
 (Disposición Vigente)

Version vigente de: 18/11/2014

Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León

Decreto 44/2001, de 22 de febrero. LCyL 2001\97

 CONSOLIDADA**JUEGOS Y APUESTAS.** Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León**Consejería Presidencia y Administración Territorial**

BO. Castilla y León 27 febrero 2001, núm. 41, [pág. 3228].

El Estatuto de Autonomía de Castilla y León atribuye a la Comunidad Autónoma competencia exclusiva en la materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, lo que habilita para el ejercicio de las potestades legislativas y de las funciones ejecutivas, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 149 de la Constitución.

En desarrollo de estas facultades se dictó la [Ley 4/1998, de 24 de junio](#), Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, cuyo objeto fue abordar de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas, estableciendo una reglas básicas a la que debe ajustarse la regulación de este sector.

La citada Ley 4/1998, de 24 de junio, establece que corresponde a la Junta de Castilla y León la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla y León, como instrumento básico de ordenación de juegos y apuestas de la Comunidad, en él se especificarán los juegos que podrán ser autorizados en la Comunidad Autónoma de Castilla y León, remarcándose en el [artículo 5](#) de la citada ley que se considerarán prohibidos aquellos juegos y apuestas que no estén incluidos en el Catálogo.

Con la aprobación de esta disposición, se da cumplimiento al mandato del legislador expresado en la exposición de motivos de la Ley 4/1998, de 24 de junio, que fija como objetivos otorgar a los ciudadanos seguridad jurídica en sus relaciones, buscando para ello la transparencia en el desarrollo del juego o de la apuesta, y la garantía de que no se produzcan fraudes, así como posibilitar a la Junta de Castilla y León el desarrollo de una política reguladora del juego, que incluya entre otras las funciones de intervención y control por parte de la Administración sobre el mismo.

Mediante una estructuración uniforme para facilitar su manejo, se han recogido en el Catálogo todos los juegos establecidos en el [artículo 3](#) de la Ley 4/1998, mereciendo especial mención la regulación que se hace del Juego de las Chapas, con amplio arraigo y tradición en todo el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Presidencia y Administración Territorial, de acuerdo el Consejo de Estado, y previa deliberación de la Junta de Castilla y León en su reunión de 22 de febrero de 2001, dispongo:

Artículo único.

Notas de vigencia:

Ap. 2 modificado por [disp. final 1.1](#) de [Decreto núm. 39/2012, de 31 de octubre. LCyL\2012\366](#).

1. Se aprueba, en desarrollo del [artículo 3](#) de la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla y León, que a continuación se inserta.

2. El Catálogo consta de nueve anexos correspondientes cada uno de ellos a los siguientes juegos y apuestas:

1. El juego del bingo.
2. Los juegos que se desarrollen mediante el empleo de máquinas de juego.
3. Juego de boletos.
4. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.
5. Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.
6. El juego de las chapas.
7. Los juegos exclusivos de casinos de juego.
8. Las loterías.
9. Concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza y juegos complementarios.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

En los casinos de juego, en las salas de bingo y en los lugares o locales donde se desarrolle el juego de las Chapas, deberá existir, a disposición de los usuarios, ejemplares de las instrucciones de cada uno de los juegos. Así mismo en estos lugares y establecimientos, incluyendo en este último caso, aquellos en los que se instalen máquinas de juego, deberán disponer de un ejemplar de las reglamentaciones oficiales que se apliquen a los mismos.

Segunda.

No podrá autorizarse, organizarse o celebrarse juegos de suerte, envite o azar que, aun estando contemplados en este catálogo, no dispongan de reglamentación específica hasta que se dicten las disposiciones reguladoras correspondientes.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogada cualquier disposición de igual o inferior rango en lo que se oponga o contradiga a lo dispuesto en el presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Presidencia y Administración Territorial, para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto, ajustándose como principios esenciales a los referidos en el [artículo 3.1](#) de la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

ANEXO 1º. El juego del bingo

Notas de vigencia:

Derogado tácitamente por [art. 1](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

I. Denominación

El juego del bingo es una lotería jugada sobre 90 números, del 1 al 90 inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas integrados por quince números distintos entre sí, distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

II. Modalidades

Podrán ser autorizadas las siguientes modalidades de juego de bingo:

- a) Bingo ordinario.*
- b) Bingo acumulativo.*
- c) Bingo interconexionado.*

III. Elementos personales

Los elementos personales intervinientes en el juego del bingo son el personal al servicio de las salas de juego y los jugadores.

El personal al servicio de las salas se clasificará en las categorías de admisión y control, auxiliar de sala, vendedor-locutor, cajero, jefe de mesa y jefe de sala.

El personal de admisión y control será el encargado de controlar la entrada de jugadores en la sala de juego, comprobando que el carnet corresponde a la persona que lo presenta e impidiendo la entrada a las personas que lo tuviesen prohibido; tendrá asimismo como misión la llevanza del fichero de visitantes y su actualización.

El personal auxiliar de sala realizará las funciones no técnicas del bingo que se le encomienden, tales como retirar de las mesas los cartones una vez finalizada la jugada y mantener las mesas de juego en perfecto orden.

El vendedor-locutor realizará la venta directa de los cartones y la recaudación de su importe, que entregará junto con los cartones sobrantes al cajero. En su turno de locutor, pondrá en funcionamiento la máquina cuando se inicie la jugada, leerá en voz alta el número de la bola según el orden de salida, apagará la máquina al finalizar el juego y entregará a los jugadores los importes de línea y bingo. Cuando realicen la labor de locución no

realizarán la función de venta de cartones, aunque podrán colaborar en otras funciones dentro de la sala, como es la de recoger los cartones usados.

