

CONSEJERÍA DE DEPORTES Y JUVENTUD

Num. 15145

Resolución del Presidente del Instituto Balear de la Juventud por la que se acepta la dimisión del Director del Instituto Balear de la Juventud y se nombra al nuevo director

Hechos

1. El 28 de noviembre de 2008, el presidente del Instituto Balear de la Juventud dictó una resolución por la cual se nombró al señor Bartomeu Nadal Pol director del Instituto Balear de la Juventud, de acuerdo con lo que se establece en el párrafo segundo del artículo 11 del Decreto 32/2006, de 30 de marzo, por el cual se regula el Instituto Balear de la Juventud. Esta resolución se publicó en el BOIB número 173, de 9 de diciembre de 2009.

2. En fecha 30 de junio de 2009, el señor Bartomeu Nadal Pol ha presentado su dimisión al presidente del Instituto Balear de la Juventud.

Por todo lo anteriormente expuesto y en virtud del citado artículo 11.2 del Decreto 32/2006, de 30 de marzo, dicto la siguiente

Resolución

1. Aceptar la dimisión del señor Bartomeu Nadal Pol, como director del Instituto Balear de la Juventud.
2. Nombrar al señor Santiago Domínguez Sánchez, director de dicho Instituto, con efectos desde el día 1 de julio de 2009.
3. Notificar esta Resolución a las personas interesadas.
4. Publicar esta Resolución en el Boletín Oficial de la Comunidad Autónoma de las Islas Baleares.

Palma, a 1 de julio de 2009

El presidente del Instituto Balear de la Juventud

Joan Artigues Roig

— O —

CONSEJERÍA DE INTERIOR

Num. 14457

Orden de la Consejera de Interior, de 16 de junio, de modificación del catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears, aprobado por la Orden del Consejero de Interior de 30 de diciembre de 2005.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30.29 del Estatuto de autonomía de las Illes Balears aprobado por Ley orgánica 2/1983, de 25 de febrero, reformado mediante Ley orgánica 9/1994, de 24 de marzo, mediante la Ley orgánica 3/1999, de 8 de enero y por último mediante la Ley orgánica 1/2007, de 1 de marzo, corresponde a la Comunidad Autónoma de las Illes Balears la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-beneficicas.

En virtud del Real decreto 123/1995, de 23 de febrero, se traspasan del Estado a la Comunidad Autónoma de las Illes Balears, las funciones y servicios en materia de casinos, juegos y apuestas.

Mediante el Decreto 109/2000, de 14 de julio, de distribución de competencias en materia de casinos, juegos y apuestas, se atribuyen las mismas a la Consejería de Interior, que las ejercerá a través de la Dirección General de Interior.

Mediante Decreto 11/2007, de 11 de julio, del presidente de las Illes Balears, se establecen las competencias y la estructura orgánica básica de las consejerías de la Administración de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears.

La 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 las Illes Balears, derogó la Orden del Consejero de Interior, de 6 noviembre de 2002, por la que se aprobaba el catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears, y en la misma se abordó, fundamentalmente, la reforma de algunos juegos específicos de los casinos, entre ellos, el póquer sin descarte y el póquer sintético.

La presente Orden es consecuencia de las peticiones realizadas por el sector de juego de Casinos en esta Comunidad Autónoma, a fin de desarrollar una labor de permanente actualización en la normativa de algunos juegos espe-

cíficos de casinos, en concreto, los propios del póquer en sus diversas modalidades.

Dicha reforma se incardina en el marco de las nuevas tendencias que se imponen en esta materia a nivel social y de derecho comparado. Parece conveniente que desde la Administración se realice el esfuerzo necesario con objeto de no perder el tren que representa este importante sector económico a escala mundial.

Efectuados los trámites reglamentarios, a propuesta de la Consejera de Interior, de acuerdo/conforme con el Consejo Consultivo de las Illes Balears, dicto la siguiente

ORDEN

Artículo Primero

Se modifica el apartado 12 de la 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 las Illes Balears, que pasa a tener el siguiente contenido:

12. Póquer de círculo en sus diversas modalidades

I. Denominación

El póquer de círculo es un juego de cartas, que enfrenta a varias personas jugadoras entre sí. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas.

II. Elementos del juego

1. Cartas o naipes

Se juega con una baraja de 52 naipes de las denominadas cartas inglesas, de características similares a las utilizadas en el juego de Black Jack o Veintiuno. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás de la K.

2. Mesa de juego

Es de forma ovalada y con un ligero entrante destinado a acoger al/a la 'croupier'. La mesa tiene una serie de espacios o departamentos que podrán ser numerados a partir de la derecha del/la 'croupier'. Cada departamento dará acogida a una persona jugadora sentado.

La mesa podrá tener las siguientes aberturas o ranuras: una para las deducciones del beneficio de la casa, llamada pozo o 'cagnotte', otra para introducir las propinas y una última para albergar el efectivo procedente de las compras de fichas.

