerdo con las características técnicas del barajador.

3. Mesa de juego.

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

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas

usadas, llamada cesta; otra u otras dos, para las propinas que se den a los empleados; y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres croupiers.

1. Jefe de mesa. Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyan. También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes. Puede existir un jefe de mesa por cada cuatro mesas de naipes.

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

IV. Jugadores.

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

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasará al que esté situado a su derecha. El jugador que distribuye las cartas juega «la mano» de la banca, y tiene que apostar obligatoriamente; la «mano» del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada. El mencionado jugador se limitará exclusivamente a girar las cartas, ya que pertenecen a todos los apostantes al punto, y por cortesía, todos deben verlas a la vez. Si el jugador se negara a cumplir esta regla, el jefe de mesa podrá transferir los naipes a otro jugador, o indicar al croupier que los gire él mismo y ello porque la titularidad de las cartas pertenece a todos los jugadores y todos deben poderlas visualizar a la vez. De no haber apuestas a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el croupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. Banca.

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la mano de la banca, se efectuará una deducción del 5 por ciento de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las apuestas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 a 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

1. El jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de las unidades.

Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate se pagarán, como mínimo, 8 a 1 todas las apuestas efectuadas en favor del empate.

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

2. Reglas de la tercera carta.

a) Para la mano del punto:

- Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.
- Cuando su puntuación es de 6 ó 7 ha de plantarse.

b) Para la mano de la banca, el juego se ajustará a lo siguiente:

1. Si el punto tiene 6 ó 7, deberá pedir carta, si su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4, ó 5, y plantarse con 6 ó 7.

2. Si el punto tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5:

- Si su puntuación es 0, 1 ó 2, deberá pedir carta siempre, independientemente de la tercera carta del punto.
- Si su puntuación es de 3, deberá pedir carta siempre, excepto cuando la tercera carta del punto sea un 8, en que deberá plantarse.
- Si su puntuación es de 4, deberá pedir carta siempre, excepto si la tercera carta del punto ha sido 0, 1, 8 ó 9.
- Si su puntuación es de 5, deberá plantarse siempre, excepto si la tercera carta del punto ha sido 4, 5, 6 ó 7, en que deberá pedir tercera carta.
- Si su puntuación es de 6, deberá plantarse siempre, excepto cuando la tercera carta del punto haya sido un 6 o un 7, en que deberá pedir carta.
- Si su puntuación es de 7, deberá plantarse siempre.

VI. Reglas del juego.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego.

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

A continuación el croupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará el número

de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta.

Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del croupier, «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano.

La primera y tercera cartas que corresponden a la mano del jugador son trasladadas al croupier, quedándose la segunda carta y cuarta cartas que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la mano del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha mano, quien las mostrará devolviéndolas, a continuación, al croupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al croupier. Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

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

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

En caso de empate, los croupiers pagadores procederán al pago de las apuestas en favor de la igualdad.

En caso de que apareciera una carta descubierta en el sabot, se utilizará normalmente, exceptuando si fuera un 8 o un 9, en que se anulará la mano y el sabot, procediéndose a barajar de nuevo. Si cayese algún naipe dentro de la cesta sin ser visto claramente, se anulará la mano y el sabot.

Mostrar/Ocultar imagen



3.2. MINI PUNTO.

Es una variedad del Punto Banca, donde la única diferencia con éste, es la mesa donde se desarrolla el juego, que es similar a una mesa de Blackjack. Esta mesa está asistida por un solo croupier, que es el encargado de sacar y descubrir las cartas, y de los pagos y cobros de las apuestas, y por un jefe de mesa. Podrá existir al igual que en el Blackjack, un jefe de mesa por cada cuatro mesas de naipes.

La mesa no tiene cesta de cartas, por lo que las cartas usadas se colocarán en un recipiente situado a la derecha del croupier destinado para tal fin.

Podrán jugar en la mesa, tantos jugadores como casillas tenga ésta, o más, si la mesa tuviera espacios reservados para jugadores de pie, y siempre con la autorización del Director de Juegos; siempre respetando los límites mínimos y máximos de las apuestas, que se entienden por casilla y jugador, y estando prohibido todo tipo de asociación con el fin de sobrepasar estos límites.

La Consejería competente en materia de juego podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma que en una misma mesa, se puedan poner en

funcionamiento distintos juegos; teniendo en cuenta que en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior y la posterior apertura del nuevo juego, con su nuevo anticipo según lo dispuesto reglamentariamente. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

En todas las demás reglas, se ajustará a lo referido para el juego del Punto Banca del presente Catálogo de Juegos.

4. EL PÓKER DE CONTRAPARTIDA.

Es un juego de azar practicado con naipes y exclusivo de los Casinos de juego, de los denominados de contrapartida cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas.

Tiene las siguientes variantes o modalidades: el póker sin descarte, el póker con descarte, el Trijoker y el pai gow o Póker chino.

4.1. EL PÓKER SIN DESCARTE.

Mostrar/Ocultar imagen



I. Concepto.

El Póker sin descarte es un juego de azar de contrapartida, practicado con naipes y exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes, mediante la utilización de cinco cartas y jugando contra el establecimiento, tienen por objetivo el lograr una combinación de superior valor a la que obtenga éste.

II. Elementos del juego.

2.1. Cartas o naipes. Al Póker sin descarte se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Blackjack. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. A juicio del Director de juegos, podrán utilizarse dos barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

2.2. Mesa de juego. La mesa sobre la que se practicará el juego tendrá las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego de Veintiuno o Blackjack. Las casillas de apuestas estarán divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y otro para la segunda apuesta que, en su caso, se efectúe. Deberá tener, además, siete casillas para la apuesta del Jackpot, o siete hendiduras, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del Jackpot es automático o manual.

La Consejería competente en materia de juegos podrá autorizar, previa solicitud del Casino

interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos; teniendo en cuenta, que en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre, efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente, se iniciará el nuevo juego, con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

2.3. Barajador. Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

III. Personal.

1. Jefe de Mesa. Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante su desarrollo, pudiendo disponerse por el Director de juegos del Casino, que un mismo Jefe de Mesa sea el encargado de hasta cuatro mesas de naipes.

2. Croupier. Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar las cartas de la baraja, la distribución de éstas a los jugadores, el abono del premio de las combinaciones ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

El número de jugadores a los que se permitirá participar en este juego será el mismo, o inferior, al de las plazas de apuestas marcadas en el tapete de la mesa con un límite máximo de siete, no admitiéndose la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa de juego; asimismo, no se admitirán apuestas en las casillas de otros jugadores de la mesa, con la salvedad de que cualquier jugador sentado en la mesa, podrá jugar sobre una de las casillas vacantes si existieran, una única apuesta ciega, en la que no podrá ver las cartas hasta la finalización de la partida.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones:

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

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10. Se pagará 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor. Se pagará 25 veces la apuesta.

c) Póker. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor. Se pagará 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores. Se pagará 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se pagará 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo. Se pagará 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor. Se pagará 3 veces la

apuesta.

h) Doble Pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores. Se pagará 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor. Se pagará 1 vez la apuesta.

j) Cartas Mayores. Esta combinación se dará cuando no se produzca ninguna de las combinaciones anteriores y las cartas del jugador sean de mayor valor que las del croupier. Se entenderá que las cartas son mayores atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la del siguiente valor y así sucesivamente en orden decreciente. Se pagará 1 vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea de superior valor a la del croupier, perdiendo en caso contrario, y conservará su apuesta, pero sin ganar premio alguno, en el caso de empate.

2. Cuando el croupier y el jugador tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando ambos obtengan Póker, ganará la apuesta aquel que lo tenga de superior valor.

b) Cuando ambos obtengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

c) Cuando ambos obtengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

d) Cuando ambos obtengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

e) Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

f) Cuando ambos obtengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, a la carta restante de mayor valor.

g) Cuando ambos obtengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Normas generales. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

El Director de Juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por el Departamento competente.

2. Bandas de fluctuación. Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 20, 30 ó 40 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

3. Anticipos. El importe del anticipo que recibirá cada mesa de póker sin descarte de la caja

central del Casino al comienzo de cada partida, será como mínimo el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa. El mencionado anticipo estará constituido exclusivamente por fichas y placas.

4. Documentación contable del juego. Se estará de acuerdo con lo especificado en el Reglamento de Casinos de Canarias para los juegos de contrapartida.

VII. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes. El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se atenderán a las reglas contenidas en la normativa aplicable para los Casinos de Juego de Canarias.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, y en su caso, las apuestas del Jackpot, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. A continuación el croupier cerrará las apuestas mediante la expresión de «no va más» y comenzará a distribuir los naipes del reverso y de uno en uno a cada jugador hasta reunir cinco cartas, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose simultáneamente cartas para la banca, con la salvedad de que la última carta que le corresponda se la distribuirá descubierta o por el anverso. En el caso de utilizar barajadores automáticos, la distribución se realizará tal y como especifique el mecanismo utilizado.

