

la Dirección General del Tesoro y Política Financiera con el visto bueno de la Secretaría General de la Consejería de Obras Públicas, Vivienda y Transportes.

Décimo quinta.- En el caso de que la obra no se ejecute en su totalidad por causas ajenas a PORTS DE LES ILLES BALEARS, el gasto financiero que se genere será asumido por la Consejería de Obras Públicas, Vivienda y Transportes, sin perjuicio de su reembolso como consecuencia del ejercicio de las acciones legales que, en su caso, procedan por los daños y perjuicios que ello haya ocasionado.

En caso de que la obra no se ejecute por cualquier causa, de acuerdo con el informe técnico de la Dirección de Obra, la diferencia entre la cantidad efectivamente dispuesta por PORTS DE LES ILLES BALEARS para la obra ejecutada y el importe desembolsado por la entidad financiera para la realización de la obra, se destinará a la amortización de la operación financiera suscrita a tenor de la cláusula octava.

La Consejería de Obras Públicas, Vivienda y Transportes se compromete a realizar la aportación dineraria para cubrir el importe al que ascienda el gasto financiero que se derive de la eventual amortización parcial, instrumentándose la correspondiente addenda al presente convenio.

Décimo sexta.- El presente convenio estará vigente en tanto subsistan las obligaciones que se deriven de la operación de financiación que la Comunidad Autónoma suscriba de acuerdo con la cláusula octava.

Y en prueba de conformidad y aceptación, las partes firman el presente Convenio de Colaboración por triplicado ejemplar y a un solo efecto, en la fecha y lugar ut supra indicado.

La Consellera d'Obres Públiques, Habitatge i Transports
Margarita Cabrer González

El Vicepresidente de Ports de les Illes Balears
Fernando Garrido Pastor

— o —

CONSEJERÍA DE INTERIOR

Num. 294

Orden del Consejero de Interior de 30 de diciembre de 2005, por la que se aprueba el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de les Illes Balears

Con el fin de actualizar el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de les Illes Balears, regulado por la Orden del Consejero de Interior de 6 de noviembre de 2002, se procede a incluir en dicho Catálogo las apuestas hípcas externas, Lototrot y los Juegos de promoción del trote, dando cumplimiento a la previsión reglamentaria contenida en la disposición adicional del Decreto 108/2001, de 3 de agosto, por el que se regulan las apuestas hípcas y otros juegos de promoción del trote. El citado Decreto fue desarrollado por la Orden reguladora de las apuestas externas y los juegos de promoción del trote de 13 de abril de 2002, modificado por la Orden de 28 de febrero de 2005.

En lo que afecta a los juegos propios de Casinos, en consonancia con las reformas de la normativa autonómica comparada, se han abordado algunas modificaciones no sustanciales en cuanto al desarrollo de algunos juegos como la Ruleta Americana con un solo cero, Punto y Banca, Pócker sin descarte y Pócker sintético. Asimismo y dado que en el último no se contemplaban los "errores del jugador", se subsana dicho vacío legal.

Se ha optado por dictar una nueva disposición normativa, derogando la Orden de 6 de noviembre de 2002, que integre todos los juegos autorizados hasta el momento en el ámbito de nuestra Comunidad Autónoma, evitando así la dispersión normativa.

Visto lo anterior, de acuerdo con el informe del Consejo Consultivo, dicto la siguiente

ORDEN

Artículo único

Queda aprobado el Catálogo de Juegos, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears, mediante el texto que aquí se inser-

ta.

Disposición adicional

Es de aplicación en el ámbito de la Comunidad Autónoma de les Illes Balears la Orden Ministerial de 9 de octubre de 1979, en lo que afecta al juego del bingo.

Disposición de derogatoria

Queda derogada la Orden del Consejero de Interior, de 6 de noviembre de 2002, por la cual se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de les Illes Balears.

Disposición final

Esta Orden entra en vigor al día siguiente de su publicación en el Boletín Oficial de las Illes Balears.

Marratxí, 30 de diciembre de 2005

El Consejero de Interior
José María Rodríguez Barberá

CATÁLOGO DE JUEGOS

- 01 Ruleta
- 02 Ruleta Americana con un solo cero
- 03 Black Jack o veintiuno
- 04 Boule o Bola
- 05 Treinta y cuarenta
- 06 Dados o Craps
- 07 Punto y Banca
- 08 Baccara, Chemin de fer o Ferrocarril
- 09 Baccara a dos paños
- 10 Ruleta de la fortuna
- 11 Pócker sin descarte
- 12 Pócker sintético
- 13 Pócker tritjoker
- 14 Lototrot
- 15 Promotrot

01 RULETA

I. Denominación

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

II. Elementos del juego

Instrumentos de la ruleta:

El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de unos 56 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, 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 mismos 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 español los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

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

Ver versión catalana.

III. Personal

1º. Clases:

El personal afecto a cada ruleta comprende:

a) Para la denominada "a dos paños": Un jefe de mesa, que debe colocarse de cara al cilindro; cuatro "croupiers" que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos "extremos de mesa", instalados en las extremidades de ésta.

b) Para la denominada "a un sólo paño": Un jefe de mesa, dos "croupiers" y un "extremo de mesa". Podrá haber un jefe de mesa por cada dos mesas.

2º. Competencias:

a) El jefe tiene por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándole 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 posturas sobre la mesa.

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

IV. Reglas de la Ruleta

1º. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

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

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

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

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. También se pagará ocho veces las fichas colocadas sobre las combinaciones "0, 1, 2, 3", denominada esta postura 4 números.

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

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

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

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

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

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

B) Posibilidades o suertes sencillas.

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

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

b) Supuesto de salida del cero. En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla: primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en "prisión". Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en "prisión" recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

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

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

2º Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre estos límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la consejería de Interior. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas, podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

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

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura sobre un número entero.

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

En 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.

No obstante, dichos máximos podrán ser aumentados por el casino previa comunicación a la consejería de Interior. Dicha comunicación especificará el límite máximo, así como la duración prevista de su implantación.

B) Normas especiales.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el artículo 14.e) del Reglamento de casinos de juego de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears de 7 de marzo de 1.997 y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

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

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

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el artículo 37 del Reglamento de Casinos.

Ver versión catalana.

3º. 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", debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie "no va más". Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el "croupier" anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarle ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los "croupiers" a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: Columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los "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 juego y anunciar inmediatamente en voz alta "tirada nula", recibir la bola y entregarla al "croupier" para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

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

02. RULETA AMERICANA CON UN SOLO CERO

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta 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 01 del presente Catálogo.

I. Instrumentos de la ruleta americana

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

a) Las apuestas se colocan encima de uno de los dos lados de la mesa de juego en espacios reservados para el cero y para las otras jugadas, sobre los términos o abreviaturas correspondientes y, opcionalmente, para algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

Apuestas de "Sector y Vecinos".

En la parte superior de la mesa de ruleta, próximo al cilindro, pero fuera de la zona de apuestas del paño, podrán existir unos recuadros especiales para acoger las denominadas apuestas de "vecinos" y de "sectores". Para la de "vecinos" existirán espacios reservados para los 37 números del cilindro. Para los "sectores" existirán tres espacios para los tres denominados "sectores" del cilindro, conocidos como: sector del cero ó serie grande, tercio o serie pequeña y huérfanos.