3. Beneficio

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Un porcentaje sobre el bote que, en ningún caso superará el 5%, y que se podrá aplicar en cada uno de los intervalos de apuestas.

b) Un porcentaje que oscilará entre el 10 y el 20% del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póquer que se juegue. Se entienden por sesión, una hora de juego más las dos últimas manos.

La Dirección de Juego del Casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a las personas jugadoras. En el caso de que el casino no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada persona jugadora que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

III. Personal

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un/a 'croupier'. La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un responsable de la partida y, además, puede haber un cambista para diversas mesas.

1. Responsable de la partida

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección del Casino, le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevará una relación de personas jugadoras que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. 'Croupier'

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a las personas; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de las personas jugadoras; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa, introducción de las propinas en su depósito; venta y cambios de fichas; control del juego y vigilancia para que ninguna persona jugadora apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el bote y el pago del mismo.

Igualmente resolverá a las personas jugadoras las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida. En el caso de que tenga problemas con la resolución de una jugada, o con alguna persona jugadora, se lo debe comunicar al/la Responsable de la Partida.

3. Cambista

Caso de que la Dirección lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá a las distintas mesas y cuya función principal será cambiar dinero por fichas.

IV. Personas jugadoras

Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar una persona jugadora. La superficie de los espacios de cada persona jugadora podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas, pero nunca se invadirá la zona específica de apuestas salvo para efectuarlas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si al concluir una partida y al comenzar la siguiente, la mesa estuviese formada por las mismas personas jugadoras; no será necesario sortear los puestos, siempre que todas las personas jugadoras estén de acuerdo.

Si la partida ya está iniciada será el/la Responsable de la Partida quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia una persona jugadora puede descansar dos jugadas o manos sin perder el puesto en la mesa; no obstante, si en ese descanso, en función del tipo de póquer, le correspondiese alguna apuesta obligatoria, estará obligado a efectuarla.

V. Prohibiciones

Está totalmente prohibido que una persona jugadora abandone la mesa de juego dejando encargada a otra persona jugadora que le realice e iguale las apuestas, pues cada persona jugadora juega por sí misma y no se permiten las actuaciones siguientes:

- a) El juego por parejas ni siquiera temporalmente.
- b) Jugarse el bote conjuntamente.
- c) Repartirse el bote voluntariamente.
- d) La connivencia entre personas jugadoras.
- e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.
- f) Prestarse dinero entre personas jugadoras.
- g) Guardarse las fichas de su resto.
- h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del/la 'croupier' y de las demás personas jugadoras.

VI. Reglas del juego

1. Combinaciones posibles

Las personas jugadoras sólo pueden hacer uso de las combinaciones que se describen a continuación:

- a) Escalera de color real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, K, Q, J y 10).
- b) Escalera de color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas.
- c) Póquer: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.
- d) Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del anterior.
- e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo.
- f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.
- g) Trío: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.
- h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q, o J. Esta combinación sólo se utiliza en las variedades de póquer cubierto.
- i) Doble pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor.
- j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor.
- k) Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la persona jugadora que tenga la carta mayor.

En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color gana al full.

2. Empates

Cuando diversas personas jugadoras tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior.

Cuando diversas personas jugadoras tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales del valor más alto.

Cuando diversas personas jugadoras tienen escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta del valor más alto.

Cuando diversas personas tienen color, gana el que tiene la carta del valor más alto.

Cuando diversas personas jugadoras tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas del valor más alto.

Cuando diversas personas jugadoras tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta, y si coincide, se considera la carta del valor más alto.

Cuando diversas personas jugadoras tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas del valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja, y en último lugar, la carta que queda del valor más alto.

Cuando diversas personas jugadoras tienen pareja, gana el que la tiene del valor más alto y, si coincide, se considera la carta del valor más alto de las restantes.

3. Mínimos y máximos de las apuestas

Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos que tenga autorizados el casino.

a) Normas generales sobre estos límites

El mínimo y el máximo de la mesa depende de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20% y el 40% del máximo y el 'Ante' (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

- 1) 'Split limit': el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.
 - 2) Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.
 - 3) Bote sin límite: no existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer claramente visible en la mesa.
- b) Normas especiales
- El director o directora del Casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta en funcionamiento con previo anuncio a las personas jugadoras.

VII. Desarrollo del juego

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro personas jugadoras, número que, como mínimo, deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

1. Reparto de cartas

Al principio de cada partida el/la 'croupier' debe señalar claramente con una pieza redonda ('marca' o 'botón') quién tiene la mano, colocándola delante de la persona jugadora. La mano irá rotando previamente a un nuevo reparto de cartas.

El/la 'croupier', periódicamente, debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja.

Se barajarán de forma que no sean vistas por las personas jugadoras, utilizando los procedimientos propios del póquer para tal cometido.

Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben de cumplir las siguientes condiciones:

- a) Usar una sola mano.
- b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.
- c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.
- d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a las personas jugadoras de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Una vez que se ha realizado el corte, en función del tipo de póquer, las personas jugadoras que participan en la jugada deben realizar previamente una apuesta denominada 'Ante' (apuesta inicial) fijada por el casino y acto seguido, el/la 'croupier' repartirá las cartas en el sentido propio de la variante de póquer de que se trate.

El/la 'croupier' debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por las otras personas jugadoras. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

2. Intervalos o turnos de apuestas

Acto seguido se inician las apuestas y el/la 'croupier' va indicando a quién le corresponde apostar según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

Al llegar el turno de las apuestas las personas jugadoras tienen las siguientes opciones:

- a) '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 lo

más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el/la 'croupier' retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando una persona jugadora se retira no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otras personas jugadoras.

b) 'Pasar'. Cualquiera persona jugadora a la que le ha llegado el turno de apostar y decide no hacerlo, tendrá que decir 'paso' siempre y cuando ninguna persona jugadora anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquiera persona jugadora que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguna de las personas jugadoras decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla si lo desea.

c) 'Cubrir' la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otra persona jugadora pero no superior.

d) 'Subir' la apuesta metiendo en el Bote el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que las personas jugadoras que participan en esa mano, y en su turno, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de póquer y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que una persona jugadora puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que sólo existan dos personas jugadoras no hay límite al número de subidas.

Al final de las apuestas todas las personas jugadoras que permanezcan en juego ('activos') deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay una persona jugadora que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada persona jugadora puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que una persona jugadora ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el croupier introduce las fichas en el bote y no ha habido objeciones por parte del propio jugador.

Una persona jugadora no puede realizar una apuesta, ver la reacción de las demás personas y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara, sin simular dudas respecto a dicha jugada. Las apuestas se deben realizar de una sola vez o de palabra.

Las personas jugadoras que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás personas jugadoras. Caso de que alguno de los personas jugadoras actuase de forma inadecuada le será llamada la atención por el/la 'croupier' y, si reincide, el Responsable de la Partida decidirá sobre su continuidad en la partida.

Las personas jugadoras deben disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la mano. Si no lo tuvieran jugarán en proporción a la cantidad apostada.

El/la 'croupier' debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlas durante la partida. Las demás cartas que tiene el/la 'croupier' para repartir deben estar juntas, ordenadas y fuera del alcance de las personas jugadoras.

El/la 'croupier' debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible. La parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de las personas jugadoras. Cuando no tenga la baraja en la mano debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

3. Pagos de las combinaciones ganadoras

Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador/a que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

La persona jugadora que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación, y por su turno, las restantes personas jugadoras.

No es necesario que una persona jugadora diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho pues es el/la 'croupier' quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es la persona jugadora con la combinación ganadora y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por las personas jugadoras.

Una vez que todas las personas jugadoras han podido ver las cartas de la mano ganadora, el/la 'croupier' recogerá las cartas de las combinaciones perdedoras. La mano ganadora sólo será retirada cuando el/la 'croupier' haya entregado el bote. En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el/la 'croupier' repartirá el bote entre las distintas personas jugadoras que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Ninguna persona jugadora puede influir o criticar el juego que realice otro.

No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del Casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el/la 'croupier' durante la mano sólo se mostrarán cuando el/la 'croupier' lo indique al final de la jugada.

Solamente las personas jugadoras pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

VIII. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto

En general, si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que más abajo se indican, se considera que ha habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el/la 'croupier' que inicia la mano de nuevo.

Los casos que se tienen en cuenta son:

- Si las personas jugadoras no reciben las cartas en el orden normal.
- Si una persona jugadora recibe menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.
- Si una persona jugadora recibe más cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.
- Si al comenzar la mano una persona jugadora recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.
- Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.
- Si se descubre que faltan una o más cartas en la baraja.
- Si se descubre que la baraja es defectuosa.

2. Errores del/la croupier

a) Si el/la 'croupier' anuncia una mano de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas, y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) Si el/la 'croupier', en el reparto de las cartas, le da una carta a una persona jugadora ausente no se considera error en el reparto. En el caso de que la persona jugadora no llegue cuando le toca su turno se retira su mano y deja de jugar.

c) Si el/la 'croupier', en el reparto de las cartas, le da una carta a una persona jugadora que no va a jugar la mano o a un sitio que se encuentra vacío, no se considera un error en el reparto sino que el/la 'croupier' da las cartas normalmente incluido dicho espacio vacío y cuando termina recoge las cartas.

3. Errores de la persona jugadora

a) La persona jugadora debe tomar todas sus decisiones sin pérdidas deliberadas de tiempo con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; caso contrario será advertido por el/la 'croupier'.

b) Si una persona jugadora al apostar mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más personas jugadoras a igualar su apuesta, pierde el bote salvo que el/la 'croupier' o el Responsable de la Partida 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 una persona jugadora 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 una persona jugadora 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 una persona jugadora por error descubre sus cartas, el juego sigue siendo válido.