El cajero tendrá en su poder los cartones y los entregará ordenadamente a los vendedores; indicará al jefe de mesa el número de cartones vendidos, así como las cantidades que correspondan a los premios de línea y bingo; recaudará el dinero obtenido en la venta de cartones; preparará las cantidades correspondientes a cada premio y abonará éstos una vez finalizada la jugada.

El jefe de mesa será personalmente responsable de la comprobación de las bolas y cartones; llevará la contabilidad de los cartones vendidos y sobrantes por cada jugada o sorteo, efectuará la determinación de los premios de línea y bingo; comprobará los cartones premiados; informará colectivamente, en alta voz, de todo ello a los jugadores; contestará individualmente cuantas peticiones de información o reclamaciones formulen éstos y consignará todo ello, así como las incidencias que se produzcan, en el acta de cada sesión.

El jefe de sala ejercerá la dirección y control generales del funcionamiento de la sala, adoptando las decisiones relativas a la marcha de las distintas operaciones, de acuerdo con las normas técnicas del bingo, y marcando el ritmo adecuado de aquéllas; cuidará del correcto funcionamiento de todos los aparatos, instalaciones y servicios; ejercerá la jerarquía sobre todo el personal al servicio de la sala; será responsable de la correcta llevanza de la contabilidad específica del juego, así como de la tenencia y custodia, en la propia sala, de las autorizaciones precisas para su funcionamiento y de la documentación relativa al personal. Asimismo, el jefe de sala ostentará la representación de la entidad titular de la autorización o, en su caso, de la empresa de servicios que gestione el juego, tanto frente a los jugadores como ante los agentes de la autoridad, a menos que dicha representación se halle atribuida a otra persona y ésta se hallara presente en la sala.

Por otro lado están los Jugadores, que son aquellas personas físicas que participan voluntariamente en el juego mediante la adquisición, a cambio de un precio cierto, de uno o más cartones de juego.

IV. Elementos materiales

En el juego del bingo serán necesarios los siguientes elementos materiales:

–Cartones . Habrán de ser homologados y estarán necesariamente fabricados en un material que permita que sean marcados por los jugadores. Los cartones sólo serán válidos para una partida y todos deberán estar seriados y numerados, indicando también, en lugar visible, el valor facial y el número de cartones de una serie.

–Aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios . El apartado extractor de bolas podrá ser bombó o neumático y deberá estar homologado previamente.

–Un circuito cerrado de televisión que garantice el conocimiento, por los jugadores, de las bolas que vayan siendo extraídas durante la partida. Para ello, la cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquéllas y la imagen será recogida por los distintos monitores distribuidos en la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

–Una o varias pantallas o paneles donde se irán recogiendo los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados. También será preceptiva la existencia de pantallas indicativas de los premios de línea, bingo en sus modalidades que se obtienen en cada partida, y en su caso, la reserva acumulada correspondiente y la bola máxima de extracción; existiendo igualmente uno o varios apartados contadores de las extracciones que se realizan.

–Para la modalidad de bingo interconexionado se precisará igualmente una determinada y específica infraestructura técnica que deberá contar en todo caso con:

–Una unidad central, denominada Centro Operativo de bingo interconexionado, a la que estarán conectadas todas las salas de bingo adheridas al sistema y autorizados para la práctica de esta modalidad, con la misión de centralizar, recibir y emitir toda la información relacionada con la realización de este juego.

–En las salas de bingo incorporadas a esta modalidad de juego, deberán implantarse los medios, elementos y soportes informáticos necesarios para su práctica y para la necesaria transparencia de la información.

V. Reglas de juego

Antes de iniciarse cada sesión de juego se deberá comprobar por el personal de la sala el correcto

funcionamiento de todo el material e instalaciones que hayan de utilizarse, procediendo al recuento de la bolas que hayan de utilizarse en presencia de las personas en funciones de cajero y jefe de sala. Los jugadores que así lo deseen podrán inspeccionar estas operaciones y formular cuantas preguntas consideren oportunas siempre que no interrumpen el desarrollo del juego, y siempre dirigidas a la persona en funciones de jefe de sala.

Todas las operaciones para la realización del juego del bingo habrán de ser efectuadas en presencia de jugadores y público en general.

Los servicios de control de juego podrán pedir en cualquier momento la verificación de las bolas en juego y cuantas comprobaciones estimen pertinentes. Antes de proceder a la venta de cartones, que exclusivamente se realizará dentro de la sala de juego, se anunciarán la serie o series a vender, el número de cartones de la misma y el valor facial de los mismos.

Los cartones se venderán correlativamente según el número de orden de los mismos dentro de cada una de las series. Si el número de cartones puesto en venta para una partida fuera insuficiente para la demanda de los jugadores se continuará con la venta de una nueva serie que habrá de ser del mismo valor facial, y que comenzará con el número uno de la misma, y en ningún caso se dará lugar a que hubiera dos cartones iguales.

Los cartones han de ser pagados por los jugadores en dinero efectivo, no pudiendo comenzar la partida hasta terminada esta función, quedando prohibida cualquier modalidad de pago diferido del importe (excepto la modalidad de bingo interconexiónado). El dinero obtenido por la venta de cartones y destinado al pago de premios de bingo y línea estará en poder del cajero dentro de la sala y afecto al pago de dichos premios.