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

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

Ver versión catalana.

c) El jefe de mesa podrá autorizar las apuestas en fichas de valor individual existentes en el casino, siempre y cuando la utilización de estas fichas no impida la identificación del apostante. El mismo jefe de mesa podrá impedir nuevas apuestas mediante el uso de fichas de valor, cuando considere que el

número de apuestas es excesivo para el adecuado desarrollo y control de juego.

II. Elementos personales

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

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

El jefe de mesa es responsable del control de la claridad y regularidad del juego, del control de los pagos y de todas las operaciones efectuadas en su mesa, así como del control de los marcadores. Puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas.

III Funcionamiento del juego

a) El "croupier", cuando no esté asistido por un auxiliar o máquina auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

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

IV Combinaciones del juego

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

Apuesta de "Vecinos".

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

Apuesta de "Sectores".

Sector del Cero o Serie Grande.

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

Tercio o Serie Pequeña.

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

Huérfanos.

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

Botones señaladores de apuestas de vecinos y sectores.

Asimismo podrá existir un recipiente que contendrá 37 botones, marcados con los números del 0 al 36, ambos inclusive, que emplazándose sobre un exacto número de fichas, a la vista de empleados y clientes, significará que esas fichas juegan al número elegido y dos vecinos de cada lado de éste en su ubicación del cilindro. Por ejemplo: si situásemos el botón marcador número 17 sobre cinco fichas de 10 euros, significaría que se están jugando 10 euros a cada uno de los números 2, 6, 17, 25 y 34. Dichos botones, salvo en el diseño de su número serán transparentes con el fin de permitir ver el tipo de ficha que cubren

en caso de apuesta. También podrán existir otros tres botones, con las características anteriormente descritas, que identificarán las siguientes apuestas arri-ba detalladas:

SG = Serie grande
T = Tercio o serie pequeña
H = Huérfanos.

V. Máximos y mínimos de las apuestas

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la consejería de Interior. 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 sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas, podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

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

a) En las suertes sencillas, el máximo representan 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura sobre un número entero.

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

En 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 cuadrado, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y en la docena, por 120, 240 ó 360 veces, y en la doble columna y en la doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

No obstante, dichos máximo podrán ser aumentados por el casino previa comunicación a la consejería de Interior. Dicha comunicación especificará el límite máximo, así como la duración prevista de su implantación.

03. BLACK JACK O VEINTIUNO

I. Denominación

El Black-Jack 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.

II. Elementos del juego

1. Cartas o naipes.

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

2. Distribuidor o "sabat".

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

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

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

Habrá de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado por el Ministerio de Industria y Energía.

3 Mesa de juego.

Será de forma semicircular, teniendo una casilla para cada jugador hasta un máximo de siete. Delante de las casillas de los jugadores existirá un espacio para el seguro.

La consejería de Interior 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 de Black-Jack

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.

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 posturas perdedoras.

IV. Jugadores

a) Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete. También podrá practicarse este juego en la modalidad "a nueve", siendo en este caso, nueve, el número máximo de participantes y de plazas en el tapete. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

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, siempre que éste no se oponga 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.

V. Reglas del juego

1º. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Black-Jack.

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

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

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

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

El "croupier", después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo 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 sobre el tapete.

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

pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

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

b) El seguro.

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

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

En el caso en que el jugador tuviese Black-Jack y el "croupier" un as, el jugador podrá optar por recibir el pago a la par.

c) Los pares.

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

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

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

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

d) Apuesta doble.

Un jugador podrá doblar su apuesta con los dos primeros naipes, pero en este caso, sólo tendrá derecho a un naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las "manos" comprendidos los pares y a excepción del par de ases.

e) Retiro.

Un jugador podrá desistir de su jugada, perdiendo la mitad del importe de su apuesta, siempre que el primer naipe del "croupier" no sea un as, y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la solicite.

f). Apuestas acumuladas.

Podrán autorizarse las denominadas apuestas y premios acumulados, con relación a combinaciones especiales de naipes obtenidas por parte de los jugadores dentro de sus manos en el curso de las partidas ordinarias y también entre varias mesas de Black Jack.

2º. Máximo y mínimo de las apuestas.

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

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por el Ministerio del Interior. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en 20, 25, 50, 100 ó 200 veces el mínimo autorizado de la postura.

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

3º. Funcionamiento del juego.

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

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

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, 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 enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará.

04. BOULE O BOLA

I. Denominación

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

II. Elementos del juego

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

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 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 cinco.

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

Ver versión catalana.

III. El personal

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige y controla la misma. Podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas.

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

IV. Jugadores

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego

a) Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

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

b) Máximo y mínimo de apuestas.

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

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

c) Funcionamiento del juego.

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

A continuación la bola es lanzada por el "croupier" a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el "croupier" pregunta "¿están hechas las apuestas?". Seguidamente se anuncia "no va más". Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el "croupier" devuelve las fichas al 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 él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

05. TREINTA Y CUARENTA

I. Denominación

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

II. Elementos del juego

1º. Cartas o naipes.

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

2º. Mesa de juego.

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

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos "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". Podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas.

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

"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 posturas perdedoras.

IV. Jugadores

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego

1º. 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.

Ver versión catalana.

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

a) Rojo o negro: Ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo

a 31.

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

En caso contrario hay inverso.

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

2º. Máximo y mínimo de las apuestas:

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Consejería de Interior.

El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3º. Desarrollo del juego.

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

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

Después de ser introducidas las cartas en el "sabet" se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el "croupier" anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, el "croupier" anunciará también color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo, y por las apuestas más alejadas del "croupier". Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

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

06. DADOS O CRAPS

I. Denominación

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

II. Elementos de juego

1º. 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 a los primeros.

III. Personal

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, uno o 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.

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

IV. Reglas del juego

1º. Combinaciones.

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

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

Win.-

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

Don't Win.-

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

Come.-

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

Don't Come.-

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

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

Field.-

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

Big 6.-

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

Big 8.-

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

Under 7.-

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

Over 7.-

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

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

Hard Ways.-

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

Juego de 7.-

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

Juego de 11.-

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

Any Craps.-

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

Craps 2.-

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

Craps 3.-

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

Craps 12.-

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

Horn.-

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

C. Suertes asociadas, que 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, y 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

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

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

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

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

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

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

6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2º. Apuestas.

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

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

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

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

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

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

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

3º. Funcionamiento.

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

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los "croupiers" y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehusa 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 del 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, y siempre con la intención de hacer que ambos dados toquen el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

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

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

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

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

07. PUNTO Y BANCA

I. Denominación

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

II. Elementos de juego

1º. 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.

2º Distribuidor o "sabot".

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3º Mesa de juego.

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

1) Tipo "MINI"

Esta mesa tiene las dimensiones y características similares a las del "Black- Jack", para un número de jugadores sentados igual o inferior a siete.

La Consejería de Interior 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) Tipo "MIDI"

Será de forma semicircular para un número de jugadores sentados igual o inferior a nueve.