2. Proceso de apuestas. Una vez distribuidas las cartas a los jugadores y a la banca, tras su examen, aquéllos podrán optar entre proseguir con su participación en la partida, mediante la expresión «voy», o por el contrario, retirarse de la misma mediante la expresión «paso». Los que opten por participar en la partida deberán doblar su apuesta inicial, añadiendo una cantidad que represente el duplo de aquélla y depositarla en la segunda casilla destinada a la apuesta; los que hayan optado por retirarse de la partida, perderán el importe de la apuesta inicial, que será retirada de la mesa por el croupier en el momento de anunciarlo el jugador.

3. Desenlace de la partida. Después de que los jugadores hayan decidido participar, o bien retirarse de la partida, el croupier descubrirá las cuatro cartas tapadas de la banca, tras lo cual ésta sólo jugará si entre sus cartas existen, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior. De no ser así abonará en fichas a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente. Sólo se pagará la apuesta máxima.

Si por el contrario la banca tuviera cartas con valor suficiente para jugar, el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y abonará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con las reglas establecidas en el apartado 5.1, respecto a la segunda apuesta. Las apuestas iniciales las abonarán a la par, a los jugadores con combinaciones ganadoras.

Sólo se pagará la apuesta máxima.

Los jugadores con combinaciones de cartas de valor inferior a la de la banca, perderán sus apuestas depositadas en las casillas correspondientes, siendo retiradas en su totalidad por el croupier; en caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 2 del apartado relativo a las reglas del juego, combinaciones del presente anexo.

Una vez retiradas por el croupier las apuestas perdedoras, y abonadas las ganadoras, incluidas las del Jackpot si existieran, se dará por finalizada la partida, iniciándose, en su caso, otra nueva.

Al finalizar la jornada, el Jefe de Mesa deberá anunciar «las tres últimas jugadas».

VIII. Premio especial o jackpot.

Existirá una apuesta adicional, voluntaria e independiente denominada Jackpot. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente solamente de la jugada que obtenga el jugador, e independiente de las cartas que tenga el croupier. Para jugar al Jackpot, el jugador deberá depositar, antes de la distribución de las cartas

y simultáneamente con la apuesta inicial, en la casilla o ranura destinada a tal fin, tal y como se especifica en el siguiente párrafo, una cantidad estipulada, que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa, y que estará indicada en un lugar visible de la misma. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente.

Para poder efectuar la apuesta del Jackpot, es condición indispensable haber efectuado la apuesta inicial de la mesa.

La relación de los premios deberá estar expuesta en un lugar visible de la mesa y sus pagos son los siguientes:

- Póker ... 5% del valor del Jackpot.
- Escalera de color ... 10% del valor del Jackpot.
- Escalera real ... 100% del valor del Jackpot.

El premio especial o Jackpot podrá ser fijo o progresivo.

a) Si fuera fijo, la cantidad mínima que conformará el Jackpot, será de 10.000 veces el valor de la apuesta del Jackpot. En este caso, la mesa deberá tener siete casillas para la apuesta del Jackpot.

b) Si fuesen progresivos, el valor del Jackpot comenzará en una cantidad que en ningún caso podrá ser inferior a 5.000 veces la apuesta del mismo, y que irá aumentando en función de las cantidades jugadas en cada mano en un porcentaje determinado y autorizado por la Consejería competente en materia de juegos. La progresión mencionada podrá efectuarse de una de las siguientes formas:

b.1. En apuestas de introducción manual. El croupier o el Jefe de Mesa, al finalizar cada jugada, introducirá la cantidad total jugada en esa mano a la apuesta de Jackpot, en un visor, y el porcentaje correspondiente será sumado automáticamente al acumulado del momento.

b.2. De introducción automática. Cada jugador, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente a la apuesta inicial, deberá introducir la ficha del valor del Jackpot en una de las siete ranuras que la mesa tendrá para tal fin. Esta ranura deberá tener un mecanismo electrónico similar al de las máquinas recreativas, que al detectar la entrada de la ficha, acumule el porcentaje autorizado, en un visor destinado a mostrar la cantidad total del Jackpot.

En el caso de que varios jugadores consiguiesen Escalera Real en la misma jugada, la totalidad del Jackpot será repartida entre ellos a partes iguales.

En los supuestos de que se obtuviese Escalera de Color o Póker, se abonará el 10 ó 5% según el caso, del acumulado en primer lugar, al jugador que la tuviese de mayor valor, y después, el porcentaje correspondiente de la cantidad restante, a los que tuviesen premios de valor inferior. Si las Escaleras de Color fuesen iguales, se pagará a cada jugador el 10% de la cantidad inicial del Jackpot de esa jugada.

Efectuado el reparto de premios, deberán consignarse en el libro de contabilidad de la mesa las cantidades abonadas, y en el visor, la deducción correspondiente.

IX. Carrusel.

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que tras ser solicitado por el Casino de Juego fuese autorizado por la Consejería competente en materia de juegos, se podrán interconectar algunas o

todas las mesas de Póker sin descarte. La cantidad que conformará el premio, será la suma de los Jackpot de cada una de las mesas que conformen el mismo.

X. Reglas comunes.

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

Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

2. Prohibiciones. Queda prohibido intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

4.2. PÓKER CON DESCARTE.

Mostrar/Ocultar imagen



1. Concepto.

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

2. Elementos del juego.

2.1. Cartas o naipes. Al Póker con descarte se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Blackjack. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. A juicio del Director de juegos, podrán utilizarse dos barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

2.2. Mesa de juego. La mesa sobre la que se practicará el juego tendrá las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego de Veintiuno o Blackjack.

Las seis casillas de apuestas estarán divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y otro para la segunda apuesta que, en su caso, se efectúe. Deberá tener, además, seis casillas para la apuesta del Jackpot, o seis hendiduras, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del Jackpot es automático o manual. La Consejería competente en materia de juegos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos,

teniendo en cuenta, que en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre, efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente, se iniciará el nuevo juego, con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

2.3. Barajador. Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

3. Personal.

3.1. Jefe de Mesa. Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante su desarrollo, pudiendo disponerse por el Director de juegos del Casino, que un mismo Jefe de Mesa sea el encargado de hasta cuatro mesas de naipes.

3.2. Croupier. Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar las cartas de la baraja, la distribución de éstas a los jugadores, el abono del premio de las combinaciones ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras.

4. Jugadores.

El número de jugadores a los que se permitirá participar en este juego será el mismo, o inferior, al de las plazas de apuestas marcadas en el tapete de la mesa con un límite máximo de seis, no admitiéndose la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa de juego; asimismo, no se admitirán apuestas en las casillas de otros jugadores de la mesa.

5. Reglas del juego.

5.1. Combinaciones.

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

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10. Se pagará 100 veces la apuesta.

b) Escalera de Color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor. Se pagará 50 veces la apuesta.

c) Póker. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor. Se pagará 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores. Se pagará 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se pagará 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo. Se pagará 3 veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor. Se pagará 2

veces la apuesta.

h) Doble Pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores. Se pagará 1 vez la apuesta.

i) Pareja de ochos o superior. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor, y superior a la puntuación de 8. Se pagará 1 vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea de superior valor a la del croupier, perdiendo en caso contrario, y conservará su apuesta, pero sin ganar premio alguno, en el caso de empate.

5.2. Cuando el croupier y el jugador tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando ambos obtengan Escalera de color, de cualquier palo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

b) Cuando ambos obtengan Póker, ganará la apuesta aquel que lo tenga de superior valor.

c) Cuando ambos obtengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

d) Cuando ambos obtengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

e) Cuando ambos obtengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

f) Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

g) Cuando ambos obtengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, a la carta restante de mayor valor.

h) Cuando ambos obtengan Parejas de 8 o superior, ganará aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.

6. Máximos y mínimos de las apuestas.

6.1. Normas generales. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

El Director de Juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por el Departamento competente.

6.2. Bandas de fluctuación. Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 20, 30 ó 40 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

6.3. Anticipos. El importe del anticipo que recibirá cada mesa de póker sin descarte de la caja central del Casino al comienzo de cada partida, será como mínimo el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa. El mencionado anticipo estará constituido exclusivamente por fichas y placas.

6.4. Documentación contable del juego. Se estará de acuerdo con lo especificado en el Reglamento de Casinos de Canarias para los juegos de contrapartida.

7.1. Extracción y distribución de naipes. El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se atenderán a las reglas contenidas en la normativa aplicable para los Casinos de Juego de Canarias.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, y en su caso, las apuestas del Jackpot, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. A continuación el croupier cerrará las apuestas mediante la expresión de «no va más» y comenzará a distribuir los naipes del reverso y de uno en uno a cada jugador hasta reunir cinco cartas, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose simultáneamente cartas para la banca, con la salvedad de que la última carta que le corresponda se la distribuirá descubierta o por el anverso. En el caso de utilizar barajadores automáticos, la distribución se realizará tal y como especifique el mecanismo utilizado y debidamente homologado.