Por la compra y tenencia de cartones, los jugadores adquieren el derecho a que se desarrolle la partida con arreglo a las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos, o a la devolución íntegra de su importe en los casos reglamentariamente previstos.

Tras la operación de venta, incluido el cobro de la misma, el personal encargado de esta función anunciará:

- a) Número de cartones vendidos, número y serie y numeración de los mismos.
- b) Importe de los premios de línea, bingo, y, en su caso, números de bola para la obtención de cada uno de ellos.

Antes de proceder al inicio de la partida, deberán reflejarse en las pantallas y paneles de la sala de datos mencionados en el apartado anterior.

Efectuadas las operaciones adscritas en los apartados anteriores se procederá a anunciar el inicio de la partida, durante la cual no se permitirá en ningún caso la entrada a la sala de nuevos jugadores, y se irán extrayendo sucesivamente las bolas, cuyos números se anunciarán a través de los altavoces de la sala mostrándose simultáneamente en los monitores, paneles y pantallas de la misma. La extracción de las bolas así como su lectura deberá efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan ir anotándolas en sus cartones.

Los números de los cartones deberán ser marcados por los jugadores de forma indeleble mediante rotuladores. La marca deberá efectuarse mediante el trazo de una cruz, un aspa o cualquier otro símbolo que permita inequívocamente identificar el número marcado.

Obtendrán premio las siguientes combinaciones:

–Línea.–Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya resultado premiada ninguna otra con los números extraídos anteriormente. La línea podrá ser cualquiera de las tres horizontales que forman un cartón, la superior, central o inferior.

–Bingo.–Se entenderá formado el bingo cuando hayan sido extraído todos los números que integran un cartón o tarjeta.

La aparición de varias combinaciones, ganadoras, tanto en línea como en bingo, determinará la distribución proporcional de los premios en partes iguales.

Reanudada la partida después de anunciar el premio a la línea y terminada la partida con el anuncio de la siguiente, no habrá derecho a reclamación alguna por parte de ningún jugador.

El juego se interrumpirá cuando algún jugador anuncie en voz alta la obtención en su cartón de juego de línea o bingo pronunciando la palabra correspondiente al premio de que se trate. Sucedido el hecho se entregará el cartón al personal de la sala que se lo requiera, procediendo éste a su comprobación. Esta operación se repetirá para cada uno de los cartones de los que se hubiera anunciado la obtención del premio. La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través del circuito de televisión, mediante la lectura y exposición de los mismos.

Si de la comprobación efectuada resultasen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón supuestamente premiado el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador; cuando la línea anunciada sea correcta el juego continuará hasta la obtención del bingo, y de resultar su verificación positiva se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios, no pudiendo reanudarse otra partida hasta terminado dicho proceso.

Una vez comprobada la existencia del cartón premiado, el personal de la sala preguntará si existe alguna otra combinación ganadora con relación a alguna línea o algún bingo igualmente premiado dejando el tiempo suficiente para que los jugadores puedan efectuar las comprobaciones pertinentes, transcurrido el cual se anunciará en la sala la orden de continuar o dar por finalizada la partida según el caso. Una vez que el personal de la correspondiente orden de «la partida, queda cerrada» se perderá todo derecho a reclamación alguna sobre dicha jugada y las anteriores efectuadas.

Los premios, que consistirán en una parte del valor facial de cada cartón de bingo de acuerdo a los porcentajes que se fijen según las distintas modalidades, se pagarán a la terminación de cada partida y en todo caso antes del comienzo de la siguiente, contra entrega de los correspondientes cartones, que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error.

El pago correspondiente a los premios de línea y bingo se efectuará en metálico en moneda de curso legal. Ninguno de los premios obtenidos por cualquier jugador, podrá ser sustituido total o parcialmente por especies de cualquier tipo.

La celebración de la última partida se anunciará expresamente a los jugadores y no podrá comenzar en ningún caso después del horario máximo autorizado.

En relación con las otras dos modalidades de bingo tenemos como reglas especiales:

A) El bingo acumulativo consiste en la obtención de un premio adicional para el jugador o jugadores que resulten premiados en el bingo ordinario, independientemente de éste, siempre que el número de bolas extraído hasta la consecución del premio no supere el número de bolas máximo autorizado.

El número de bolas máximo autorizado se determinará para las partidas, en relación con la venta media mes de cartones, expresada en pesetas, del período trimestral inmediato anterior, conforme a la escala siguiente:

Ventas período anterior	Extracción bola
Hasta 70.000.000 de pesetas	41 o menos.
De 70.000.001 a 150.000.000 de pesetas	40 o menos.
De 150.000.001 a 200.000.000 de pesetas	39 o menos.
A partir de 200.000.000 de pesetas	38 o menos.

Para el caso de salas de nueva apertura que opten por este sistema, el número de bolas máximo autorizado, se fijará conforme al promedio determinado para las salas equivalentes en categoría y aforo.

2. La cuantía de los premios en las salas que se acojan a esta modalidad, se determina en atención al valor facial de los cartones vendidos en cada partida, desglosándose de la siguiente forma:

- Premio bingo ordinario: 57% valor facial.
- Premio línea: 8% valor facial.
- Bingo acumulativo: 2% valor facial.

•Bote acumulativo: 1% valor facial.

Del 2% del bingo acumulativo se descontará un 25%, como reserva, y el 75% restante, será el premio líquido a pagar al jugador o jugadores ganadores.