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

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: Una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

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

III. Personal

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres "croupiers", excepto si el juego se desarrolla en una sola ala de la mesa, en cuyo caso el jefe de mesa podrá realizar también las funciones de uno de los "croupiers". En el caso de las mesas reducidas puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas y un "croupier" para cada mesa.

1º. Jefe de mesa.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuye. También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

2º. "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.

Cuando el juego se desarrolle en mesa reducida, la distribución de las cartas podrá realizarla el croupier o el propio cliente a juicio del director de juego, la primera y la tercera para Punto y la segunda y la cuarta para banca, procediendo a extraer una carta adicional para el Punto o la Banca siguiendo las reglas de la tercera carta.

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

IV. Jugadores

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

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

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

V. Banca

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

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Consejería de Interior. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 25, 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego

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

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

2º. Reglas de la tercera carta:

a) Para la "mano" del jugador.

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

b) Para la "mano" de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

Ver versión catalana.

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 mas» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al «croupier», quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la "mano" del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al «croupier» que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al «croupier». Este anuncia el punto total para las dos cartas y 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 el jugador que apostara a empate cobrará la ganancia establecida (ocho a uno).

08. BACCARA, CHEMIN DE FER O FERROCARRIL

I. Denominación

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

II. Elementos del juego

1º. 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.

2º. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3º. 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 constituyan la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

III. Personal

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un jefe de mesa y un «croupier». Existirá como mínimo un cambista (empleado de cambios) atendiendo las diversas mesas de este juego.

1º. Jefe de mesa

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

2º. «Croupier».

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: Recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot»; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala, anuncio en voz alta de las distintas frases 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 no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. Jugadores

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

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

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

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

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente:

Tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

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

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano».

El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

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

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

V. Banca

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

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

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

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

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

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

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

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada. El banquero que pasa la «mano», así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la «mano», y así sucesivamente.

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

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

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

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Consejería de Interior, 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 cien veces el mínimo autorizado para el punto, y el mínimo de aquella no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

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

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

a) «Garage» voluntario.

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

b) «Garage» obligatorio.

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

c) «Garage» impropio.

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

d) Exclusión del «garage».

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

VI. Reglas del juego

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

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

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

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

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo

autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («baccará»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

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

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

VII. Desarrollo del juego

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

jugador al que corresponda.

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

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

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

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los 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.

Ver versión catalana.

VIII. Errores e infracciones en el juego

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

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello pueden 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.

2º. 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 puede ser aquélla rectificadas sin perjuicio para el banquero y el jugador.

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

3º. Errores del banquero.

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

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

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

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

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

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 la carta, a menos que aquél tenga «baca». En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

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

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

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

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

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

09. «BACCARA» A DOS PAÑOS

I. Denominación

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

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

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la

banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos de juego

1°. Cartas.

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

2°. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3°. Mesa de juego.

Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del «croupier». Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del «croupier», para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte» y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger propinas.

III. Personal

El personal mínimo necesario será: Un jefe de mesa, un «croupier», un cambista y un auxiliar. Será aplicable al jefe de mesa, «croupier» y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado III del epígrafe 08 del presente Catálogo.

IV. Jugadores

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

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

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

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

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso 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 jefe de mesa, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector substará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

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

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

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

Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos en la

misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o 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 substará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

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

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

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

El «baca» 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 de juego

Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 08 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

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

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

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe 08 del presente Catálogo.

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

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

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego

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

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

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al «croupier» para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el «croupier» anuncie con la voz «ya no va mas» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del «croupier».

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas

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

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

A continuación, se procederá por el «croupier» al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en un 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 su 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 rectificadora, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada. Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

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

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

3°. 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 pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores. Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5°. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

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

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero («baccará»). Si esta falta es cometida por el «croupier», las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

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

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

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

10. RULETA DE LA FORTUNA.

I. Denominación

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

II. Elementos del juego.

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa, en la que van dibujadas las series de las apuestas.

La ruleta, de madera o similar, tiene un diámetro de 150 cm. Aproximadamente y va montada en un poste que a su vez va apoyado en una sólida base. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas); cada una lleva dibujados un símbolo que corresponde a una postura.

La mesa está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2, Jocker rojo y Jocker negro.

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

III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa, que es el que dirige la misma. Podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas.

b) Habrá un «croupier» encargado de hacer girar la rueda, de efectuar los pagos y de retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso se paga a los ganadores 1 a 1; apostar 15 posiciones, pagándose 2 a 1; a 7 posiciones pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones pagándose 20 a 1; y a Jocker rojo y a Jocker negro se paga 45 a 1.

2. Máximo y mínimo de apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización emitida por la Consejería de Interior.

3. Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el «croupier» anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador.

A continuación la rueda se hace girar por el «croupier», dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el «croupier» anunciará «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el «croupier» devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda queda inmovilizada en una casilla, el «croupier» anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

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

11. POKKER SIN DESCARTE

I. Denominación

El pocker sin descarte es un juego de azar, practicado con naipes, 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 pocker sin descarte se juega con una baraja, de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

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

2. Mesa de juego

Será de las mismas medidas y características que la de «black-jack», con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta.

Podrá tener, además, una casilla por jugador para el seguro o una hendidura, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del seguro y del carousel es automático o manual.

La Consejería de Interior 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.

3. Barajador.

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

III. Personal

a) El jefe de mesa. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas.

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

IV. Jugadores

1. Sentados

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete.

2. De pie.

Los casinos que expresamente lo indiquen podrán permitir que participen en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

V. reglas del juego

1. Combinaciones posibles

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

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (por ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10 de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol): Se paga 25 veces la apuesta.

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

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

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

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

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

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

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

j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del "croupier". Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

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

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

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

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

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

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

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

2. Máximo y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, debe realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos por cada mesa.

El director del Casino podrá establecer los mínimos y los máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino.

3. Máximos de las apuestas

El máximo de las apuestas será de 10, 20, ó 25 veces el mínimo de la postura. Los máximos serán fijados por el casino previa comunicación a la sección

de Juego de la Consejería de Interior.

4. Desarrollo del juego

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

El jugador, para asegurarse, deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, y antes de comenzar a distribuir las cartas, una cantidad única estipulada, que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa. En caso de obtener una de las combinaciones que a continuación se indican obtendrá el premio correspondiente:

Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

Poker: 300 veces la cantidad única estipulada.

Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el "croupier" cerrará las apuestas con el "no va más" y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada "mano", comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca, hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada "mano" y para la banca con la salvedad de que la primera o la última carta para la banca se dará descubierta.

En el supuesto de que las cartas fueran mezcladas y distribuidas mediante un barajador o "sabot" automático, el "croupier" las repartirá de cinco en cinco para cada una de las "manos" que están en juego, dándose para sí mismo las últimas cinco y descubriendo la última de éstas.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego ("ir") diciendo "voy", o retirarse del mismo ("pasar") diciendo "paso". Los que opten por "ir" deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta; los que opten por "pasar" perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el "croupier".

Después de que los jugadores se hallan decidido por "ir" o "pasar", el "croupier" descubre las cuatro cartas tapadas de la banca.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 por 1).