7.2. Proceso de apuestas. Una vez distribuidas las cartas a los jugadores y a la banca, tras su examen, aquéllos podrán optar entre proseguir con su participación en la partida, mediante la expresión «voy», o por el contrario, retirarse de la misma mediante la expresión «paso». Los que opten por participar en la partida deberán doblar su apuesta inicial, añadiendo una cantidad que represente el duplo de aquélla y depositarla en la segunda casilla destinada a la apuesta; los que hayan optado por retirarse de la partida, perderán el importe de la apuesta inicial, que será retirada de la mesa por el croupier en el momento de anunciarlo el jugador.

7.3. Desenlace de la partida. Después de que los jugadores hayan decidido participar, o bien retirarse de la partida, cada uno de los que continúen la partida y siguiendo el orden establecido, podrá descartarse de hasta dos cartas cada uno, con el fin de conseguir una jugada superior. El croupier irá primero, retirando las cartas descartadas y después, sirviendo las nuevas, casilla por casilla, comenzando por la casilla más a su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

7. Desarrollo del juego.

Posteriormente, el croupier descubrirá las cuatro cartas tapadas de la banca, y tras visualizar su jugada, podrá descartarse de hasta dos cartas, observando las reglas siguientes:

- 1.** Si tiene una escalera o jugada superior, no se descartará.
- 2.** Si tiene un trío, se descartará de las otras dos restantes no correspondientes al trío.
- 3.** Si tiene doble pareja, se descartará de la carta no correspondiente a ninguna de las parejas.

4. Si tiene una pareja, se descartará de las dos cartas distintas de la pareja que tengan menor valor.
5. Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, y entre sus naipes tiene cuatro del mismo palo, se descartará del naipе restante, aunque tenga una combinación de cuatro cartas de valor consecutivo.
6. Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, y entre sus naipes tiene cuatro con valores consecutivos y superiores o iguales al 2, se descartará del naipе restante.
7. Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, se descartará de las dos de menor valor.

Una vez finalizada la operación de descarte del croupier, sólo calificará para continuar el juego, si entre sus cartas tiene una jugada de pareja de ochos o superior.

De no ser así abonará en fichas a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente. Si por el contrario la banca tuviera cartas con valor suficiente para jugar (pareja de ochos o superior), el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y abonará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con las reglas establecidas en el apartado 5.1, respecto a la segunda apuesta. Las apuestas iniciales las abonarán a la par, a los jugadores con combinaciones ganadoras.

Sólo se pagará la apuesta máxima.

Los jugadores con combinaciones de cartas de valor inferior a la de la banca, perderán sus apuestas depositadas en las casillas correspondientes, siendo retiradas en su totalidad por el croupier; en caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 5.2.

Una vez retiradas por el croupier las apuestas perdedoras, y abonadas las ganadoras, incluidas las del Jackpot si existieran, se dará por finalizada la partida, iniciándose, en su caso, otra nueva.

Al finalizar la jornada, el Jefe de Mesa deberá anunciar «las tres últimas jugadas».

8. Premio especial o Jackpot.

Existirá una apuesta adicional, voluntaria e independiente denominada Jackpot. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente solamente de la jugada que obtenga el jugador, e independiente de las cartas que tenga el croupier. Para jugar al Jackpot, el jugador deberá depositar, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente con la apuesta inicial, en la casilla o ranura destinada a tal fin, tal y como se especifica en el siguiente párrafo, una cantidad estipulada, que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa, y que estará indicada en un lugar visible de la misma. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente.

Para poder efectuar la apuesta del Jackpot, es condición indispensable haber efectuado la apuesta inicial de la mesa.

La relación de los premios deberá estar expuesta en un lugar visible de la mesa y sus pagos son los siguientes:

a) Pagos sin haber realizado descarte:

- Póker ... 5% del valor del Jackpot.
- Escalera de color ... 10% del valor del Jackpot.
- Escalera real ... 100% del valor del Jackpot.

b) Pagos habiéndose descartado:

- Póker ... 0,5% del valor del Jackpot.
- Escalera de color ... 1% del valor del Jackpot.
- Escalera real ... 10% del valor del Jackpot.

El premio especial o Jackpot podrá ser fijo o progresivo.

a) Si fuera fijo, la cantidad mínima que conformará el Jackpot, será de 10.000 veces el valor de la apuesta del Jackpot. En este caso, la mesa deberá tener seis casillas para la apuesta del Jackpot.

b) Si fuesen progresivos, el valor del Jackpot comenzará en una cantidad que en ningún caso podrá ser inferior a 5.000 veces la apuesta del mismo, y que irá aumentando en función de las cantidades jugadas en cada mano en un porcentaje determinado y autorizado por la Consejería competente en materia de juegos. La progresión mencionada podrá efectuarse de una de las siguientes formas:

b.1. En apuestas de introducción manual. El croupier o el Jefe de Mesa, al finalizar cada jugada, introducirá la cantidad total jugada en esa mano a la apuesta de Jackpot, en un visor, y el porcentaje correspondiente será sumado automáticamente al acumulado del momento.

b.2. De introducción automática. Cada jugador, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente a la apuesta inicial, deberá introducir la ficha del valor del Jackpot en una de las seis ranuras que la mesa tendrá para tal fin. Esta ranura deberá tener un mecanismo electrónico similar al de las máquinas recreativas, que al detectar la entrada de la ficha, acumule el porcentaje autorizado, en un visor destinado a mostrar la cantidad total del Jackpot.

En el caso de que varios jugadores consiguiesen Escalera Real en la misma jugada y sin descarte, la totalidad del Jackpot será repartida entre ellos a partes iguales.

En los supuestos de que se obtuviese Escalera de Color o Póker y sin descarte, se abonará el 10 ó 5% según el caso, del acumulado en primer lugar, al jugador que la tuviese de mayor valor, y después, el porcentaje correspondiente de la cantidad restante, a los que tuviesen premios de valor inferior. Si las Escaleras de Color fuesen iguales, se pagará a cada jugador el 10% de la cantidad inicial del Jackpot de esa jugada.

Los premios de jackpot obtenidos sin descarte, siempre se pagarán antes que los obtenidos con descarte.

Efectuado el reparto de premios, deberán consignarse en el libro de contabilidad de la mesa las cantidades abonadas, y en el visor, la deducción correspondiente.

9. Carrusel.

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que tras ser solicitado por el Casino de Juego fuese autorizado por la Consejería competente en materia de juego, se podrán interconectar algunas o todas las mesas de Póker con descarte. La cantidad que conformará el premio, será la suma de los Jackpot de cada una de las mesas que conformen el mismo.

10. Reglas comunes.

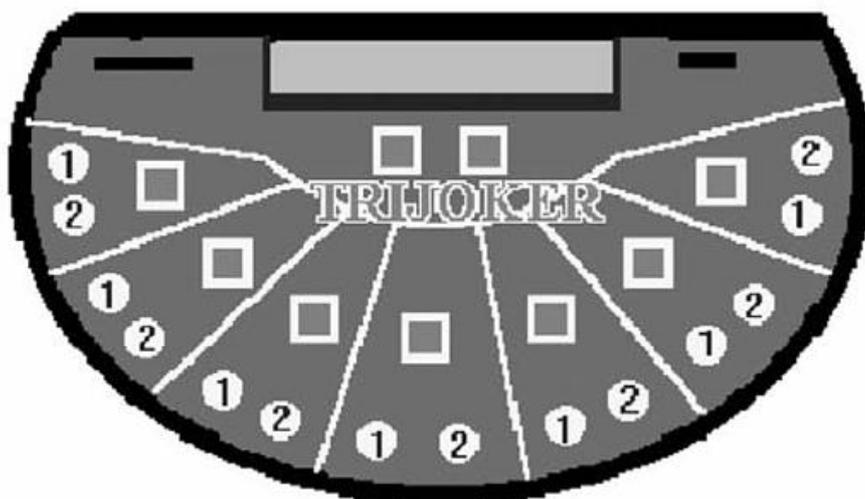
10.1. Errores. Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

10.2. Prohibiciones. Queda prohibido intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

4.3. TRIJOKER.

Mostrar/Ocultar imagen



1. Concepto.

El Trijoker es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los Casinos de juego, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de jotas.

2. Elementos del juego.

2.1. Mesa de juego. Será de las mismas dimensiones que la utilizada en el juego del Blackjack, con siete zonas separadas para los jugadores. Cada zona deberá tener tres casillas para efectuar las apuestas; de las cuales, al menos dos, deberán estar numeradas con las referencias 1 y 2. Deberá tener dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores.

La Consejería competente en materia de juego podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos; teniendo en cuenta que en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior y la posterior apertura del nuevo juego, con su nuevo anticipo según lo dispuesto reglamentariamente. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

2.2. Naipes. Al Trijoker se juega con una baraja de 52 cartas con índices de similares características a las utilizadas en el juego del Blackjack. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

A juicio del Director de juegos, podrán utilizarse dos barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

2.3. Barajador. Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas. En el caso de utilizar barajadores automáticos, la distribución se realizará tal y como especifique el mecanismo utilizado y debidamente homologado.