La cuantía del bingo acumulativo, estará formada por la suma de los importes detraídos hasta un máximo acumulado para premio y reserva de catorce millones de pesetas. Alcanzado el tope de seis millones de pesetas para el premio del bingo acumulativo, la detracción del 2% se destinará a la reserva hasta el tope fijado de ocho millones. Alcanzada la cuantía máxima del bingo acumulativo, la detracción correspondiente (2%) pasará a nutrir el denominado «bote acumulativo», cuyo funcionamiento será el que se dispone a continuación.

El bote como variante dentro del acumulativo, se formará con la detracción del 1% del valor de los cartones, salvo que se haya alcanzado el tope del bingo acumulativo, en cuyo caso se nutrirá además con el 2% de dicha modalidad.

Este premio entrará en funcionamiento en la partida inmediatamente siguiente a aquella en la que se alcance el importe de 250.000 ptas.

Se otorgará cuando se cante bingo con la bola de orden igual o inferior de la que se establece según el volumen de venta de cada sala, incrementándose el número de bola para la obtención del premio, en las unidades que correspondan, partiendo de la establecida para el bingo acumulativo, hasta que se conceda el premio, en cuyo caso se retornará a la bola de premio acumulativo, iniciándose otra vez el proceso.

La escala será la siguiente:

Hasta 70.000.000 de ptas.	1 bola diaria.
De 70.000.001 a 150.000.000 de ptas.	2 bolas diarias.
Más de 150.000.000 de ptas.	3 bolas diarias.

En tanto se otorga el bingo bote, el importe correspondiente a la detracción del correspondiente al mismo, pasará a una reserva del bingo bote que servirá para nutrir el premio una vez que el mismo haya sido otorgado.

De la cantidad acumulada para reserva, una vez asignado el premio del bingo acumulativo se detraerá el 75%, cuyo importe constituirá la primera dotación para el siguiente premio de bingo acumulativo, quedando el restante 25% como base de reserva.

Para el supuesto de que, a tenor de lo anterior, exista más de una combinación ganadora de bingo acumulativo en una partida, ello dará lugar al reparto de los premios entre los jugadores que lo hayan conseguido.

El sistema de pago del bingo acumulativo será el mismo que se contempla para el pago del bingo ordinario.

B) El bingo interconexiónado consiste en la obtención de un premio adicional por el jugador o jugadores que accedan o resulten premiados con el premio de Bingo Ordinario, en número de bolas, según su orden de extracción, no superior a 35 para todas las salas, teniendo como particularidad que el premio se conforma con las detracciones producidas en las salas adheridas al sistema.

2. La dotación económica del bingo interconexiónado es la resultante de detraer la cantidad calculada en un 1% del valor facial de los cartones vendidos en cada partida de todas las salas de bingo con autorización para la realización de esta modalidad del juego, descontándose de la línea.

En el momento de entrega del premio se descontará un 25%, al efecto de integrar la primera dotación para el siguiente Interconexiónado. El 75% restante constituirá el importe del premio que se abonará al ganador o ganadores de la citada modalidad.

La cantidad que sirve de base para el premio del bingo interconexiónado corresponderá a las retenciones efectuadas por todas las salas, integradas en esta modalidad, diariamente hasta el final de la jornada, para su aplicación en la siguiente, considerándose jornada, a estos efectos, el tiempo que media entre la apertura y cierre de las salas, y se corresponderá con un porcentaje del valor facial de cada cartón en la siguiente proporción:

–Premio bingo ordinario	57% valor facial.
–Premio línea ordinaria	7% valor facial.
–Premio bingo interconexionado	1% valor facial.

3. Las salas de bingo incorporadas al sistema, vendrán obligadas a remitir por escrito al centro operativo del bingo interconexionado, inmediatamente después de finalizada la última jugada de cada jornada, el importe de la cantidad acumulada en el día. Así mismo el centro operativo, enviará a todas las salas incorporadas, antes de su apertura, la actualización diaria de los datos recabando acuse de recibo de los mismos.

Todas las salas a que se hace referencia deberán ingresar cada día en la cuenta corriente habilitada al efecto, las cantidades acumuladas el día anterior para el bingo interconexionado.

En el mismo momento en que se produzca la combinación que dé lugar al premio del bingo interconexionado, la sala en la que se haya producido el hecho, dará cuenta al centro operativo, enviando la información suficiente, siendo en todo caso provisional hasta que no sea comprobado en dicho centro operativo, suspendiéndose la celebración de las partidas en todas las salas adheridas, hasta que se hagan las comprobaciones oportunas, momento en el cual se reanudarán las partidas.

Al término de la jornada el centro operativo del bingo interconexionado, a la vista del número de jugadores que hayan conseguido premio, proclamará al ganador o ganadores, especificando el importe del premio alcanzado, lo que se pondrá en conocimiento de la totalidad de las salas, al efecto de información de los jugadores.

Conseguido el premio del bingo interconexionado, el jefe de sala entregará al jugador que lo alcanzara, un certificado en el que se detallaría la fecha de la sesión, el número de la partida y la cantidad del premio a percibir a resultas del número de ganadores de la sesión, según la cuantía del bingo interconexionado.

Este certificado dará derecho al cobro del premio que corresponda, que será abonado en un plazo no superior a 72 horas, por el centro operativo del bingo interconexionado mediante talón o cheque bancario a favor de la persona o personas que obtuvieran el premio.

VI. Régimen administrativo, restricciones y prohibiciones

1. Constituyen infracciones administrativas las previstas en el Título VI de la Ley 4/1998, de 24 de junio, del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, procediendo por su comisión la imposición de las sanciones que en dicho texto legal se prevén.