Si la banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, el "croupier" comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta, abonado a la par (1 por 1) la postura inicial.

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

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

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

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

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

Carrousel

Al margen de todo el juego de la mesa, se puede participar en un carrousel entre las mesas que se establezca, en el que los jugadores que lo deseen introducen monedas en una hendidura situada delante de su casilla.

Si consiguiera una Escalera Real se le pagará el acumulado de todas las

mesas que forman el carrousel y si consiguiese una Escalera de Color cobrará el 10% del acumulado.

Este sistema funciona de forma similar al "jackpot" de una máquina C y el 90% del valor de las monedas introducidas se incorpora al acumulado.

Comprar una carta adicional

Existe otra posibilidad de juego que consiste en el descarte de un solo naipe. Se compra esta carta a la banca por la misma cantidad que la apuesta inicial del jugador interesado en el descarte. Para ello, en el momento que le corresponda el turno al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

12. POKKER SINTETICO

I. Denominación

El pocker sintético es un juego de cartas de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de esas cartas sólo tienen valor, al descubrir el jugador, cinco de ellas.

II. Elementos de juego

1. Cartas

Se juega con 28 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas sólo se seleccionan para el juego el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo.

El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de menor con que se juegue, o como As detrás del Rey.

2. Mesa de juego

Será redonda u ovalada, con una serie de apartamentos separados y numerados correlativamente a partir de la derecha del "croupier" que llevará el número 1, y hasta un máximo de 10. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa ha de tener tres ranuras, una para las deducciones de beneficio de la casa, llamada pozo o "cagnotte", otra para introducir el efectivo procedente de la venta de fichas a los clientes y una tercera para introducir las propinas.

3. Beneficio

El beneficio del Casino será el que autorice la Consejería de Interior, a solicitud del casino, hasta un máximo del 3% 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".

III. Personal

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un "croupier". La sala donde se desarrolla el juego estará controlada por un encargado de la dirección y podrá contar con un cambista.

1. Encargado de la dirección

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. "Croupier"

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad correspondiente al establecimiento, introduciéndolas en la ranura que para dicho fin existe en la mesa e introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto. Asimismo, ante la ausencia del cambista, efectuará los cambios de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten.

Controla el juego y vigila que ningún jugador apueste fuera de turno, custodia y controla la suma que constituye el pot y el pago del mismo; resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se los debe comunicar al encargado de la dirección.

3. Cambista

Tiene como misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten así como al "croupier"; asimismo podrá efectuar cualquier tipo de servicio auxiliar.

IV. Jugadores

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

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada y los jugadores sentados, será el encargado

de la dirección quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia el jugador puede descansar dos "manos" sin perder el puesto en la mesa.

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que la realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permite:

El juego por parejas ni temporalmente.

Jugarse el pot conjuntamente.

Ni repartirse el pot voluntariamente.

Ni la convivencia entre jugadores.

V. Reglas del juego

1. Combinaciones posibles

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que más abajo se describen, las cuales están ordenadas según su importancia, de mayor a menor:

a) Escalera de Color Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10).

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

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

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

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

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

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

h) Doble pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 jotas y 1 As).

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

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

2. 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 aquél que lo tenga superior.

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

c) Cuando obtengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor.

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

e) Cuando obtengan Trío, ganará aquél que lo tenga formado por cartas de mayor valor (igual que en el Pocker).

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

3. 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 fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Consejería de Interior.

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

- Resto inicial: 25 a 100 veces la cuantía de la apuesta de la mesa.

- Reposición: 5 a 100 veces la cuantía de la apuesta de la mesa.

4. Desarrollo del juego

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

Al principio de cada partida el "croupier" debe señalar claramente con una pieza redonda (marca), colocándola delante del jugador, quien es la "mano". La "mano" irá rotando en el sentido contrario de las agujas del reloj cada vez que termina una "mano". El "croupier" podrá comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas al menos tres veces de la siguiente forma:

Mezcla (tipo "chemin de fer")

Agrupar

Barajar

Al realizar el acto de barajar "el croupier" deberá hacerlo de forma que las cartas no sean vistas por los demás jugadores.

Cualquier jugador puede barajar las cartas, que a su vez deben ser bara-

jadas por última vez por el "croupier" de la forma anteriormente señalada cuando le sean devueltas.

Una vez hecho esto ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la "mano" que corta.

Si al cortar queda al descubierto alguna carta del mazo, se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes condiciones:

Usar una sola mano. La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo. La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan juntado otra vez. La mano libre no debe tapar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Dado que cada "mano" es un juego diferente y su resultado no influye en juegos anteriores y posteriores, los jugadores que deseen participar en una "mano" deben realizar la apuesta mínima antes fijada por el Casino, antes de que el "croupier" reparta las cartas. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común que se llama pot. Acto seguido desarrollando el juego en el sentido contrario a las agujas del reloj, el "croupier" reparte las cartas.

El "croupier" debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por los demás jugadores, por ello al repartirlas no debe levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

El "croupier" reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y expone otras cinco sobre la mesa, la primera de ellas descubierta y el resto cubiertas. A partir de ese momento empieza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la "mano". Una vez finalizadas éstas, descubre la segunda carta y vendrá el segundo turno de apuestas, el cual será abierto por el jugador que hizo la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y comienza el último turno de apuestas.

Una vez finalizadas las apuestas, y empezando por el jugador que realizó la última apuesta más alta, se descubren las cartas y se paga al ganador o ganadores en el caso de que existan varias jugadas del mismo valor.

Una vez que los jugadores han realizado la apuesta inicial y llega el turno de las apuestas tienen las siguientes opciones:

Retirarse y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas, sin descubrir las, lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el "croupier" retirará sus cartas las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el pot, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

Pasar, cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar se le permite hacer una apuesta de nada, diciendo "paso", siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta.

Cubrir la apuesta metiendo en el pot el número suficiente de fichas para que el valor que representen las mismas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

Subir la apuesta metiendo en el pot el número de fichas suficiente para cubrir la apuesta incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

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

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el pot, previa deducción de los importes reglamentarios a favor del establecimiento.

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 más allá de la línea que delimita su espacio las fichas o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el "croupier" introduce las fichas en el pot y no ha habido objeciones por parte del jugador.

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 la jugada en sí. Los jugadores deben disponer de dinero en fichas suficiente para terminar la "mano". En el caso de que no lo tengan jugarán la cantidad proporcional apostada.

El "croupier" debe mantener las cartas no utilizadas bajo control y ningún jugador está autorizado a ver las mismas durante la partida. No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho, pues es el "croupier" el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cual es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente dichas por los jugadores.

El "croupier" una vez que se ha asegurado que todos los jugadores han

podido ver las cartas de la "mano ganadora" y de que todos los jugadores que han perdido están de acuerdo con la combinación ganadora sólo es retirada cuando el "croupier" ha entregado el pot al ganador.

En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el "croupier" reparte el pot entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro jugador. No se permite que haya personas mirando el desarrollo de la partida salvo el personal del Casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el "croupier" durante la "mano" sólo se descubrirán cuando el "croupier" anuncia el descubrimiento de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie las vea.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes de que se inicie cada "mano".

5. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los siguientes supuestos, todas las cartas son recogidas por el "croupier" que inicia la "mano" de nuevo:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.

b) Si un jugador recibe menos o más de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del "croupier"

a) Si el "croupier" descubre más de una carta, de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considerará como válida la primera debiéndose sustituir las demás por las cartas de baraja que no se hayan utilizado y en el caso de no haber suficientes se considerará anulada la "mano".

b) Si el "croupier" descubre una carta, de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considerará anulada y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.

3. Errores del jugador

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

b) Si un jugador al apostar mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, pierde el bote salvo que el croupier o el jefe de sector puedan reconstruir la mano sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

c) Si un jugador para cubrir una apuesta mete en el bote un número insuficiente de fichas no tiene derecho a retirarlas; sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Si un jugador mete 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) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego sigue siendo válido.

f) Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno se considera válida pero cuando llegue su turno de apuestas no puede subir la misma.

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no han puesto el "ante" en el bote se considera que la mano es válida y deben poner el "ante" si quieren participar en la mano. En el caso de que no sea posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se juega la mano con un bote reducido.

h) Si un jugador pone 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 ponerlo en conocimiento del croupier inmediatamente. El jefe de sector analizará la situación y tomará la decisión oportuna la cual tendrá carácter irrevocable.

13. POKER TRIJOKER

I. 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 parejas de jotas.

II. Elementos de juego.

a) Mesa de juego.

Será de las mismas dimensiones que una mesa de Black Jack, 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 de Interior 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.

b) Naipes.

Al Trijóker se juega con una baraja de 52 cartas con índices de similares características a las utilizadas en el juego de Black Jack. El valor de aquellas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

A juicio del Director de Juego, podrán utilizarse hasta tres barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

c) Barajador.

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezclar cartas.

III. Personal

a) El jefe de mesa. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas.

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

IV. Jugadores

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete

V. Reglas de juego

a) Combinaciones posibles

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

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (por ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10 de trébol).

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol):

c) Pócker. Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes).

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

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

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

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas).

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

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

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

Parejas de jotas 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

Pócker 50 a 1

Escalera de color 200 a 1

Escalera Real 500 a 1

Se pagará únicamente la máxima jugada.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos por cada mesa.

El director del Casino podrá establecer los mínimos y los máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino.

El máximo de las apuestas será de 10, 20 ó 25 veces el mínimo de la postura.

Los máximos serán fijados por el Casino previa comunicación a la sección

de Juego de la Consejería de Interior.

VII. Desarrollo del juego

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

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 casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el croupier haya anunciado el "no va más", éste comenzará a repartir los naipes tapados, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente colocará un naipe tapado en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación repartirá un segundo naipe tapado 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 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 destapará la carta situada en la casilla de 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 la mano de cada uno de ellos. Hasta este momento los jugadores podrán tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

Según una tabla de pagos que se hallará expuesta en cada mesa, 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 por su jugada en cada una de sus tres apuestas. Si su mano no es ganadora, perderá las apuestas en juego. Al final el croupier retirará las cartas, comprobando las mismas.

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 anteriormente.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida total de la apuesta. Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

14. LOTOTROT

I. Concepto

1. Reciben la denominación genérica de Lototrot las apuestas que se realizan fuera del recinto de los hipódromos, en locales debidamente autorizados, respecto de carreras de caballos que se celebren en cualquier hipódromo, independientemente del lugar en que se ubique (apuestas hípcas externas), de conformidad con el régimen jurídico aplicable. Las diferentes modalidades de concurso de pronósticos no podrán coincidir con las de la apuesta interna.

2. A los efectos de la normativa reguladora de la Lototrot se entiende por apuesta el concurso de pronósticos sobre el resultado de una o varias de carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por las entidades organizadoras.

3. Sin perjuicio de lo establecido en el primer punto, tendrán, asimismo, consideración de apuestas hípcas externas las que se realicen en puntos de expedición situados en los hipódromos de forma separada e independiente de las taquillas de apuestas internas.

4. La apuesta tendrá el carácter de mutua. En consecuencia, las sumas apostadas sobre un tipo determinado de apuesta, una vez determinadas las detracciones previstas en las disposiciones vigentes, serán distribuidas entre quienes hubieren acertado el resultado de las carreras de caballos de trote a que se refiera cada apuesta.

5. Los pronósticos se realizarán referidos al número que se asigne en el programa oficial de carreras de caballos de trote a cada caballo participante. Se

podrán realizar apuestas sobre el resultado de una o varias carreras, celebradas en uno o varios hipódromos.

6. Queda prohibido el cruce de apuestas sobre carreras de caballos al trote, cuando se efectúen fuera de las taquillas del hipódromo o de los locales autorizados para el registro de apuestas hípcas externas, por lo que carecerán de validez los boletos de apuestas y resguardos registrados fuera de estos locales.

II. Elementos de juego

1. El registro de una apuesta híptica externa o de Lototrot llevará consigo la entrega al apostante, una vez abonado el importe correspondiente de la misma, de un boleto, resguardo o ticket, en el que se determinarán todos los elementos de la apuesta. Dicho boleto constituirá el justificante de la apuesta solicitada, y su aceptación implicará la plena conformidad a la misma.

2. El modelo de boleto para la apuesta híptica externa o de Lototrot deberá ser previamente autorizado a tal efecto por el órgano competente en materia de juego, y deberá ser apto para consignar con claridad los datos concernientes al pronóstico que se formule y cuantos elementos de identificación sean necesarios.

3. El boleto, para ser válido, deberá incluir una referencia o un código que permita su identificación, consignando en el mismo el hipódromo, identidad del establecimiento expendedor, la fecha, el número de pruebas o carreras y su orden, los números de los caballos que componen la apuesta, el tipo de apuesta, identificación del juego y el importe de la apuesta.

III. Reglas del juego

1. Realización de las apuestas

1.1 El acto de realizar una apuesta sobre carreras de caballos determina la total aceptación, sin límite y sin reserva alguna, de la normativa reguladora de la Lototrot.

1.2 Desde que el apostante abone y retire el boleto o apuesta, no se admitirá ninguna reclamación con referencia a un error eventual en el despacho del boleto.

1.3 El personal encargado de expender y registrar las apuestas no tiene obligación de comprobar el pronóstico y el hecho de que, en su caso, acepte el pago, no supone para él responsabilidad alguna sobre la exactitud de los datos que contiene el boleto ni sobre la validez del mismo.

1.4 El boleto, una vez registrado, no podrá en ningún caso ser devuelto, modificado, ampliado, ni se podrán corregir en él posibles errores advertidos con posterioridad al momento que determine el organizador, tanto si el soporte es material o físico como electrónico.

1.5 En caso de divergencia entre un boleto y los datos relativos a este boleto en poder del organizador, prevalecerán siempre estos últimos.

2. Límites cuantitativos de las apuestas externas

El precio de la apuesta híptica externa o de Lototrot será determinado por el organizador entre un mínimo de 50 céntimos de euro y un máximo de 6 euros.