3. Personal.

3.1. Jefe de Mesa. Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante su desarrollo, pudiendo disponerse por el Director de juegos del Casino, que un mismo Jefe de Mesa sea el encargado de hasta cuatro mesas de naipes.

3.2. Croupier. Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar las cartas de la baraja, la distribución de éstas a los jugadores, el abono del premio de las combinaciones ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras.

4. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores, y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores, o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

5. Reglas del juego.

5.1. Combinaciones.

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

a) Escalera Real de Color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10.

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

c) Póker. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

h) Doble Pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor.

La tabla de pagos y ganancias, en orden ascendente, es la siguiente:

- Pareja de dieces o mayor 1 a 1.

- Doble Pareja 2 a 1.

- Trío 3 a 1.

- Escalera Simple 5 a 1.

- Color 8 a 1.

- Full 11 a 1.

- Póker 50 a 1.

- Escalera de Color 200 a 1.

- Escalera Real 500 a 1.

Se pagará únicamente la máxima jugada.

6. Máximos y mínimos de las apuestas.

6.1. Normas generales. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa. Se entiende que el máximo y mínimo es para cada una de las tres casillas de cada jugador. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta, referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

El Director de juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Consejería competente en materia de juego.

6.2. Bandas de fluctuación. Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

6.3. Anticipos. El importe del anticipo que recibirá cada mesa de Trijoker de la caja central del Casino al comienzo de cada partida, será como mínimo el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa. El mencionado anticipo estará constituido exclusivamente por fichas y placas.

6.4. Documentación contable del juego. Será de aplicación lo previsto en el Reglamento de Casinos de Canarias para los juegos de contrapartida.

7. Desarrollo del juego.

7.1. Extracción y distribución de naipes. El desempaqueamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se atenderán a las reglas contenidas en la normativa aplicable para los Casinos de Juego de Canarias.

7.2. Proceso de apuestas. Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el croupier haya comunicado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador, y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe tapado a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente.

Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados enfrente del croupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una Jota o mayor, en cuyo caso, se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego.

Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el croupier descubrirá la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores, y forma parte de la mano de cada uno de ellos.

Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador podrá retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el croupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha.

Esta carta es también común para todos los jugadores, y forma parte de cada una de sus manos. Hasta este momento los jugadores podrán tener entre una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

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

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

Al finalizar la jornada, el Jefe de Mesa deberá anunciar «las tres últimas jugadas».

8. Reglas comunes.

8.1. Errores. Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado 7.2 anterior.

Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

8.2. Prohibiciones. Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

4.4. PAI GOW PÓKER O PÓKER CHINO.

Mostrar/Ocultar imagen



I. Denominación.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tiene que hacer dos «manos»: una de dos cartas («mano» pequeña o baja) y otra de cinco cartas («mano» grande o alta).

Tiene por objeto superar, con las dos «manos» establecidas del jugador, las dos «manos» de la Banca. Ambas «manos» del jugador deberán ser superiores a las «manos» respectivas de la Banca. Si una «mano» del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la Banca, se considerará igualdad, y la Banca gana todas las igualdades. Si un jugador ganara una «mano», pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor «mano» posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases, y la más alta de cinco cartas, cinco Ases. Las «manos» ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II. Elementos del juego.

1. Cartas. Al Pai Gow Póker se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un Joker.

Éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

2. Mesa de juego: será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o «Blackjack», pero con el tapete propio del juego en el cual habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la «mano» grande y otra para la «mano» pequeña.

Además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o «Blackjack», para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados: se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas

de 20 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá a su servicio un croupier y un Jefe de Mesa.

1. Jefe de Mesa. Le corresponderá la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes. Podrá existir un jefe de mesa por cada cuatro mesas de naipes.

2. Croupier. Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

3. Jugadores. Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

IV. Combinaciones posibles.

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

1. Cinco Ases: es la formada por cinco Ases (cuatro Ases más el Joker o comodín).

2. Escalera Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.

3. Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama).

4. Póker: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

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

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

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

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

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

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

11. Carta más Alta: cuando una «mano» no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

V. Máximos y mínimos de las apuestas.

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

El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el Departamento competente en materia de juego.

Significados:

- Ganancia: la apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el Casino.
- Pérdida: se pierde la apuesta.
- Partida nula: el cliente recupera íntegramente la apuesta.

El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 5 por 100, a discreción del establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

VI. Reglas del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego. El croupier pasará la baraja a un cliente para que la corte. A continuación y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán sus apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más», cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa, y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera «mano».

La posición del Banquero para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El croupier contará desde la posición del Banquero. Una vez realizada esta operación, el croupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados. El croupier mezclará las cartas y confeccionará tantas «manos» de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo.

Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el contenedor de las cartas usadas. Podrán constituirse en Banca tanto el croupier como cualquier jugador. Por ello, se ofrecerá la Banca a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá al siguiente jugador. El croupier deberá aceptar la Banca cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la Banca será identificado por un círculo blanco.

Cada jugador compondrá dos «manos»: la «mano» baja o pequeña de dos cartas, y la «mano» alta o grande de cinco cartas. La «mano» alta deberá ser de mayor valor que la «mano» baja. El croupier no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la Banca, hayan establecido sus «manos» en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el croupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos «manos» enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las «manos» de quien ostente la banca se compararán en primer lugar con las del croupier.

El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

- Caso 1: las dos «manos» del cliente ganan a las dos «manos» del croupier => Ganancia.
- Caso 2 y 2 bis: el cliente gana sobre una de las dos «manos» del croupier, mientras pierde la

otra => Partida nula.

- Caso 3 y 3 bis: el cliente gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra => Partida nula.

- Caso 4 y 4 bis: el cliente pierde una «mano» y tiene igualdad en la otra => Pierde.

- Caso 5: el cliente tiene igualdad en ambas «manos» => Pierde.

- Caso 6: el cliente pierde en las dos «manos» => Pierde.

Cuando el croupier haya resuelto el caso del cliente nº 1 pasará al 2º y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas. Las «manos» ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el croupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

VII. Observaciones.

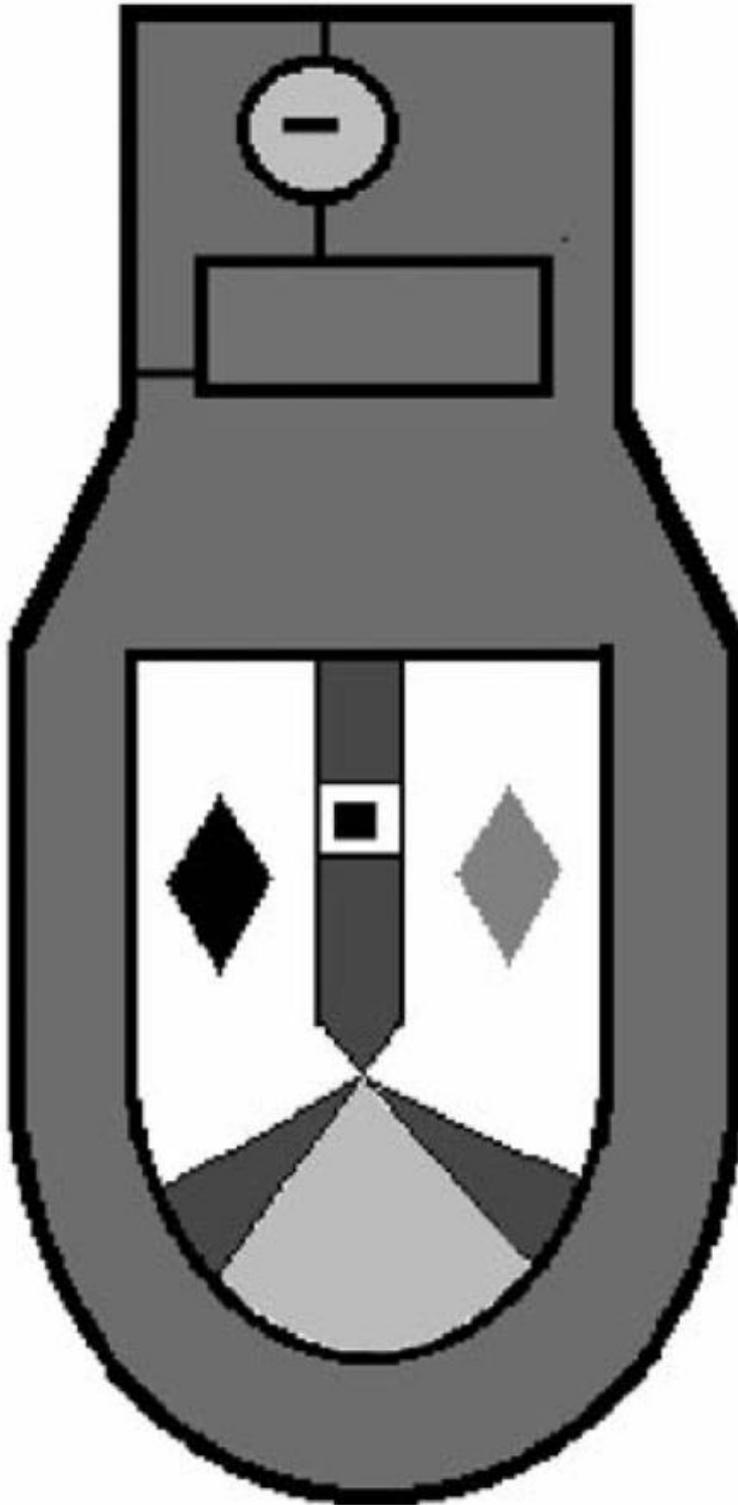
1. Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la Banca, los demás jugadores no podrán tocar las suyas.