2. Los elementos personales del juego están sujetos a las limitaciones subjetivas de acceso y práctica de juegos, determinadas en el artículo 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, sin perjuicio de aquellas otras que se establezcan en su normativa de desarrollo.

3. Al juego del bingo le serán de aplicación, las demás disposiciones de carácter general previstas en la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

ANEXO 2º. Los juegos que se desarrollan mediante el empleo de las máquinas de juego

Notas de vigencia:

Ap. IV.2 guión 1º derogado por disp. derog. única.3 n) de Decreto-ley núm. 3/2009, de 23 de diciembre. LCyL\2009\841.

I. Denominación

El juego que se desarrolla a través de máquinas es aquella actividad que se realiza mediante la utilización de aquellos aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un

precio fijo, ofrecen al usuario el mero entretenimiento o la posibilidad de obtener un premio.

II. Modalidades

No existen modalidades específicas de este tipo de juego, sin perjuicio de las diversas clases de máquinas existentes que implicarán actividades de juego distintas.

III. Elementos personales

El jugador es aquella persona física que voluntariamente juega, mediante la utilización de los distintos tipos de máquinas.

IV. Elementos materiales

1. Las Máquinas de juego que son aquellos aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio fijo, ofrecen al usuario el mero entretenimiento o la posibilidad de obtener un premio.

2. Tipología de máquinas:

–Máquinas de tipo «A» o recreativas son las que a cambio de un precio, ofrecen al jugador un tiempo de utilización, sin que haya ningún tipo de premio o compensación en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables, salvo la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial.

–Máquinas de tipo « B» o recreativas con premio son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego.

–Máquinas de tipo «C» son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de juego y eventualmente pueden ofrecer un premio que siempre dependerá del azar.

–Máquinas de juego de tipo «D» o de premio en especie son los aparatos manuales o automáticos, que a cambio de un precio fijo concede al usuario un tiempo de utilización y dependiendo en todo caso de la habilidad o maestría de los jugadores, eventualmente un premio en especie en forma de objeto, en todo momento identificable desde el exterior, con un valor económico singular no superior a diez veces el importe de la jugada.

ANEXO 3º. Juego de boletos

I. Denominación

Es un juego que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos autorizados al efecto y a cambio de un precio establecido, permite obtener, en su caso, un premio en metálico previamente determinado en el boleto.

II. Elementos personales

El jugador es aquella persona que a cambio de un precio cierto, adquiere un boleto, y tiene la posibilidad de conseguir un premio en metálico, que previamente viene determinado en el propio boleto.

III. Elementos materiales

El boleto.—Consistirá en un soporte físico que deberá reunir requisitos de inviolabilidad que impidan su manipulación o lectura fraudulenta, debiendo reunir, asimismo, las siguientes características:

a) Tener impresa una serie de números o símbolos invisibles para el usuario y distribuidores de los mismos, cubiertos de manera que quede totalmente garantizada la seguridad de cada uno de los números o símbolos.

b) Tener un código de validación único e irreplicable en los boletos que constituyan cada lote. Asimismo deberán estar seriados de forma que se permita la identificación individual de cada boleto.

c) Contener las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder bien mediante el cortado del boleto, el raspado de los casilleros, o cualquiera otra operación, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos predeterminados.

d) Tener fijado el precio del boleto.

IV. Reglas de juego

Adquirido el boleto por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquéllos en los que aparezca un número o combinación de números, o un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente en las propias instrucciones. En general, el boleto contendrá extractadas las instrucciones del juego, así como todas las combinaciones posibles que otorguen premios con sus respectivas cuantías.

ANEXO 4º. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias

I. Denominación

La rifa es un juego que consiste en el sorteo de un objeto, celebrado entre los adquirentes de uno o varios billetes o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que en caso de ser premiado, obtendrán el objeto ofrecido.

La tómbola es un juego que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos expuestos al público, celebrado entre los adquirentes de uno o varios billetes o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que en caso de ser premiado existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados, bien de forma instantánea o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada.

Las combinaciones aleatorias es un juego con finalidad estrictamente publicitaria de un producto o servicio, en el que a través de un sorteo, se pueden conseguir determinados premios en metálico, especie o servicio, entre aquellos poseedores de una papeleta o billete que han conseguido como contraprestación del consumo del bien o servicio objeto de publicidad, sin que haya sufrido éste, incremento alguno de su coste ordinario como consecuencia del sorteo.

II. Modalidades

1. Las rifas y tómbolas se clasifican en:

a) Benéficas.—Son aquellas organizadas por Instituciones, Ayuntamientos u otras Corporaciones o Entidades, en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine para satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

b) De utilidad pública.—Son las organizadas por las Instituciones o Corporaciones citadas, en las que el importe de lo recaudado se destine a fines de reconocida utilidad pública.

c) De interés particular.—Son las organizadas por personas o Entidades públicas o jurídicas en las que el importe de los beneficios no se aplique a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

2. Las combinaciones aleatorias podrán ser de tracto único y de tracto sucesivo, siendo la primera cuando el sorteo se celebra en fecha única, y la de tracto sucesivo cuando se celebra de forma sucesiva en varias fechas.

III. Elementos personales

El jugador es el poseedor de un billete o papeleta, adquirido a cambio de un precio cierto, rifa o tómbola, o como contraprestación sin coste alguno, por el consumo de algún bien o servicio, combinación aleatoria, y que puede conseguir determinados premios en metálico, especie o servicios, mediante su participación en un sorteo.