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

g) Si una o varias personas jugadoras, al repartir las cartas, no han puesto el 'ante' u otra apuesta obligatoria en el bote, se considera que la mano es válida y deberán efectuarla si quieren participar en la jugada. En el caso de que no sea posible determinar quiénes son las personas jugadoras que no han puesto la apuesta inicial se juega la mano con un bote reducido.

h) Si una persona jugadora 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 una persona jugadora se le pasa el turno de apostar debe ponerlo en conocimiento del/la 'croupier' inmediatamente. El Responsable de la Partida analizará la situación y tomará la decisión oportuna la cual tendrá carácter irrevocable.

IX. Variantes de póquer de círculo

Las distintas variantes de póquer de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este epígrafe. Estas variantes de póquer de círculo recogidas en este Catálogo son la variante de póquer cubierto

de 5 cartas con descarte y las cinco variantes de póquer descubierto siguientes: Seven Card Stud Póquer, Omaha, Texas Hold'em, Five Stud Póquer, Póquer Sintético.

Las normas específicas de cada una de las variantes de póquer citadas en este apartado se recogen en los apartados siguientes de este epígrafe y, en todo lo no previsto de forma específica, se regularán por las referidas normas generales contenidas en los apartados I a VIII de este epígrafe.

12.1. Póquer cubierto de 5 cartas con descarte

I. Elementos del juego: cartas

Dependiendo del número de personas jugadoras, se podrá jugar con 52 ó 32 cartas.

Se jugará con 32 cartas cuando el número de personas jugadoras sea igual o inferior a 5 y con 52 cartas cuando el número de personas jugadoras sea igual o superior a 6.

El mínimo de personas jugadoras para iniciar una partida será 4 y el máximo de personas participantes posible será 8.

Cuando se juegue con 32 cartas, en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa, sólo se utilizarán el As, K, Q, J, 10, 9, 8 y 7 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 7 o como carta más alta después de la K.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego

Una vez puesto el 'ante' por las personas jugadoras que participan en la jugada, reciben cinco cartas, todas cubiertas, comenzando el primer intervalo de apuestas. La mano y las demás personas jugadoras pueden actuar de las siguientes formas:

a) 'Abrir' el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de J o una combinación mayor.

b) 'Pasar', es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Una persona jugadora puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de J.

Si la persona jugadora con la combinación mayor pasa, la siguiente persona jugadora que le toque hablar puede abrir el bote o pasar, y así sucesivamente. Una vez que alguno de las personas jugadoras que participan en la partida haya apostado, el bote está abierto y cada persona jugadora en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

Si todas las personas jugadoras que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una 'mano en blanco'. El juego continúa, realizándose otro 'ante' y en este caso se necesitará al menos una pareja de Q para abrir el bote. Si esa jugada fuera nuevamente en blanco se necesitaría al menos una pareja de K en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente en blanco se necesitaría una pareja de As para la siguiente mano. En el caso de que la mano fuese nuevamente en blanco, el/la 'croupier' seguirá dando cartas hasta que alguna de las personas pudiera abrir el juego con una pareja de As como mínimo.

Una vez que han sido igualadas todas las apuestas, las personas jugadoras que siguen en la partida pueden descartarse, comenzando por el primero que abrió el bote, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse. El/la 'croupier' cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará a la persona jugadora de manera que tenga cinco.

Cada persona jugadora, en su turno, recibe el número de cartas solicitadas antes que el siguiente se descarte.

Una persona jugadora que no quiera cambiar sus cartas se dice que 'está servido' y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

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

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

En cualquier momento del descarte, y hasta que llegue el turno de las apuestas, cualquier persona jugadora puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

Una vez que se ha finalizado el reparto, la persona jugadora que abrió el bote debe pasar o apostar. En el caso de que dicha persona jugadora se haya retirado es el/la jugador/a que se encuentra a su derecha el que tiene el turno. Cada una de las demás personas jugadoras en su turno puede retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se muestran

por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

III. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto

a) Si una persona jugadora recibe demasiadas cartas y lo indica antes de mirarlas el/la 'croupier' debe recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja. En el caso de que la persona jugadora haya visto alguna de ellas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

b) Si una persona jugadora recibe menos cartas y lo indica antes de mirarlas, el/la 'croupier' debe darle las necesarias para completar el número adecuado de encima de la baraja. En el caso de que la persona jugadora haya visto alguna de dichas cartas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

c) Si la primera carta que recibe una persona jugadora se da boca arriba se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

2. Errores del/la 'croupier'

Si el/la 'croupier' retira la baraja antes de finalizar la jugada sin darse cuenta de que tienen que repartirse más cartas debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La mano debe proceder de nuevo al corte y el/la 'croupier' debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores de la persona jugadora

Si la persona jugadora que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es 'falsa'.