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

3. Cualquier «mano» incorrectamente confeccionada se considerará siempre perdedora.

5. TREINTA Y CUARENTA.

Mostrar/Ocultar imagen



I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes. Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

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

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

III. El personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos croupiers.

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

Puede existir un jefe de mesa por cada cuatro mesas de naipes.

- Croupiers: existirán dos, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el croupier tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

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

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

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

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

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo, salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores a 10 euros pueden asegurarse contra la aplicación de la regla anterior, mediante el depósito del 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de realizar ésta; a este efecto se situará una señal o placa sobre la apuesta al realizar ésta.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de juego. El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

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

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

Después de ser introducidas las cartas en el «sabot» se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31

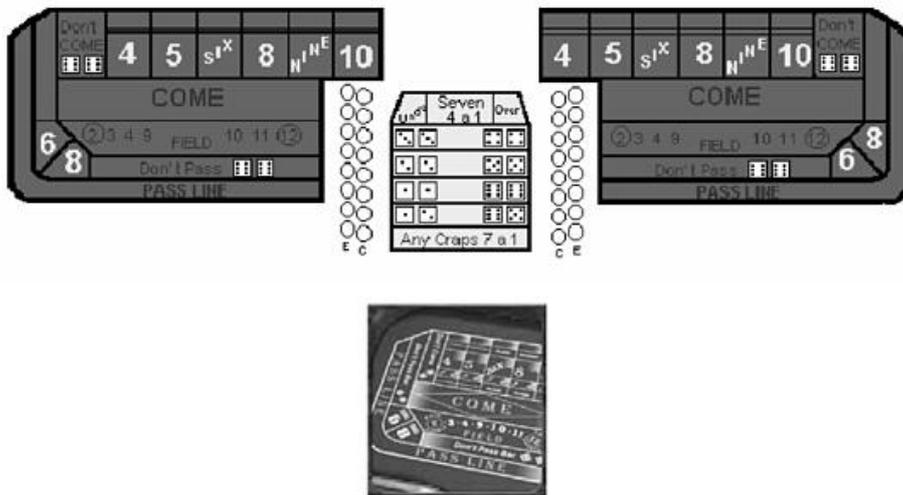
puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el croupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negros y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojos y color ganan o negro e inverso, el croupier anunciará también el color gana o color pierde).

Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas del croupier. Sólo después de haber sido retiradas las apuestas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

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

6. DADOS O CRAPS.

Mostrar/Ocultar imagen



I. Denominación.

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

II. Elementos del juego: dados.

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

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

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

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

III. Personal.

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

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

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

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

IV. Reglas del juego.

1. Combinaciones.

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

A) Suertes sencillas, que se pagarán a la par:

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

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

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

- Don't come.- Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

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

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

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

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

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

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

- Hard Ways.- Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el «doble» elegido y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.
- Juego de 7.- Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale el 7; pierde si sale cualquier otro resultado.
- Juego de 11.- Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.
- Any craps.- Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro número.
- Craps 2.- Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2, pierde con cualquier otro resultado.
- Craps 3.- Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale 3; pierde con cualquier otro resultado.
- Craps 12.- Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale 12; pierde con cualquier otro resultado.
- Horn.- Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el Craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

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

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

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

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

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

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

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

2. Apuestas.

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

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

En las apuestas asociadas, de Win y Come, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

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

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

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

3. Funcionamiento.

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

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

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

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

la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma, el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma; si uno de los dados toca el extremo opuesto de la mesa, siempre que ambos queden en la mitad de la mesa más alejada del lanzador, la tirada es válida. Los dados deberán rodar y no deslizarse, para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, caen de la mesa o encima del borde de la misma, o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto el «stickman» anunciará «tirada nula». Si los dados caen sobre fichas en juego, la tirada es válida.

Los casos no previstos serán resueltos por el «stickman».

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

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

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

B) JUEGOS DE CÍRCULO.

B) JUEGOS DE CÍRCULO.

Son juegos de círculo todos los que enfrentan a los participantes entre sí, limitándose el establecimiento a organizar las partidas de acuerdo con las reglas establecidas, y por lo cual, cobrará un porcentaje o cantidad determinada en cada juego, sin participar en él.

1. BACARÁ O CHEMIN DE FER.

1. BACARÁ O CHEMIN DE FER.

El bacará, conocido también como «chemin de fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie. Tiene las siguientes modalidades: el bacará, conocido también como «chemin de fer», y el bacará a dos paños.

1.1. BACARÁ O CHEMIN DE FER.

Mostrar/Ocultar imagen



I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

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

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

2. Distribuidor o «sabot». Se estará a lo dispuesto en el epígrafe correspondiente al blackjack del presente Catálogo. Se podrán utilizar mecanismos de barajeo automático de naipes.

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

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del croupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al croupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituya la banca (que no hayan sido puestos en juego por éste).

III. Personal.

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

1. Inspector: es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará también una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedarse vacantes.

Puede existir un inspector por cada cuatro mesas de naipes.

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

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

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

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

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador.

La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las

cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

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

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

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

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

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

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

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

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

V. Banca.

La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del croupier (sentado frente al departamento nº1), y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

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

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

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la mano no puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

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

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

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

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

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

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

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

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

El mínimo del punto o mínimo de las apuestas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Consejería competente en materia de juego, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

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

El máximo de la banca deberá ser equivalente a 100 veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5 por ciento sobre las cantidades, se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garaje» voluntario. El banquero podrá excluir voluntariamente del juego las siguientes cantidades: la mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando la banca no hubiera sido cubierta en su totalidad, el banquero podrá instar al croupier a que doble la cantidad que entró en banca en esa jugada, pasando el resto a formar parte del «garaje». Podrá además retirar la mitad de la banca resultante, si correspondiera según el párrafo anterior.

Antes del inicio de la jugada siguiente, el croupier preguntará al banquero si desea o no formar «garaje».

b) «Garaje» obligatorio. Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garaje» impropio. Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de 100 veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garaje». En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garaje» anunciando «Todo Va».

VI. Reglas del juego.

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

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

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente.

La actuación del jugador se atenderá a las reglas siguientes:

- Cuando tiene 0, 1, 2, 3, 4 ha de pedir carta.
- Cuando tiene 5, puede optar.
- Cuando tiene 6, 7, ha de plantarse.

Para la banca, las reglas se atenderán a lo siguiente:

- Si su puntuación es 0, 1 ó 2, deberá pedir carta siempre, independientemente de la tercera carta que haya servido al punto.
- Si su puntuación es de 3, deberá pedir carta siempre, excepto cuando la tercera carta del punto sea un 8, en que deberá plantarse, o cuando sea un nueve en que podrá optar entre pedir o plantarse.
- Si su puntuación es de 4, deberá pedir carta siempre, excepto si la tercera carta del punto ha sido 0, 1, 8 ó 9.
- Si su puntuación es de 5, deberá plantarse siempre, excepto si la tercera carta del punto ha sido 5, 6 ó 7, en que deberá pedir tercera carta, o cuando haya servido un 4 en que podrá optar entre pedir o plantarse.
- Si su puntuación es de 6, deberá plantarse siempre, excepto cuando la tercera carta del punto haya sido un 6 ó un 7, en que deberá pedir carta.
- Si su puntuación es de 7, deberá plantarse siempre.
- Si su puntuación es de 8 ó 9, deberá abatir enseñando sus cartas para no dar la posibilidad al punto de recibir carta adicional.

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

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

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

Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador sentado o de pié podrá abonar (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, que entregará al croupier, cuando éste mencione la frase: «abono la diferencia», pero solamente en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, no obteniendo prioridad, ni causando obligación, para las jugadas siguiente y posterior. El mínimo y el máximo de los abonos serán fijados por el Director de Juegos, pero siempre dentro del mínimo y del máximo autorizados para la salida inicial de la banca.

El número de abonos permitido será hasta un máximo de tres.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego.

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

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

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

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

Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión «hay ... euros en la banca».

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

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

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

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

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

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

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

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

Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido un jugador toma las cartas antes de que el croupier las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponde.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores. Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.

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

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos pagando el croupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el croupier la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte» y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso, el croupier las colocará sobre la mesa a su derecha.

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

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

VIII. Errores e infracciones en el juego.

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

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

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

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

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

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

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

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

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta.

Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se da a sí mismo dos cartas en vez de una.

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

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva. Cuando el banquero descubre por error las

dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

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

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

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

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

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

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

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

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error.

Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero («bacará») con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

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

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

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

1.2. EL BACARÁ A DOS PAÑOS.

I. Denominación y modalidades.

El «bacará» a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos. Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa, constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las apuestas sin límite. En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos de juego.

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

2. Distribuidor o «sabot». Se estará a lo dispuesto en el epígrafe correspondiente al blackjack del presente catálogo.

3. Mesa de juego. Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del croupier. Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último de primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero. Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las apuestas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños. En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del croupier para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte» y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. Personal.

El personal mínimo necesario será: un inspector, un croupier, un cambista y una auxiliar. Será aplicable al inspector, croupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto para el bacará del presente catálogo.

IV. Jugadores.

También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquellos que estén sentados.

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

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños. Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas. Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

V. Banca.

1. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores. En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo. La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del director de juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco. El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo «sabot», no podrá volver a ser banquero.

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

otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las apuestas vendrán establecidos en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego. La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y el mínimo de la banca.

2. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las apuestas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida. El «bacará» con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25 por 100 para la banca libre.

VI. Reglas del juego.

Son aplicables con carácter general las reglas contenidas en el epígrafe correspondiente al bacará del presente catálogo, sin perjuicio de las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno. Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco. El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del croupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe correspondiente al bacará del presente catálogo. Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta. Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta no haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores, está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.

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

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

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al croupier para su custodia.

A continuación se realizarán las apuestas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, hasta que el croupier anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar.

Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del croupier. Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un

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

El banquero, entonces, extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el croupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el croupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños. A continuación se procederá por el croupier al pago de las apuestas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el croupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte» en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano. Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas. Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula. Cuando alguna carta caiga al suelo solo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada. Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del banquero. En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada. Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores. Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada. Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el croupier y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas. Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

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

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del croupier.

Si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario.

Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no

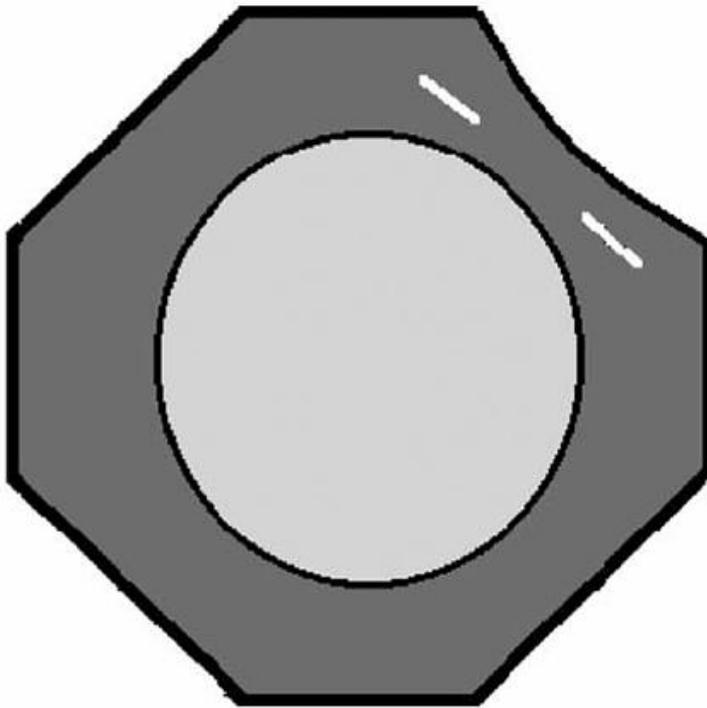
constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores. Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado. Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3. Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el croupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores. El jugador que dice «no», teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pierde carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores. Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas. Excepto el croupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas. Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero («baca»). Si esta falta es cometida por el croupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituída de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto. El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado. Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente, y pagadas o cobradas las apuestas. Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

2. EL PÓKER DE CÍRCULO.

Mostrar/Ocultar imagen



1. Concepto:

el póker de círculo es un juego de naipes en el que los participantes se enfrentan entre sí, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

2. Modalidades.

El póker de círculo tiene las siguientes modalidades:

A) Póker cubierto de 5 cartas con descarte. Los jugadores reciben cinco cartas cubiertas, pudiendo si lo consideran oportuno realizar una apuesta al bote siempre y cuando tengan una pareja de jotas o una combinación mayor.

B) Póker descubierto. El objetivo del juego es obtener la mejor combinación posible de 5 cartas entre las recibidas por el jugador o, en su caso, entre las recibidas y las comunes a todos sin posibilidad de descarte.

A su vez tiene las siguientes modalidades:

a) El Seven Stud Póker. El objetivo del juego es obtener la mejor combinación posible de 5 cartas. El jugador recibe siete cartas, tres de las cuales serán cubiertas y las cuatro restantes descubiertas.

b) El O'maha. Se juega con nueve cartas. Cuatro cartas cubiertas que recibe el jugador y cinco comunes descubiertas. A cada jugador se le reparten cuatro cartas que pertenecerán únicamente a ese jugador. Se ponen cinco cartas comunes en la mesa. Todos los jugadores usan tres de las cinco cartas comunitarias, junto con dos de sus propias cartas, para hacer la mejor jugada de

cinco cartas en forma de mano de Póker.

c) El Hold'em. Se juega con siete cartas. Dos cartas cubiertas que recibe el jugador y cinco comunes descubiertas. Cada jugador recibe dos cartas que le pertenecen sólo a él. Se reparten cinco cartas comunitarias boca arriba en la mesa. Todos los jugadores que participan en la mano usan estas cartas, junto con sus propias cartas, para conseguir la mejor mano de Póker posible de cinco cartas.

d) El Five Stud Póker. El jugador recibe cinco cartas, una será cubierta y las cuatro restantes descubiertas.

e) El Póker Sintético. Se juega con veintiocho cartas en vez de las cincuenta y dos normales. El jugador recibe dos cartas cubiertas y cinco comunes descubiertas.

3. Normas generales.

3.1. Elementos del juego.

3.1.1. Cartas o naipes. Se juega con una baraja de naipes, similar a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Blackjack, de 52 cartas. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama, Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás del Rey (K).

3.1.2. Mesa de Juego. Es de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, destinado a acoger la posición del croupier. La mesa ha de tener una serie de espacios o departamentos separados y numerados correlativamente hasta un máximo de 10, a partir de la derecha del croupier, que lleva el número 1. Cada departamento dará acogida a un solo jugador sentado. Asimismo, las mesas deberán disponer en la superficie de las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del croupier, destinada a introducir en ella, las deducciones en beneficio del Casino de Juego llamada pozo o «cagnotte» y otra, a la izquierda del croupier, para introducir las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores.

3.2. Beneficio del Casino.

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

3.3. Personal.

El personal al servicio del Casino de Juego estará integrado, en las distintas modalidades del póker de círculo, por el Jefe de Mesa, el croupier y el Cambista.

3.3.1. Jefe de Mesa. Es el responsable del desarrollo correcto del juego, de hasta un máximo de cuatro mesas, actuando como delegado de la Dirección del Casino y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego. Llevará también una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedarse vacantes en las mesas e impedirá que hayan personas ajenas al juego mirando el desarrollo de las partidas, salvo el personal del Casino de Juego autorizado.

3.3.2. Croupier. Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuirán, será la persona encargada de realizar el recuento, mezcla y reparto de cartas a los jugadores, anunciar en voz

clara y audible por todos los jugadores las distintas fases del juego y las diferentes actuaciones de aquéllos en la partida; calcular la cantidad que en cada partida le corresponde ingresar al Casino de Juego introduciendo las fichas que le correspondan en la ranura destinada a tal efecto en la mesa, así como introducir las cantidades donadas por los jugadores para propinas en la ranura correspondiente de la mesa. Igualmente, corresponderá al croupier el control del juego y la vigilancia de que ningún jugador apueste fuera de su turno; controlar y custodiar la suma que configure el bote o lugar común de la mesa, así como la entrega del mismo a los ganadores; la resolución de las dudas que se le planteen sobre las reglas aplicables a cada momento de la partida y, en su caso, comunicar al Jefe de Mesa los problemas que se susciten con algún jugador de la mesa.

3.3.3. Cambista. Además, en el caso de que la dirección lo considere necesario, podrá haber un cambista que atenderá a las distintas mesas y cuya función principal será efectuar el cambio de dinero por fichas.

3.4. Jugadores.

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

Los puestos o departamentos a ocupar por los jugadores serán sorteados al comienzo de cada partida. Si comenzada la partida quedaran puestos libres corresponderá al Jefe de Mesa la asignación de los puestos.

A petición propia el jugador que ocupe un departamento en la mesa puede descansar durante dos jugadas o «manos», sin perder el puesto en la mesa.

3.4.2. Prohibiciones.

Queda totalmente prohibido a los jugadores:

- a)** Intercambiar su puesto en la mesa con cualquier otra persona o abandonar la mesa de juego dejando encargado a otro jugador para que éste pueda realizar o igualar las demás apuestas o encargárselo a otro jugador de la mesa.
- b)** Jugar por parejas, ni siquiera temporalmente.
- c)** Jugarse el bote de forma conjunta o repartírselo voluntariamente.
- d)** La asociación, connivencia o conveniencia entre jugadores.
- e)** Influir o, en su caso criticar, el juego que realice otro jugador de la mesa.
- f)** Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.
- g)** Prestarse dinero entre jugadores.
- h)** Guardarse las fichas de su resto.
- i)** Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del croupier y de los demás

jugadores.

j) Hacer comentarios entre clientes acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no estén jugando esa «mano».