ANEXO 5º. Apuestas

Notas de vigencia:

Modificado por [art. 2 de Decreto núm. 53/2014, de 23 de octubre. LCyL\2014\350.](#)

Se entiende por apuesta aquella actividad en la que se arriesga una cantidad de dinero u objetos económicamente evaluables sobre el resultado de un acontecimiento determinado, de desenlace incierto y ajeno para las partes intervinientes en la misma.

En lo relativo a las modalidades, elementos personales, elementos materiales y reglas de juego, se estará al desarrollo de su reglamento material».

ANEXO 6º. El juego de las chapas

I. Denominación

Las chapas es un juego de azar tradicional de la Comunidad de Castilla y León, que se puede realizar durante el Jueves, Viernes y Sábado de la Semana Santa de cada año, cuya característica esencial reside en que un participante juega en un corro contra otros participantes una cantidad de dinero, dependiendo la posibilidad de ganar de la posición en que queden dos monedas en el suelo, con identidad simultánea de anversos (tradicionalmente denominados «caras») o de reversos (tradicionalmente denominados «cruces» o «lisas»), tras haber sido lanzadas al aire.

II. Modalidades

No existen modalidades, sin perjuicio de las variantes que posteriormente se exponen en las reglas del juego.

III. Elementos personales

Se denomina organizador a aquella persona física o jurídica que, de jugarse en un local cerrado, aparece como titular de la actividad principal de dicho local y que, en su caso, puede cobrar a los lanzadores una comisión previamente pactada. El organizador no podrá participar en el juego.

El gestor (tradicionalmente denominado «baratero») es aquella persona física que dirige el juego en un único corro, colabora en el desarrollo del mismo, casa y controla las apuestas, vigila la tirada, canta los resultados y que, por su labor de ayuda, puede obtener propinas de los lanzadores. Si el juego se desarrolla en un local cerrado, el gestor actúa remunerado por el organizador, y entre sus funciones también está la de cobrar a los lanzadores, de proceder, la comisión que corresponda percibir al organizador. El baratero puede estar auxiliado en todos sus cometidos por otra persona (tradicionalmente llamada «ayudante»), que sólo podrá actuar en ese corro. Ni el baratero ni, en su caso, el ayudante pueden participar en el juego.

Se llama lanzador o tirador a aquella persona física que participa voluntariamente en el juego realizando una apuesta de cantidad de dinero frente al resto de jugadores sobre la posición simultánea de caras o cruces, a su elección, que acaecerán en las monedas al caer en el suelo, y efectúa la tirada al aire de dichas monedas.

Se denominan jugadores o puntos a aquellas personas físicas que participan voluntariamente en el juego cubriendo con una cantidad de dinero la apuesta efectuada por el lanzador, sobre la posición simultánea de caras o cruces contraria a la elegida por éste.

IV. Elementos materiales

A. Las chapas se juegan sobre el suelo, en una superficie rígida, espacio que será plano y libre de cualquier clase de obstáculo.

B. Se utilizarán en el juego monedas iguales, del mismo valor, peso y dibujo, y en buen estado de conservación (tradicionalmente monedas de diez céntimos de cobre del reinado de Alfonso XII, denominadas «perras gordas»), en las que se pueda diferenciar perfectamente la cara y la cruz, planas, sin abombamientos, cortes o mellas, y sin sobrecarga de ningún género.

V. Reglas del juego

Desarrollo. El baratero, situado dentro del círculo, deberá ir ofreciendo las monedas a los participantes, ubicados alrededor del mencionado círculo haciendo un corro, a los efectos de que alguno de ellos voluntariamente acepte la posición de lanzador, ofrecimiento que se realizará siempre de derecha a izquierda.

Aceptadas las monedas por un participante, éste determinará la cantidad de dinero máxima de la apuesta y la posición simultánea de caras o cruces por la que opta, que serán cantadas en voz alta por el baratero, manifestando la expresión tradicional «El que tira va a (caras o cruces)», añadiendo a continuación «dinero al suelo» o «dinero a casar».

Se irán cubriendo por el baratero las apuestas de los jugadores, siempre de derecha a

izquierda, en cantidad de dinero igual que la apostada, depositándola en el suelo dentro del círculo y al lado del correspondiente jugador, hasta que el dinero se agote o, en su defecto, devolviendo al lanzador la parte sobrante no cubierta y manifestando en voz alta en cuánto ha quedado la apuesta definitiva.

Una vez casadas las apuestas, mientras no se produzca la identidad de posiciones en las monedas, las cantidades apostadas no podrán alterarse o retirarse.

El baratero ofrecerá al lanzador las monedas para que éste elija dos de ellas.

El lanzador cogerá las monedas con dos dedos de una mano, por su perfil, en posición horizontal, superpuestas sin coincidir totalmente, reflejando en el anverso de la superior y en el reverso de la inferior la opción por él elegida de caras o cruces, mostrando tal posición a los jugadores.

El baratero en voz alta volverá a cantar la expresión tradicional «El que tira va a (caras o cruces)».

Acto seguido, el lanzador tirará las monedas al aire, siempre en forma ascendente para que éstas alcancen una altura mínima de 2,30 metros medidos desde el suelo, y cuyo primer bote debe producirse siempre dentro del círculo trazado.

Si el lanzador no ha mostrado a los jugadores la correcta posición de las monedas antes de tirarlas, o el lanzamiento no alcanza la altura mínima exigida, la jugada podrá ser anulada por el baratero antes de que éstas lleguen al suelo voceando la palabra «barajo».