Si una jugada es falsa la persona jugadora que la haya cometido no puede ganar el bote. Se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad, y cualquier ficha que haya apostado permanecerá en el bote. En el caso de que haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta, se quedan en el bote las fichas apostadas para la siguiente partida. En el caso de que hubiese alguna duda es el Responsable de Partida quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

12.2 Variantes de póquer descubierto

12.2.a. Póquer descubierto en la variante Seven Card Stud Póquer

I. Denominación

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

II. Reglas del juego

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

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

b) Bote limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

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

Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

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

2. Desarrollo del juego

El/la 'croupier' reparte tres cartas, de una en una, a cada una de las personas jugadoras, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas, el cual es indicado por el/la 'croupier' a las personas jugadoras mediante la frase 'hagan sus apuestas'. Empieza a hablar la persona jugadora que tenga la carta más baja; en caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la mano.

El segundo intervalo de apuestas tiene lugar cuando ha terminado de repartirse la cuarta carta y cada persona jugadora tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. La persona jugadora con la combinación de cartas más alta o en su defecto con la carta más alta, es el que abre este segundo intervalo de apuestas pudiendo pasar permaneciendo en juego (check) o apostar (bet), y en ningún caso puede retirarse del juego.

Si al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo hay una persona jugadora que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote.

Al finalizar el segundo intervalo de apuestas se les da una carta descubierta a las personas jugadoras que no hayan pasado.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y es anunciado por el/la 'croupier' con las palabras 'última carta' y le da a cada persona jugadora que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la mano.

Después de dar las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos se separará una carta, hasta un total de cuatro, que deben quedar apartadas de las de descarte (cartas muertas). Estas cartas se pueden usar solamente en los siguientes casos:

a) Cuando el/la 'croupier' al dar la séptima carta se salte el turno de una persona jugadora, se le da la primera 'carta muerta' siempre que las cartas de las demás personas jugadoras hayan sido vistas. El/la jugador/a la recibe cuando el/la 'croupier' haya terminado de dar las demás a las personas, es decir, es el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para las demás personas jugadoras.

b) Cuando el/la 'croupier', al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usa dichas 'cartas muertas' mezclándolas con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las 'cartas muertas', el/la 'croupier' sacará una de las que quedan por repartir, la cual la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todas las personas jugadoras (carta común).

III. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto

a) Si al repartir las dos primeras cartas (hole cards) alguna de ellas queda al descubierto se pueden dar dos casos:

a.1) Que quede una de ellas al descubierto. En este caso esa carta es la carta descubierta y la persona jugadora recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

a.2) Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

b) Si al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente, el/la 'croupier' preguntará a la persona jugadora y de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

b.1) Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

b.2) Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Las demás personas jugadoras seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte (side pot) en el cual el/la jugador/a que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del/la 'croupier'

a) Si en el reparto de la séptima carta, el/la 'croupier' por error la da descubierta y sólo quedan dos personas jugadoras en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente (showdown).

b) Si el/la 'croupier' empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirar, aparte de dicha carta, tantas cartas como personas jugadoras se mantengan en juego (burnt cards). Dichas cartas cubiertas se ponen en un lugar separado de los descartes.

3. Errores de la persona jugadora

Si una persona jugadora por error descubre sus cartas cubiertas (hole cards) debe cubrir las de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

12.2.b. Póquer descubierto en la variante Omaha

I. Denominación

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el/la jugador/a en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todas las personas jugadoras y que están sobre la mesa.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego

Una vez que todas las personas jugadoras que quieren participar en la jugada han puesto el 'ante', el croupier da cuatro cartas cubiertas a las personas jugadoras de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas separa una carta (carta quemada), la cual no se mezcla con los descartes y no es vista por las demás personas jugadoras y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

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

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

12.2.c. Póquer descubierto en la variante Texas Hold'em

I. Denominación

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cinco de cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego

La única diferencia que existe con la variante de póquer Omaha es que en lugar de dar el croupier las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a las personas jugadoras dos cartas.

12.2.d. Póquer descubierto en la variante Five Stud Póquer

I. Denominación

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de las personas jugadoras.

II. Elementos del juego: cartas

Se juega con 32 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, K, Q, J, 10, 9, 8 y 7.

III. Reglas del juego: desarrollo del juego

El/la 'croupier' da una carta cubierta a cada una de las personas jugadoras y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas.

A continuación el/la 'croupier' da a cada persona jugadora una carta descubierta con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas el/la 'croupier' da una nueva carta descubierta a cada persona jugadora con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas el/la 'croupier' da una nueva carta descubierta, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

En esta variante, el/la jugador/a con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

12.2.e. Póquer descubierto en la variante de póquer sintético

I. Denominación

El objetivo del juego es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el/la 'croupier' a cada persona jugadora y tres de las cinco cartas comunes que el/la 'croupier' alinea sobre la mesa de juego.

II. Elementos de juego: cartas

Se juega con 28 cartas en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa y sólo se utiliza el As, K, Q, J, 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la K.

III. Mínimos y máximos de las apuestas

Se juega con una cantidad mínima inicial denominada 'resto'. En caso de agotarse el resto, se podrán hacer reposiciones de acuerdo con la siguiente escala:

a) Resto inicial: de 10 a 200 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.

b) Reposiciones: de 5 a 100 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.