3.5. Reglas del juego.

3.5.1. Combinaciones.

Los jugadores de Póker sólo podrán hacer uso de las combinaciones que, ordenadas en su valor de mayor a menor, a continuación se describen, pudiéndose utilizar el As de cada palo, bien como la de mínimo valor delante de la menor con que se juegue o bien la de máximo valor detrás del Rey:

a) Escalera Real de Color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo de la baraja en el siguiente orden correlativo: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10.

b) Escalera de Color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo de la baraja, en orden correlativo, sin que éste coincida con el de las cartas de mayor valor.

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

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor que sean de distinto al de las tres anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo de la baraja.

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

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo, y de distinto palo.

g) Trío. Es la combinación de cinco cartas formada por tres cartas del mismo valor y las dos restante sin formar pareja.

h) Figuras. Es la combinación formada por cinco cartas que deben ser Ases, Reyes (K), Damas (Q) o Jotas (J). Esta combinación sólo se utiliza en la modalidad de póker cubierto con cinco cartas.

i) Doble Pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

j) Pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor.

k) Carta Mayor. Esta combinación se utilizará cuando no concorra ninguna de las combinaciones anteriores. Se entenderá que las cartas son mayores atendiendo, en primer lugar, a la carta de mayor valor: si éstas fueran iguales, a la del siguiente valor y así sucesivamente en orden decreciente.

3.5.2. Empates.

Cuando dos o más jugadores tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando obtengan Póker, ganará la apuesta aquel que lo tenga de superior valor.

b) Cuando obtengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

c) Cuando obtengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando obtengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

e) Cuando obtengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

f) Cuando obtengan Figura, ganará aquel que tenga la pareja más alta y si coincide se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando obtengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, a la carta restante de mayor valor.

h) Cuando obtengan Pareja, gana aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.

3.5.3. Máximo y mínimo de las apuestas. Las apuestas de los jugadores, que únicamente deberán estar representadas por fichas del Casino de Juego, se realizarán dentro de los límites mínimos y máximos que tenga autorizado el Casino de Juego.

a) Normas generales sobre estos límites: el mínimo y el máximo de la mesa dependen de la modalidad de póker que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40% del máximo y el «ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

a) «Split limit»: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

b) Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.

c) Bote sin límite: no existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales: el Director del Casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta en funcionamiento con previo anuncio a los jugadores.

1) Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida. En caso contrario, podrá suspenderse el desarrollo de las partidas en tanto no se subsane tal situación. El Director de juego podrá acordar el cierre de la mesa, transcurridos quince minutos computados desde el momento en que se produjo la suspensión de las partidas en la mesa por no encontrarse en ella, al menos, cuatro jugadores.

2) Asignación de la «mano». La «mano» de la partida se asignará por el croupier al comienzo de cada una de ellas mediante la colocación de una marca o pieza redonda indicativa delante del puesto del jugador. La asignación de la «mano» al finalizar cada partida será rotativa entre los jugadores, siguiéndose para ello el sentido contrario al de las agujas del reloj.

El barajado podrá realizarse por el croupier o por los jugadores. Tras la comprobación por el croupier de la existencia de todos los naipes a utilizar para el desarrollo del juego, procederá a barajarlos, al menos tres veces, de forma que no sean vistos por los jugadores, con el siguiente orden:

1º) Mezclará las cartas del mismo modo que se lleva a cabo en el juego de Chemin de Fer o Bacará, tras lo cual las agrupará.

2º) Barajará las cartas de forma que éstas no sean vistas por ninguno de los jugadores de la mesa. Cualquier jugador podrá realizarlo, pero el último barajado siempre lo realizará el croupier, que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la mano para que proceda al corte o talla.

Al realizar el corte se deben observar las siguientes prescripciones:

a) Se cortará el mazo de cartas barajadas utilizando una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

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

3) Antes de procederse a la distribución de las cartas por el croupier, todos los jugadores que vayan a participar en la partida deberán efectuar su «Ante» o apuesta inicial fijada por el Casino

de Juego, agrupándose en un lugar común de la mesa o «pot».

4) Distribución o reparto de las cartas. Efectuadas las operaciones preliminares de la forma indicada en el apartado anterior, se procederá por el croupier al reparto de las cartas a los jugadores comenzando por su derecha y siguiendo el sentido contrario de las agujas del reloj, procurando que no sean vistas por los demás jugadores. Por ello al repartirlas no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa en dirección a cada uno de éstos.

5) Proceso de apuestas. Acto seguido se inician las apuestas y el croupier va indicando a quién le corresponde apostar, según la modalidad del póker de que se trate. Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el croupier introduce las fichas en el bote y no ha habido objeciones por parte del jugador.

3.6. Desarrollo del juego.

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) «Retirarse» y salir del juego cuando les alcance su turno de apuesta, debiendo dejar sus cartas en la mesa alejándolas, sin descubrirlas, todo lo posible de las que se estén utilizando en el juego; el croupier las retirará de forma inmediata. En este supuesto, el jugador no participará en el «bote», suponiendo su retirada la renuncia, a todos los efectos, de las cantidades que haya ido apostando a lo largo de la partida y no puede expresar su opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

b) «Pasar». El jugador al que le llegue su turno de efectuar alguna apuesta podrá no hacerlo diciendo «paso», siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas.

c) «Reservarse». Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla si lo desea.

d) «Subir» la apuesta introduciendo en el bote el número de fichas que estime oportuno pero cuyo valor supere al de la apuesta efectuada por otro jugador de la mesa. En tal caso, los restantes participantes situados a su derecha podrán, en sus respectivos turnos, adoptar la misma opción o bien cualquiera de las anteriores.

Dependiendo de la modalidad del póker de círculo y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que sólo existan dos jugadores no hay límites al número de veces.

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

Finalizado el proceso de apuestas, todos los jugadores que continúen en la partida deberán haber introducido en el bote el mismo valor en fichas, salvo si su resto no alcanzase el valor del total apostado por cada uno de los restantes jugadores, en cuyo caso jugará la parte proporcional que le corresponda. Si finalizado el turno de apuestas solamente hubiese un jugador que hubiese apostado, en tanto que los demás hubiesen optado por pasar, automáticamente ganará la mano y se le entregará el bote, sin necesidad de enseñar sus cartas.

El croupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el croupier para repartir deben estar juntas y ordenadas

durante todo el juego salvo en el momento del reparto. El croupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la «mano» debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

3.7. Desenlace de la partida.

Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora. El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la derecha del jugador que las haya descubierto en primer lugar. No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta que lo haya dicho pues es el croupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que el croupier haya constatado que todos los jugadores han podido examinar las cartas del ganador y que, asimismo, han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote a aquél y retirará las cartas de la mesa. En el supuesto de que se diesen dos o más combinaciones ganadoras de idéntico valor, el croupier, previas las deducciones reglamentarias, repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Las cartas que da el croupier durante la «mano» sólo se mostrarán cuando el croupier lo indique al final de la partida. Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

3.8. Errores e infracciones en el juego.

3.8.1. Errores en el reparto:

si durante el reparto de las cartas se dan alguno de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido error en el reparto y el croupier procederá a recoger todas las cartas y a iniciar de nuevo la partida:

- a)** Cuando los jugadores no reciban sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego.
- b)** Cuando algún jugador reciba más o menos cartas de las debidas y no se pueda corregir el error antes de realizar la apuesta.
- c)** Cuando al comenzar la «mano» un jugador reciba una carta que no le corresponde y se tenga constancia de que la ha visto.
- d)** Cuando haya alguna carta boca arriba en la baraja.
- e)** Cuando se descubra que faltan una o más cartas en la baraja, o que ésta es defectuosa.

3.8.2. Errores del croupier.

- a)** En el caso de que el croupier anuncie una «mano» equivocadamente, las cartas hablan por sí mismas y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.
- b)** No se considerará error en el reparto de los naipes cuando el croupier dé una

carta a un jugador ausente. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retira la «mano» y deja de jugar.

c) Tampoco se considerará error en el reparto de los naipes cuando el croupier dé una carta a un jugador que no va a jugar la mano o a un sitio que se encuentra vacío, sino que el croupier da las cartas normalmente incluido dicho espacio vacío y cuando termina recoge las cartas.