La posición en que queden las monedas será siempre cantada en voz alta por el baratero, a través de la expresión tradicional «caras», «cruces» o «cara y cruz», pudiendo acercarse el lanzador o cualquier jugador que lo desee a comprobar dicha posición. Las monedas deben quedar planas en el suelo, de tal forma que no será válida la jugada en la que las mismas aparezcan montadas, aunque sea parcialmente.

En el juego de las chapas, la ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

Cuando ambas monedas queden en la posición elegida por el lanzador, éste habrá ganado la apuesta, procediendo el baratero a recoger el dinero casado en el suelo y a entregárselo.

Cuando ambas monedas queden en la posición contraria a la elegida por el lanzador, los jugadores habrán ganado su apuesta, pudiendo recoger cada uno el correspondiente dinero casado en el suelo.

Si las monedas quedan en posición contraria una respecto a la otra, la tirada genera empate, y han de volver a tirarse sucesivamente hasta conseguir una posición igual en ambas.

Perdida la apuesta por un lanzador, el baratero obligatoriamente habrá de ofrecer las monedas a los siguientes participantes en el corro, de derecha a izquierda, a los efectos de que alguno de ellos voluntariamente acepte la posición de lanzador.

El baratero en supuestos de mucha concurrencia, para un desarrollo más ordenado, podrá determinar la situación en que deben ir colocándose en el corro los nuevos participantes que pretendan incorporarse al juego, para garantizar el derecho del resto de jugadores a acceder

preferentemente de forma voluntaria a la posición de lanzador.

B.–Variantes. Por la amplitud geográfica de la Comunidad de Castilla y León, y las peculiaridades propias que a lo largo de la historia ha ido adquiriendo el juego tradicional de las chapas en cada comarca o localidad, se admiten en su desarrollo aquellas variantes que, respetando las reglas anteriormente establecidas, sean propias de la costumbre del lugar, señalándose a continuación aquellas más generalizadas.

En todo caso, los participantes tienen derecho a conocer en todo momento con qué variantes se está desarrollando el juego, y por ello el baratero deberá cantar en voz alta con frecuente periodicidad las mismas.

I. Por los rebotes de las monedas:

1. Válida la pegada: Si alguna o ambas monedas en los sucesivos rebotes golpean involuntariamente en cualquier persona, la jugada es válida y se admite la posición última de las monedas.

2. No válida la pegada: Si alguna o ambas monedas en los sucesivos rebotes golpean en cualquier persona, la jugada no es válida y las monedas han de ser lanzadas nuevamente.

El baratero, al momento de ser lanzadas, cantará en voz alta la expresión tradicional «El que tira va a (cara o cruces), y si pega vale para todos» o, en caso contrario, «El que tira va a (cara o cruces), y si pega no vale para nadie».

II. Por la vinculación sucesiva de la apuesta en los lanzamientos:

1. Juego sencillo: El lanzador tiene plena libertad para determinar la cantidad de la apuesta en el primer lanzamiento y, de continuar, en el segundo y posteriores ha de apostar como mínimo lo ganado en el lanzamiento anterior. Puede retirarse del juego después de cada lanzamiento.

2. Juego mixto: El lanzador tiene plena libertad para determinar la cantidad de la apuesta en el primer lanzamiento, pudiendo retirarse del juego después. Si opta por continuar, está obligado a apostar en el segundo como mínimo lo ganado en el primero, y en el tercero como mínimo lo ganado en los dos lanzamientos anteriores. De querer continuar, en la cuarta tirada volverá a tener libertad de determinación de la cantidad de la apuesta y de retirarse después, vinculándole sus ganancias, de proseguir, para la quinta y sexta en la misma forma que la establecida para la segunda y tercera, y así sucesivamente.

3. Juego doblado: El lanzador tiene plena libertad para determinar la cantidad de la apuesta en el primer lanzamiento, debiendo necesariamente apostar en la segunda todo lo jugado y ganado en la anterior, y de igual forma en la tercera con respecto a la segunda. De querer continuar, en la cuarta tirada volverá a tener libertad de determinación de la cantidad de la apuesta, vinculándole la misma y sus ganancias para la quinta y sexta en la misma forma que la establecida para la segunda y tercera, y así sucesivamente.

III. Por la posibilidad de ampliar la apuesta del lanzador:

1. De apuesta única: Sólo podrá casarse con los jugadores la cantidad que haya apostado el lanzador.

2. De apuestas múltiples: Casada la cantidad que haya apostado el lanzador, si quedaran jugadores no cubiertos, podrá voluntariamente otro u otros jugadores del corro, sucesivamente y de derecha a izquierda, determinar la cantidad de dinero que aportan para cubrir al resto de jugadores cuyas apuestas no hayan podido ser casadas, asumiendo con ello la cualidad de sublanzadores sujetos a la posición y actuación del lanzador.

VI. Régimen administrativo, restricciones y prohibiciones

1. La organización, gestión y desarrollo del juego de las chapas requerirá la previa obtención de autorización administrativa de la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León en cada provincia.