3. Régimen jurídico de las carreras de caballos

Las carreras de caballos se regularán por la reglamentación específica o Código de Carreras que sea aplicable en cada caso.

4. Plazo de admisión de apuestas

En las apuestas hípcas externas o de Lototrot, el cierre de admisión de apuestas lo marcará, como más tarde, la salida confirmada de la primera carrera que se celebre de entre las incluidas en la apuesta.

5. Organización, aceptación y clasificación de las apuestas hípcas externas o de Lototrot

5.1 Corresponderá al organizador de las apuestas la determinación de las carreras en las que se podrá concertar cada tipo de apuesta externa.

5.2 Se expondrá en lugar visible en los locales de expedición, con carácter previo a la realización de las apuestas, el programa oficial del hipódromo y la lista oficial de los caballos que tomen la salida en las carreras, los cuales deberán ser previamente aprobados o, en su caso, asumidos por la Federación Balear de Trote, donde se indicará por parte del organizador de las apuestas, la forma en que son aceptados en las diferentes pruebas, el número de éstas, la lista de los caballos inscritos en ellas, así como el número asignado a cada uno de estos caballos.

5.3 El acierto del pronóstico y la apuesta se vincularán al resultado de las carreras, entendiéndose por tal la clasificación definitiva que se establezca por los comisarios con arreglo a lo que disponga el Código de Carreras que resulte aplicable en cada caso. Esta clasificación será anunciada al público, por lo que el apostante deberá conservar su boleto hasta ese momento. Ninguna alteración de este resultado que pudiera producirse con posterioridad tendrá repercusión a los efectos de las apuestas realizadas.

5.4 Las situaciones anómalas serán resueltas, en cuanto a los efectos de las apuestas realizadas, bajo los siguientes criterios:

5.4.1 El caballo retirado de participar en una carrera antes de la salida, será considerado como no participante, entendiéndose que la apuesta realizada sobre el mismo lo ha sido al caballo que haya tomado la salida y cuyo número sea el inmediato posterior creciente al del retirado. En caso de que la aplicación

del anterior criterio agotase la lista numérica de participantes, se continuará con el número uno.

5.4.2 En caso de no celebración de una jornada completa o de alguna carrera en la jornada programada, cualquiera que sea la causa, el organizador procederá a determinar el resultado de cada carrera en forma aleatoria mediante sorteo público, que tendrá lugar en la Oficina Central de Premios, dentro de las dos horas siguientes a la declaración de no celebración. En todo caso, estas circunstancias serán anunciadas por cualquier medio que garantice la información a todos y cada uno de los participantes.

5.4.3 En caso de suspensión de una carrera ya lanzada o de descalificación de todos los participantes, se determinará el resultado en la forma establecida en el anterior apartado.

5.4.4 En los casos recogidos en los dos apartados anteriores, un interventor nombrado por el Director General competente en materia de juego presenciará el sorteo y certificará el resultado del mismo.

6. Reparto de las cantidades apostadas

6.1 Del importe total jugado en las apuestas hípcas externas, el 60 por ciento, como mínimo, será destinado a premios, quedando el resto en poder del organizador de las apuestas al objeto de sufragar los gastos y comisiones de suministro, gestión y expedición, así como la tasa específica, haciendo suyo el remanente.

6.2 En los locales donde se realicen las apuestas deberá constar de manera visible información relativa a las reglas de desarrollo del juego, y en todo caso, el porcentaje destinado a premios.

7. Categorías de premios

Las apuestas externas de la modalidad Lototrot (apuestas hípcas externas) inicialmente autorizadas tendrán diferentes categorías de premios, que estarán en función de los números acertados:

-Categoría 7/7: acertar 7 (siete) caballos ganadores de las 7 (siete) carreras.

-Categoría 6/7: acertar 6 (seis) caballos ganadores de las 7 (siete) carreras.

-Categoría 5/7: acertar 5 (cinco) caballos ganadores de las 7 (siete) carreras.

-Categoría 4/7: acertar 4 (cuatro) caballos ganadores de las 7 (siete) carreras.

Los premios no serán acumulativos, de manera que el acertante de una categoría superior no lo será de las categorías inferiores.

8. Resultado de la carrera y abono de las apuestas hípcas externas

8.1 El pago de boletos acertados no se realizará hasta el día siguiente en que los Comisarios de Carreras hayan establecido el orden o resultado oficial de llegada de las mismas. El resultado oficial de una carrera lo establecerá el Juez de llegada y los Comisarios de Carreras en la fecha de celebración de la misma, aunque hayan decretado investigación de oficio.

8.2 Establecida la clasificación oficial y ultimadas las operaciones contables pertinentes se dará la orden de pago, que será considerada definitiva aún en el caso de que una decisión adoptada en fecha posterior, por aplicación del Código de Carreras correspondiente, viniera a modificar el orden oficial de llegada.

9. Operación de reparto de premios en la apuesta híptica externa o Lototrot

9.1 Los cálculos de reparto se efectuarán sobre la base de aplicar al importe total jugado el porcentaje de premios que corresponda.

9.2 La distribución de las cantidades destinadas a premios entre las diferentes categorías, cuando la cifra acumulada para la categoría 7/7 sea inferior a 150.000 (ciento cincuenta mil) euros, será la siguiente:

-Categoría 7/7: La cantidad acumulada para este premio será del 30% de la cantidad dedicada a premios.

-Categoría 6/7: La cantidad dedicada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

-Categoría 5/7: La cantidad dedicada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

-Categoría 4/7: La cantidad dedicada para este premio será del 30% de la cantidad dedicada a premios.

9.3 La distribución de las cantidades a premios entre las diferentes categorías cuando la cifra acumulada para la categoría 7/7 sea superior a 150.000 (ciento cincuenta mil) euros será la siguiente:

-Categoría 7/7: La cantidad acumulada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

-Categoría 6/7: La cantidad dedicada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

-Categoría 5/7: La cantidad dedicada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

-Categoría 4/7: La cantidad dedicada para este premio será del 30% de la cantidad dedicada a premios.

-Fondo de reserva de la categoría 7/7: 10% de la cantidad asignada a premios.

9.4 La distribución a que hacen referencia los dos anteriores apartados, se entiende referida, únicamente a las cantidades destinadas a premios y fondos de reserva de la categoría 7/7, derivadas de la recaudación hecha en cada jornada y sin perjuicio de la cantidad destinada a premios, ya acumulada, procedente de las jornadas anteriores.

9.5 En caso de que no haya acertantes en alguna categoría, el importe destinado a premios de estas categorías incrementará el importe destinado a premios de la categoría inmediatamente inferior, salvo la categoría 7/7, que por su naturaleza acumulará los importes destinados de una jornada a la siguiente hasta que haya un acertante, y la categoría 4/7, que se destinará al fondo de reserva de la categoría 7/7.

9.6 La cantidad de premios de todas las categorías se repartirá por partes iguales entre todos los acertantes de cada categoría.