IV. Desarrollo del juego

Una vez que todas las personas jugadoras han colocado la apuesta denominada 'ante' señalada por el casino, el/la 'croupier' reparte dos cartas cubiertas a cada persona jugadora y descubre la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el/la jugador/a que tiene la mano. Una vez hechas las apuestas, descubre la segunda carta. Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por la persona jugadora que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por la persona jugadora que realiza la última apuesta más alta, y se paga el bote al ganador o ganadora o se reparte entre los ganadores o ganadoras si hay diversas

jugadas del mismo valor.

V. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los casos siguientes, todas las cartas han de ser recogidas por el/la 'croupier', quien debe iniciar de nuevo el reparto de cartas:

- Si las personas no reciben las cartas en el orden establecido.
- Si una persona jugadora recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.
- Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del/la 'croupier'

a) Si el/la 'croupier' descubre más de una carta de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considera como válida la primera y se han de sustituir las otras por cartas de la baraja que no se hayan usado, y en el caso de no haber suficientes se considera anulada la mano.

b) Si el/la 'croupier' descubre una carta de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considera nula y se ha de sustituir por otra nueva de las que quedan en la baraja.

Artículo Segundo

Se añade el apartado 16 a la 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 las Illes Balears:

16. Pai Gow Poker

I.- Denominación.

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

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

II.- Elementos del juego.

1.- Cartas.

Al Pai Gow Poker se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un Joker. Éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

2.- Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o Black Jack, pero con el tapete propio del juego en el cuál habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la 'mano' grande y otra para a 'mano' pequeña. Además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o Black Jack, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3.- Cubilete y dados.

Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 20 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

III.- Personal.

Cada mesa de juego tendrá a su servicio un 'croupier' y un Jefe de Mesa. Podrá haber un Jefe de Mesa por cada cuatro mesas.

1.- Jefe de Mesa.

Le corresponderá la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes.

2.- 'Croupier'.

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

IV.- Personas jugadoras.

Podrán participar en el juego un número de personas jugadoras sentadas coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

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

V.- Combinaciones posibles.

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

- Cinco Ases: es la formada por cinco Ases (cuatro Ases más el Joker).
- Escalera de color Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, K, Q, J y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.
- Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas.
- Póquer: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.
- Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del anterior.
- Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).
- Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.
- Trío: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.
- Doble Pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor.
- Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor.
- Carta más Alta: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el/la jugador/a que tenga la carta mayor.

VI.- Máximos y mínimos de las apuestas.

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

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

Significados:

Ganancia: La apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el Casino.

Pérdida: Se pierde la apuesta.

Partida nula: El cliente o clienta recupera íntegramente la apuesta.

El porcentaje de comisión podrá ser hasta el 5 por 100, a discreción del Establecimiento, anunciándolo a las personas jugadoras antes del inicio de la partida.

VII. Reglas del juego.

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

El/la 'croupier' pasará la baraja a un cliente o clienta para que la corte. A continuación y antes de repartir las cartas, las personas jugadoras efectuarán las apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el/la 'croupier' cerrará las apuestas con el 'no va más', cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa, y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera 'mano'.

La posición de la Banca para 7 posiciones y 6 personas jugadoras será siempre 1, 8 ó 15. El/la 'croupier' contará desde la posición de la Banca. Una vez realizada esta operación, el/la 'croupier' colocará las cartas delante de cada una de las personas jugadoras (incluyéndose a sí mismo), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

El/la 'croupier' mezclará las cartas y confeccionará tantas 'manos' de siete cartas boca abajo como personas jugadoras haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo. Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el

contenedor de las cartas usadas.

Podrán constituirse en Banca tanto el/la 'croupier' como cualquier persona jugadora. Por ello, se ofrecerá la Banca a cada persona jugadora, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá a la siguiente persona jugadora. El/la 'croupier' deberá aceptar al Banca cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a las personas jugadoras y así sucesivamente. Quien ostente la Banca será identificado con un círculo blanco.

Cada persona jugadora compondrá dos 'manos': la 'mano' baja o pequeña de dos cartas, y la 'mano' alta o grande de cinco cartas. La 'mano' alta deberá ser de mayor valor que la 'mano' baja. El/la 'croupier' no podrá ver sus cartas hasta que todas las personas jugadoras, incluido quien ostente la Banca, hayan establecido sus 'manos' en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el/la 'croupier' dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos 'manos' enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las 'manos' de quien ostente la Banca se compararán en primer lugar con las del/la 'croupier'. El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

Caso	<Mano> Alta	<Mano> Baja	Resultado Cliente/A	Pagos - Cobros
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 5 por 100
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
2 Bis	Inferior	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3 Bis	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
4 Bis	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta

Caso 1: Las dos 'manos' del cliente o clienta ganan a las dos 'manos' del/la 'croupier' => Ganancia.

Caso 2 y 2 bis: El cliente o clienta gana sobre una de las dos 'manos' del/la 'croupier', mientras pierde la otra => Partida nula.