3.8.3. Errores del jugador.

a) El jugador debe tomar sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; caso contrario será advertido por el croupier.

b) Excepto en el caso de que el croupier pueda reconstruir la «mano» sin duda alguna, el jugador que mezcle sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta pierde el bote. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la «mano» y por consiguiente jugar el bote.

c) El jugador que para cubrir una apuesta meta en el bote un número insuficiente de fichas sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta, sin que tenga derecho a retirarlas.

d) El jugador que para cubrir una apuesta meta en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

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

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

g) En el supuesto de que uno o varios jugadores no hubieran realizado el «ante» al repartirse las cartas se considera que la «mano» es válida y deben poner el «ante» si quieren participan en la misma. Si no fuera posible determinar quienes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se juega la «mano» con un bote reducido.

h) Al jugador que ponga en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su «mano», así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar debe inmediatamente ponerlo en conocimiento del croupier. El Jefe de Mesa analizará la situación y tomará la decisión oportuna.

4. Normas específicas por modalidades.

4.1. PÓKER CUBIERTO DE CINCO CARTAS CON DESCARTE.

4.1.1. Elementos del Juego: se jugará con 52 ó 32 cartas, en función del número de jugadores.

4.1.2. Desarrollo del Juego:

1. Los jugadores que participan en la jugada realizarán el «ante» o apuesta inicial, tras lo cual reciben cinco cartas cubiertas y comienza el primer intervalo de apuestas. La «mano» y los demás jugadores pueden actuar de las siguientes maneras:

a) «Abrir» el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de Jota (J) o una combinación mayor.

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

2. En el supuesto que el jugador que tenga la combinación mayor pase, el siguiente jugador al que le toque jugar puede abrir el bote o pasar y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el bote está abierto y cada jugador en su turno podrá a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

3. Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una «mano en blanco». En ese caso, el juego continuará pero habrá de realizarse otro «ante» y en este caso se necesitará al menos una pareja de Damas (Q) para abrir el bote. Si esa jugada fuera nuevamente una mano en blanco se necesitará al menos una pareja de Reyes (K) en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente una mano en blanco se necesitará al menos una pareja de As para la siguiente; en el caso de que la mano fuese nuevamente una mano en blanco», el croupier seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de As como mínimo.

4. Cuando hayan sido igualadas todas las apuestas, los jugadores que sigan en la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse, comenzando por el primero que abrió el bote. El croupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco. Las cartas solicitadas se reciben por cada jugador en su turno, antes que el siguiente se descarte. Si un jugador no quiere cambiar sus cartas se dice que «está servido» y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

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

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

separadas y se pueden identificar.

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

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

4.1.3. Errores e infracciones en el juego.

4.1.3.1. Errores en el reparto:

a) En el caso de que algún jugador reciba demasiadas cartas o menos de las debidas y antes de mirarlas lo hiciera saber al croupier, éste deberá recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja o completar su número respectivamente.

b) Si en el supuesto anterior, el jugador ha visto alguna de las cartas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

c) También se considera error de reparto cuando la primera carta que reciba un jugador se da boca arriba, debiéndose iniciar de nuevo la jugada.

4.1.3.2. Errores del croupier. El croupier que retire la baraja antes de finalizar la jugada, cuando aún tienen que repartirse más cartas a los jugadores, debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En otro caso, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La «mano» debe proceder de nuevo al corte y el croupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

4.1.3.3. Errores del jugador. La jugada es «falsa» cuando el jugador que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, por lo tanto no podrá ganar el bote y se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad, permaneciendo cualquier ficha que haya apostado en el bote. Si se ha realizado la última apuesta y ésta no ha sido cubierta, las fichas apostadas se quedan en el bote para la siguiente partida. En el caso de duda es el Jefe de Mesa quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

4.2. PÓKER DESCUBIERTO SEVEN STUD PÓKER.

4.2.1. Máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

a) «Split limit»: en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado:

en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

- Igual a la mitad del bote que exista al dar la sexta carta.

- Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

4.2.2. Desarrollo del Juego. El reparto de los tres primeros naipes se hará uno a uno por el croupier a cada uno de los jugadores, los dos primeros cubiertos y el tercero descubierto.

A continuación se inicia el primer intervalo de apuestas, anunciado por el croupier a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas». El jugador que tenga la carta más baja entre las destapadas hablará primero; no podrá pasar ni retirarse, debiendo efectuar como mínimo la apuesta mínima de la mesa. En caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la «mano».

Al terminar de repartirse la cuarta carta tiene lugar el segundo intervalo de apuestas y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. Este segundo intervalo de apuestas se abre por el jugador que tenga la combinación de cartas más alta o en su defecto con la carta más alta, pudiendo pasar pero permaneciendo en juego («check») o apostar («bet»). En ningún caso puede retirarse del juego.

Cuando al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo haya un jugador que haya realizado una apuesta y todos los demás hayan pasado, ganará automáticamente la «mano» y se llevará el bote. Los jugadores que no hayan pasado recibirán una carta descubierta al finalizar el segundo intervalo de apuestas. El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El croupier anunciará el quinto y último intervalo de apuestas con la frase «última carta» y dará una carta cubierta a cada jugador que permanezca en la partida. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la «mano».

Una vez el croupier reparta las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos, se separará una carta, hasta un total de cuatro (cartas muertas), que deben quedar apartadas de las de descarte. Estas cartas sólo se pueden utilizar al repartir la séptima carta y en los siguientes casos:

- Si el croupier advierte que no tiene suficientes cartas para terminar este intervalo, mezclará las «cartas muertas» con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

- Si el croupier se salta el turno de un jugador, se le da la primera «carta muerta» cuando haya terminado de dar las demás a los jugadores y siempre que las mismas hayan sido vistas, todo ello con el objeto de mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

- Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las «cartas muertas», el croupier sacará una de las que quedan por repartir, la cual la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común).

4.2.3. Errores e infracciones en el juego:

4.2.3.1. Errores en el reparto:

a) Cuando quede al descubierto alguna de las dos primeras cartas -hole cards- se pueden dar dos casos:

- Que quede una de ellas al descubierto. En este caso, esa carta quedará descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.
- Que queden las dos primeras descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

b) Cuando al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente el croupier preguntará al jugador si a pesar del error quiere seguir jugando; en caso afirmativo la carta se cubre y el juego sigue normalmente; si no desea seguir jugando no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte -side pot- en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

4.2.3.2. Errores del croupier.

a) Cuando al repartir la séptima carta el croupier por error la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente - «showdown»-.

b) La distribución de las cartas por el croupier cuando los jugadores aún no hayan finalizado las apuestas supondrá que aquél deberá mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirarla, así como tantas cartas como jugadores se mantengan en el juego -«burnt cards»-, poniendo tales cartas cubiertas en un lugar separado de los descartes.

4.2.3.3. Errores del jugador. Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas -«hole cards»- debe cubrir las de nuevo pues el juego sigue siendo

válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

4.3. PÓKER DESCUBIERTO O'MAHA.

4.3.1. Concepto: es una variante del «seven stud Póker» que se juega con 52 cartas cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la «mano» y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

4.3.2. Desarrollo del juego. El inicio del primer intervalo de apuestas está precedido de la realización del «ante» por los jugadores que quieren participar en la jugada y del reparto de cuatro cartas cubiertas, que el croupier realiza a continuación.

Después de la finalización del intervalo de apuestas el croupier separa una carta -carta quemada- que ni se mezcla con los descartes ni es vista por los demás jugadores y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca una nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

4.4. PÓKER DESCUBIERTO HOLD'EM.

4.4.1. Concepto. Es una variante del «seven stud Póker» cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo cualesquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

4.4.2. Desarrollo del juego. La única diferencia que existe con la variante de Póker Ohama es que en lugar de dar el croupier las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

4.5. PÓKER DESCUBIERTO FIVE STUD PÓKER.

4.5.1. Concepto. Es una variante del «seven stud Póker» y el objetivo es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

4.5.2. Elementos del Juego. Cartas: se jugará con 32 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas sólo se escogen las siguientes: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) 10, 9, 8 y 7.

4.5.3. Desarrollo del juego. El croupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta con lo que se empieza el primer intervalo de apuestas. En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

Al finalizar cada intervalo de apuestas, el croupier da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo de apuestas.

4.6. PÓKER DESCUBIERTO SINTÉTICO.

4.6.1. Concepto. El Póker Sintético es un juego en el que los participantes, enfrentados entre sí, tienen por objetivo el alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos entregadas o repartidas por el croupier a cada jugador y tres de

las cinco cartas alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo.

4.6.2. Elementos de Juego. Cartas. El Póker Sintético se jugará con 28 cartas, de una baraja de naipes, similar a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Blackjack, conformadas por el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, y 8 de cada palo o grupo de cartas. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como la carta más alta después de la del Rey (K).

4.6.3. Máximo y mínimo de las apuestas. El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano competente en materia de juego.

C) TORNEOS O CAMPEONATOS DE JUEGOS DE CÍRCULO DE CASINOS.

La Dirección General competente en materia de juegos podrá autorizar, con carácter específico, torneos o campeonatos de juegos de círculo de los autorizados en casinos a celebrar únicamente en los mismos, cuya organización corresponderá necesariamente a uno o varios de los casinos de juego autorizados en la Comunidad Autónoma de Canarias, de acuerdo con las bases y condiciones que se especifiquen en la autorización y siéndole aplicable en el desarrollo de los juegos el régimen general establecido en el presente Decreto para los mismos.