9.7 En el caso de que el premio para cada acertante de cualquier categoría sea superior al premio por acertante de una categoría superior (incluyendo, en su caso, la cifra acumulada a la jornada), se sumará el importe de los premios de las dos categorías y se dividirá en dos partes, y el resultado de esta operación se dividirá asimismo, por el número de acertantes de cada categoría, de donde resultará el premio que corresponderá a cada ganador o ganadores de las categorías afectadas. Si hay más de dos categorías en esta situación, se realizará la operación empezando por la categoría más elevada respecto de la inmediatamente inferior, y así sucesivamente.

Si realizadas las anteriores operaciones, se mantuviera el hecho de que el premio por cada acertante de una categoría inferior sea superior al premio por cada acertante de una categoría superior, se sumará el importe de los ganadores de estas categorías y se dividirá por el número total de acertantes. De esta operación resultará el premio que corresponderá a cada ganador o ganadores de las categorías afectadas.

9.8 El fondo de reserva será destinado a aumentar el premio de la categoría 7/7 de la jornada inmediata posterior en que exista acertante.

9.9 Si el resultado oficial de una carrera estableciera la existencia de dos o más caballos ganadores, se considerarán acertantes las apuestas realizadas sobre cualquiera de ellos.

10. Pago, devolución de apuestas y cobro de premios

10.1 El importe de cualquier apuesta será abonado por el apostante en el momento de su formalización.

10.2 El pago de los premios obtenidos en las apuestas hípcas externas se llevará a cabo a partir del día siguiente a la jornada apostada, en los locales dispuestos por el organizador con arreglo a las siguientes reglas:

Los premios hasta 120 (ciento veinte) euros, en cualquier establecimiento autorizado para la expedición o venta de la Lototrot.

Los premios entre 120 (ciento veinte) euros y 300 (trescientos) euros, podrán pagarse en cualquier establecimiento autorizado para la expedición de la Lototrot, en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador, o en las oficinas de las entidades autorizadas por éste a tales fines.

Los premios desde 300 (trescientos) euros en adelante sólo se pagarán en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador o en las oficinas de las entidades autorizadas por éste a tales fines.

La presentación de las apuestas al cobro se hará dentro de los 30 días naturales a contar desde el siguiente al establecimiento de resultados. Transcurrido ese plazo, caducará cualquier derecho derivado de la apuesta.

10.3 Para cobrar el premio o el reembolso de su apuesta, los apostantes estarán obligados a presentar su boleto o resguardo, sin que sea admisible otro medio de prueba en su defecto.

No se admitirán al cobro ni serán devueltos los boletos que en el momento de pago presenten inscripciones o trazos superfluos, omitidos o erróneos, en cuanto a los caballos designados, a la naturaleza de las apuestas o al número de la prueba; o que presenten rasgaduras, tachaduras, enmiendas o signos de manipulación, y cualesquiera otros que impidan reconocer el tipo de apuesta. No obstante podrán ser depositados a efectos de ulteriores comprobaciones, conforme a lo referido en el apartado 5 de este artículo.

10.4 El pago del premio, se realizará únicamente al portador del boleto dentro de los plazos establecidos.

10.5 Todo boleto o apuesta premiada que se presente de forma que no permita comprobar cualquiera de los signos sellados que lo identifiquen no será pagado, pero podrá ser depositado a efectos de que, transcurridos los plazos de pago establecidos, el control que ulteriormente realice el organizador permita comprobar su legitimidad.

10.6 Los premios se pagarán en efectivo, o mediante cheque nominativo cuando éstos superen los 1000 euros.

10.7 El importe de los premios no cobrados por los acertantes será destinado por el organizador a la categoría de premios 7/7 correspondiente a la jornada

nada inmediatamente posterior a aquella en que hubiera caducado el boleto o resguardo premiado.

15. JUEGOS DE PROMOCIÓN DEL TROTE (PROMOTROT)

I. Concepto

1. Los juegos de promoción del trote consisten en un juego de resultados presorteados o probabilísticos, de suerte o de azar, de combinaciones diversas mediante letras, signos, números o dibujos referidos directa o indirectamente a las carreras de caballos al trote.

2. Los juegos serán realizados por medio de terminales informáticos, conectados a un sistema central, terminales que actuarán como "puntos de expedición" de los billetes virtuales de cada una de las emisiones de los concretos juegos.

II. Modalidades de juegos

1. Hay dos modalidades de juegos de promoción del trote:

-Juegos de resultados presorteados

-Juegos de resultados probabilísticos

2. En la modalidad de juegos presorteados se hallan predeterminadas las jugadas o billetes ganadores, distribuyéndose las mismas a lo largo de una emisión de una cantidad determinada de billetes que, en su conjunto, cumple con el porcentaje de premios establecido.

Esa modalidad de juego vendrá concretada en sus diferentes tipos por cuatro factores:

-el porcentaje de premios sobre el total importe a jugar

-el número de billetes de la emisión

-el precio de cada billete o jugada

-la concreta distribución e importe de los premios.

A su vez, cada tipo de juego se podrá plasmar en diferentes concretos juegos, en función de los elementos de presentación: combinaciones mediante letras, signos, números, dibujos o grafía

3. En la modalidad de juegos probabilísticos cada jugada o billete contiene la posibilidad de obtener premio, siendo el jugador quien, en función de su actividad, lo descubre o acierta, o no.

Esa modalidad de juego vendrá concretada en sus diferentes tipos por cuatro factores:

-el porcentaje matemático de premios sobre el total importe a jugar

-el número de billetes de la emisión

-el precio de cada billete o jugada

-la concreta distribución e importe de los premios.

A su vez, cada tipo de juego se podrá plasmar en diferentes concretos juegos, en función de los elementos de presentación: combinaciones mediante letras, signos, números, dibujos o grafía.

II. Elementos y reglas del juego

1. La participación en alguno de los juegos de promoción del trote determina la total aceptación, sin límite y sin reserva alguna, de su normativa reguladora.

2. El juego consistirá en la adquisición, mediante pago de un precio cierto preestablecido, del correspondiente billete virtual que aparecerá en el terminal o pantalla (puntos de expedición), situado en los locales de expedición habilitados al efecto, lo que dará derecho al adquirente a jugar actuando manualmente sobre el citado billete y de esta forma descubrir o conseguir, o no, el premio.

La mecánica del juego se desarrollará en el terminal informático o pantalla, llevando a cabo cualquiera de las diferentes actuaciones sugeridas al jugador en relación al gráfico o billete que aparezca en la pantalla al objeto de, mediante ellas, descubrir u obtener, en su caso, los premios presorteados o probabilísticos indicados en la propia pantalla.

3. Los terminales o pantallas que constituyen los puntos de expedición de los billetes virtuales, estarán conectados "on line" a un sistema centralizado que gestionará y controlará toda la actividad de los terminales y juegos.

4. Límites cuantitativos de los juegos

El precio de la jugada o billete virtual será determinado por el organizador, entre un mínimo de 20 céntimos de euro y un máximo de 10 euros.

5. Reparto de las cantidades jugadas

5.1 Del importe total jugado en los juegos del trote, el 70 por ciento, como mínimo, será destinado a premios, quedando el resto en poder del organizador de los juegos al objeto de sufragar los gastos y comisiones de suministro, gestión y expedición, así como la tasa específica, haciendo suyo el remanente.