Caso 3 y 3 bis: el cliente o clienta gana sobre una 'mano', pero tiene igualdad en la otra => Partida nula.

Caso 4 y 4 bis: El cliente o clienta pierde una 'mano' y tiene igualdad en la otra => Pierde.

Caso 5: El cliente o clienta tiene igualdad en ambas 'manos' => Pierde.

Caso 6: El cliente o clienta pierde en las dos 'manos' => Pierde.

Cuando el/la 'croupier' haya resuelto el caso del cliente o clienta n.º. 1 pasará al 2.º.- y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

Las 'manos' ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el/la 'croupier' les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

VIII.- Observaciones.

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

2.- No está permitido a las personas jugadoras mostrar sus cartas o 'manos' confeccionadas a las otras personas jugadoras, así como hablar con ellos antes de que las 'manos' hayan sido expuestas.

3.- Cualquier 'mano' incorrectamente confeccionada se considerará siempre perdedora.

Artículo Tercero

Se añade el apartado 17 a la 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 las Illes Balears:

17 Póquer de tres cartas

I. Denominación

El Póquer de Tres Cartas es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento.

II.- Elementos del juego

1. Cartas o naipes

Se juega con una baraja de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es : As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2. Mesa de juego

La mesa es de las mismas dimensiones de la mesa de Black Jack, con las casillas divididas en tres espacios, uno para la apuesta denominada 'Ante', otro para la segunda apuesta y un tercero para la apuesta 'Pareja Plus'.

III.- Personal

1. 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 para cada cuatro mesas.

2. El/la 'croupier'.

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

IV.- Personas jugadoras

El número de personas jugadoras a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es de siete. Cada persona jugadora sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a las demás personas jugadoras o comentarles su jugada. Opcionalmente, los casinos que expresamente lo indiquen, podrán permitir que participen hasta tres personas jugadoras apostando sobre la 'mano' de una persona jugadora con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

V.- Reglas del Juego

1. Combinaciones posibles

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

- Escalera Real- Es la formada por las tres cartas superiores de un mismo palo.
- Escalera de Color - es la formada por tres cartas correlativas de un mismo palo.
- Trío - es el formado por tres cartas del mismo valor
- Escalera - es la formada por tres cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo.
- Pareja - es el formado por tres cartas no correlativas del mismo palo.
- Pareja - es la formada por dos cartas de igual valor.
- Cartas mayores - Por debajo de una pareja, es la combinación de cartas de mayor rango.

2. Desarrollo del juego

Antes de la distribución de las cartas, las personas jugadoras deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente, el/la 'croupier' comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada 'mano', comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca, hasta completar la distribución de las tres cartas para cada 'mano' y para la banca.

Después de ver sus cartas, las personas jugadoras tienen dos opciones: ir o retirarse. Las personas jugadoras que no deseen continuar la jugada, se lo indicarán al 'croupier' y dejarán sus cartas boca abajo. A continuación, el/la 'croupier' retirará las apuestas de estas personas jugadoras y recogerá sus cartas.

Las personas jugadoras que deseen continuar la jugada, colocarán sus cartas en la casilla denominada '2ª Apuesta' y encima de ellas pondrá fichas por el mismo valor que su apuesta inicial. Después de que las personas jugadoras se hayan decidido por 'IR' o 'RETIRARSE', el/la 'croupier' descubrirá sus cartas.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, una Q, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada persona jugadora una cantidad idéntica a la apostada en la casilla de 'Ante' (1 por 1).

Si la banca juega, el/la 'croupier' comparará sus cartas con las de las personas jugadoras y pagará las combinaciones superiores a la suya de la forma siguiente:

La apuesta de 'Ante' y la 2ª apuesta a la par (1 por 1).

-Combinaciones 'Bonus'.

Si el/la jugador/a consigue una combinación de escalera o superior, recibirá un 'bonus' adicional proporcional a su apuesta de 'Ante'.

Escalera	- 1 a 1
Trío	- 4 a 1
Escalera de Color	- 5 a 1

* Este 'bonus' será pagado aunque el/la 'croupier' no haya conseguido la combinación Q o superior.

* Si la combinación de la banca superase a la del/la jugador/a, éste último perderá el 'Ante' y la 2ª apuesta. No obstante, no perderá el 'bonus' que se cobra siempre y no está afectado por la combinación obtenida por el/la 'crou-

pie'.

Cuando el/la 'croupier' y el/la jugador/a tienen la misma jugada, ganará la apuesta que tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

- Cuando ambos tienen Trío, ganará aquel que lo tenga superior.
- Cuando ambos tienen Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- Cuando ambos tienen Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- Cuando ambos tienen Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la carta restante de mayor valor.
- Si una persona jugadora tiene todas las cartas iguales a las del/la 'croupier', se considerará empate.

3. Errores o infracciones en el juego

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

4. Máximos y mínimos

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

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

El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 10, 20, 25 ó 50 veces el mínimo.

5. Pareja Plus

Además del juego normal existe una apuesta denominada 'Pareja Plus'. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el/la jugador/a.

Para jugar al 'Pareja Plus', antes de comenzar a distribuir las cartas, se deberá depositar una apuesta en la casilla destinada a tal fin. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, obtendrá el premio especial correspondiente.

El máximo de la apuesta 'Pareja Plus' es fijado en 10 veces el mínimo de la apuesta de 'Ante'. Asimismo, el mínimo para la apuesta 'Pareja Plus' podrá ser la mitad del que se establezca para el mínimo de la apuesta de Ante.

La relación de los premios especiales es la siguiente:

La relación de pagos para la 'Pareja Plus' deberá regirse por una de las tres siguientes tablas que, una vez la Dirección de Casino opte por una cualquiera de ellas, deberá anunciarse visiblemente en la mesa de juego.

ESCALERA REAL	50 a 1
ESCALERA DE COLOR	40 a 1
TRIO	30 a 1
ESCALERA	6 a 1
COLOR	3 a 1
PAREJA	1 a 1
ESCALERA DE COLOR	40 a 1
TRIO	30 a 1
ESCALERA	6 a 1
COLOR	4 a 1
PAREJA	1 a 1
ESCALERA DE COLOR	35 a 1
TRIO	33 a 1
ESCALERA	6 a 1
COLOR	4 a 1
PAREJA	1 a 1

Se entiende que únicamente se paga el premio mayor.

La apuesta 'Pareja Plus' pierde automáticamente si el/la jugador/a no tiene, como mínimo, una pareja.

Disposición final

Esta orden entra en vigor a los veinte días de su publicación en el Boletín Oficial de las Illes Balears.

Marratxí, 16 de junio de 2009

La Consejera de Interior
María Ángeles Leciñena Esteban

— o —

4.- Anuncios

CONSEJERÍA DE ECONOMÍA, HACIENDA E INNOVACIÓN

Num. 14076

Anuncio mediante el cual se hace pública la licitación del contrato de servicios de seguros de vehículos de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears

1. Entidad adjudicadora: datos generales y datos para la obtención de la información

a) Organismo: Consejería de Economía, Hacienda e Innovación.
b) Dependencia que tramita el expediente: Unidad Administrativa de Contratación.

c) Obtención de documentación e información:
Dependencia: Unidad Administrativa de Contratación.

Domicilio: calle Palau Reial, 17.

Localidad y código postal: Palma, 07001.

Teléfono: 971 17 67 00.

Telefax: 971 17 67 19.

Correo electrónico:

Dirección de Internet del perfil del contratante: <http://www.caib.es/ple-confront>.

Fecha tope de obtención de documentación e información: hasta las 12.00 horas del día 27 de julio de 2009

d) Número de expediente: CONTR 2009 5021

2. Objeto del contrato:

a) Tipo: servicios.

b) Descripción: servicio de seguros de vehículos de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears.

c) División por lotes y número de lotes/Número de unidades:

d) Lugar de ejecución/entrega: Consejería de Economía, Hacienda e Innovación, en la Dirección General de Patrimonio.

Dirección: calle Sant Pere, 7.

Localidad y código postal: Palma, 07012.

e) Plazo de ejecución/entrega: 3 años desde la fecha del contrato.

f) Posibilidad de prórroga: sí; con un máximo de 3 años.

g) Establecimiento de un acuerdo marco (en su caso):

h) Sistema dinámico de adquisición (en su caso):

i) CPV (referencia de nomenclatura): 66514110

3. Tramitación y procedimiento

a) Tramitación: ordinaria.

b) Procedimiento: abierto.

c) Subasta electrónica:

d) Criterios de adjudicación: varios criterios.

4. Presupuesto base de licitación

a) Importe neto: 339.000,00 euros. IVA % 0 importe total 339.000,00 euros

5. Garantías exigidas

Provisional: 3 % del presupuesto de licitación:

10.170,00 euros.

Definitiva: 5 % del importe de adjudicación.

6. Requisitos específicos del contratista

a) Clasificación (grupo, subgrupo y categoría):

b) Solvencia económica y financiera y técnica y profesional (en su caso): los que se indican en los puntos F2 y F3 del cuadro de características del pliego de cláusulas administrativas particulares.

c) Otros requisitos específicos:

d) Contratos reservados:

7. Presentación de ofertas o de solicitudes de participación:

a) Fecha límite de presentación: antes de las 12.00 horas del día 27 de julio de 2009 (si el último día es sábado, pasará al primer día hábil siguiente). Si las proposiciones se envían por correo, el empresario debe justificar la fecha de imposición de la remisión a la oficina de correos y anunciar al órgano de contratación mediante fax o telegrama, el mismo día, la remisión de la oferta.

b) Modalidad de presentación:

La que se detalla en la cláusula 14, de acuerdo con la cláusula 13, del Pliego de cláusulas administrativas particulares:

- Sobre núm. 1 'Documentación general'.