5.2 En los locales de expedición de los juegos, deberá constar de manera visible información relativa a las reglas de desarrollo del juego, y en todo caso, el porcentaje destinado a premios.

6. Pago del juego y abono de premios

6.1 El derecho a jugar se obtiene de forma inmediata posterior al pago del precio de la jugada o billete en el propio terminal o punto de expedición.

6.2 Los premios podrán ser en metálico o en especie. Su importe total en ningún caso podrá ser inferior al 70 por ciento de la recaudación total de cada uno de los concretos juegos programados presorteados o probabilísticos.

6.3 Concluido el juego o los juegos, el terminal emitirá, en su caso, un comprobante documental del premio o premios obtenidos en el que, junto a la fecha, constarán los datos de identificación del establecimiento o local de expedición así como la cuantía o naturaleza del premio.

6.4 Los premios en metálico obtenidos, serán hechos efectivos de forma inmediata por el titular del establecimiento o local en que se halle el punto de expedición contra la entrega del comprobante documental, previa comprobación de su legitimidad, o en su caso presentándolo al cobro en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador, quien deberá abonarlo tras la comprobación de su legitimidad. Regirán al respecto, las reglas de pago en función de la cuantía de los premios establecidos en el número 10.2 del apartado III del Juego número 14 de este Catálogo.

6.5 El comprobante documental de un premio en especie contendrá su equivalente en metálico a precio de mercado, y será canjeado en la Oficina Central de Pago de Premios por el documento que legitime la obtención de la concreta prestación en especie ganada, previa comprobación de su legitimidad. En cualquier caso, el premiado podrá optar siempre por su equivalente monetario.

6.6 El comprobante de premio es un documento al portador que caduca, de no presentarse al cobro o canje, a los treinta días naturales de la fecha de su emisión.

6.7 El importe de los premios no reclamados será atribuido al organizador.

— o —

Num. 493

Resolución del Consejero de Interior de 3 de enero de 2006 por la cual se clasifica el puesto de intervención clase primera del Ayuntamiento de Palma, de concurso de méritos a libre designación

ANTECEDENTES

Primero. En fecha 24 de octubre de 2005 ha tenido entrada en el Registro de la Consejería de Interior un escrito remitido por el Ayuntamiento de Palma en el cual se nos comunicaba el cambio producido en la forma de provisión, de concurso de méritos a libre designación, de la plaza de intervención, aprobada por acuerdo de la Junta de Gobierno Local de fecha 28 de septiembre de 2005.

Segundo. Mediante escrito de fecha 31 de octubre de 2005 la Dirección General de Interior solicitó al Ayuntamiento de Palma, la documentación necesaria para la tramitación del expediente de reclasificación del referido puesto de trabajo.

Tercero. El Ayuntamiento de Palma remitió la documentación solicitada en fecha 27 de diciembre, la cual acredita suficientemente que cumple las condiciones exigidas para proceder a la clasificación de libre designación de la plaza de intervención.

Cuarto. En la tramitación de este expediente se han realizado todos los trámites exigidos por la legislación vigente.

FUNDAMENTOS JURÍDICOS

Primero. El artículo 159.1 del Real Decreto legislativo 781/1986, de 18 de abril, modificado por la Ley 42/1994, de 30 de diciembre, otorga a las comunidades autónomas la competencia de ejecución en materia de creación, suspensión y clasificación de los puestos de trabajo reservados a personal funcionario de la Administración local con habilitación de carácter nacional, de acuerdo con los límites de población, el presupuesto y otras circunstancias generales y objetivas que establezca reglamentariamente la Administración del Estado.

Segundo. En este supuesto se cumplen todos los requisitos exigidos que contiene el artículo 27 del Real Decreto 1732/1994, de 29 de julio, sobre provisión de puestos de trabajo reservados a personal funcionario de la Administración local con habilitación de carácter nacional, en el cual se regula la forma de provisión por libre designación del funcionariado de la Administración local con habilitación de carácter nacional.

Tercero. El Decreto 23/2003 de 17 de octubre del presidente de las Illes Balears por el cual se establece la estructura orgánica básica de la Consejería de Interior, atribuye el ejercicio de la competencia en materia de

Administración local a la Consejería de Interior, mediante la Dirección General de Interior.

Por todo ello y de acuerdo con lo expuesto dicto la siguiente

RESOLUCIÓN

Primero. Clasificar el sistema de provisión del puesto de trabajo reservado a personal funcionario con habilitación de carácter nacional de intervención de clase primera del Ayuntamiento de Palma, de concurso de méritos a libre designación.

Segundo. Trasladar esta Resolución al Ayuntamiento de Palma, al Ministerio para las Administraciones Públicas y al Colegio Oficial de Secretarios, Interventores y Tesoreros de esta comunidad autónoma.

Tercero. Publicar esta Resolución en el Boletín Oficial de les Illes Balears y trasladar la referida publicación al Ministerio para las Administraciones Públicas a los efectos que dispone el artículo 9 del Real Decreto 1732/1994, de 29 de julio, sobre la provisión de puestos de trabajo reservados a personal funcionario de Administración local con habilitación de carácter nacional.

Cuarto. Notificar que contra esta Resolución, que pone fin a la vía administrativa se puede interponer recurso potestativo de reposición ante el Consejero de Interior en el plazo de un mes a partir del día siguiente de la recepción de la notificación o bien directamente recurso contencioso administrativo ante el Juzgado Contencioso Administrativo de Palma en el plazo de dos meses a partir del día siguiente de la recepción de la notificación. No obstante se podrá interponer cualquier otro recurso que se considere procedente.

Marratxí, 3 de enero de 2006

El Consejero de Interior
José María Rodríguez Barberá

— o —

CONSEJERÍA DE INMIGRACIÓN Y COOPERACIÓN

Num. 500

Corrección de errores observados en la Resolución de la consejera de Inmigración y Cooperación, de 29 de diciembre de 2005, por la que se establece la convocatoria de subvenciones para ejecutar proyectos de sensibilización, educación para la solidaridad y formación, para el año 2006

Debido a que se han advertido errores en la Resolución, y de acuerdo con lo que dispone el artículo 56.1 de la Ley 3/2003, de 26 de marzo, de régimen jurídico de la Administración de la comunidad autónoma de las Illes Balears, en relación con la rectificación de errores de tipo material,

RESUELVO

Aprobar la rectificación de los errores cometidos en el artículo 3 de la Resolución a que se ha hecho referencia, que queda redactada de esta manera:

Artículo 3

Donde dice

«3. Importe máximo que se destina a la convocatoria y los créditos presupuestarios a los que se imputa

Para el año 2005, se asigna un importe máximo de 400.000 (cuatrocientos mil euros), imputables a la partida 24301.134A01.48000.00»

DEBE DECIR:

«3. Importe máximo que se destina a la convocatoria y los créditos presupuestarios a los que se imputa

Para el año 2006, se asigna un importe máximo de 400.000 (cuatrocientos mil euros), imputables a la partida 24301.134A01.48000.00.»

Palma, 11 de enero de 2006

La consejera de Inmigración y Cooperación
Encarnación Pastor Sánchez

— o —