ANEXO 7º. Juegos exclusivos de casinos de juego

Notas de vigencia:

Ap. 01.IV modificado por [art. 2.Dos](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Ap. 02.II modificado por [art. 2.Cuatro](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Ap. 02.III modificado por [art. 2.Cuatro](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Ap. 03. III párr. 1º modificado por [art. 2.Seis](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Ap. 10 modificado por [art. 2.Nueve](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Ap. 11. II modificado por [art. 2.Diez](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Ap. 11. IV.2 suprimido por [art. 2.Once](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Ap. 11. IV.3 suprimido por [art. 2.Once](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Ap. 11. IV.párr. 2º suprimido por [art. 2.Once](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Ap. II modificado por [art. 2.Uno](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Ap. 09. IV.4 añadido por [art. 2.Ocho](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Ap. 03. IV.1. h) añadido por [art. 2.Siete](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Ap. 03.IV.1. g) añadido por [art. 2.Siete](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Ap. 03. IV.1. f) añadido por [art. 2.Siete](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Ap. III.01.VI añadido por [art. 2.Tres](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Ap. III.02.V añadido por [art. 2.Cinco](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Ap. 13 añadido por [art. 2.Doce](#) de [Decreto núm. 22/2013](#), de 20 de junio. [LCyL\2013\202](#).

Modificado por [Anexo](#) , tal y como establece el art. único de [Decreto núm. 2/2008](#), de

10 de enero. LCyL\2008\10.

I. Denominación

Son los que se podrán practicar en los establecimientos autorizados al efecto con este carácter.

II. Modalidades

Los juegos que podrán practicarse en los casinos de juego, cuya descripción y reglas de juego se contemplan a continuación, son:

- 01 Ruleta francesa.
- 02 Ruleta americana.
- 03 Veintiuna o Black-Jack.
- 04 Bola o Boule.
- 05 Treinta y Cuarenta.
- 06 Punto y banca.
- 07 Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer.
- 08 Bacarrá a dos paños.
- 09 Dados o Craps.
- 10 Póquer de contrapartida.
- 11 Póquer de círculo.
- 12 Ruleta de la fortuna.
- 13 Banca francesa o Dados portugueses.

III. Régimen administrativo, restricciones y prohibiciones

1. Constituyen infracciones administrativas las previstas en el Título VI de la Ley 4/1998, de 24 de junio, del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, procediendo por su comisión la imposición de las sanciones que en dicho texto legal se prevén.

2. Los elementos personales del juego están sujetos a las limitaciones subjetivas de acceso y práctica de juegos, determinadas en el artículo 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, sin perjuicio de aquellas otras que se establezcan en su normativa de desarrollo.

3. A los juegos que se practican en los casinos le serán de aplicación, las demás disposiciones de carácter general previstas en la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del

Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

01. RULETA FRANCESA

I. Denominación

La ruleta es un juego 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. Modalidades

Existen dos modalidades de ruleta francesa según exista uno o dos tableros en la mesa de juego, denominándose, ruleta «a un paño» o «a dos paños» respectivamente.

III. Elementos materiales

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 doce, un espacio reservado al cero y otro para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en español los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

IV. Elementos personales

Para la denominada «a un solo paño»: Un jefe de mesa, dos crupieres y un extremo de mesa, puesto, este último, cuya presencia en mesa podrá eximirse por la dirección del juego en función de las circunstancias de la partida.

Para la denominada «a dos paños»: Un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse uno enfrente del otro y de cara al cilindro, y cuatro crupieres que se sitúan en el centro de la mesa, distribuidos de la siguiente forma: dos se colocarán a derecha e izquierda del jefe y subjefe de mesa, respectivamente, y dos extremos de mesa colocados en las extremidades de la mesa. No obstante, en función de las circunstancias del juego y a juicio de la dirección del juego, podrá eximirse la presencia del subjefe de mesa y de uno de los dos extremos de mesa.

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

Los crupieres 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.

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.

En cuanto a la presencia del jefe de mesa, a juicio de la dirección de juegos, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que el número total de mesas a su cargo no exceda de cuatro y cuenten con un sistema de grabación individualizado.

V. Reglas de juego

1. Combinaciones posibles. Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) 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, etc., el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50 por 100 de su valor a cada salida del cero. Si 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, etc., de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etc., del número cero.

B) 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. En caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso. Igualmente se pagará once veces la apuesta realizada, a las fichas colocadas sobre las combinaciones «0-1-2» y «0-2-3».

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. Igualmente cabe la apuesta sobre la combinación «0-1-2-3».

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta, debiendo colocarse las fichas sobre la línea longitudinal entre las dos filas de números.

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.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida al casino de juego. 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 de la siguiente manera:

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

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado, 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.

B) Normas especiales.

La dirección del juego podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas siempre que el casino tuviera autorizada la posibilidad de modificarlos, esta

posibilidad se ejercerá 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 su límite de apuesta, anunciando las tres últimas bolas con el límite anterior y completando el anticipo de la mesa, si procediese. La variación del límite de apuesta de una mesa determinada se limitará a una sola vez por sesión de juego y siempre en el sentido de aumentarlo, nunca de disminuirlo.

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

c) Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse en cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento regulador de los Casinos de Juego de la Comunidad de Castilla y León.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

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

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el «croupier», 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 designarlo 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.

VI.– Variedad: Ruleta Francesa Abreviada

La Ruleta Francesa Abreviada se desarrolla con los mismos elementos de juego, personal y normas de funcionamiento que la ruleta francesa tradicional, con las siguientes diferencias:

a) El paño que cubre la mesa es igual al de la ruleta francesa tradicional, salvo que carece de espacios para las apuestas a suertes sencillas, docenas y columnas.

b) Las apuestas posibles en la ruleta francesa abreviada son la seisena o doble fila transversal, la fila transversal, el cuadro, el caballo o pareja y el pleno o número entero.

02. RULETA AMERICANA

I. Denominación

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 correspondiente del presente Catálogo.

II. Elementos Materiales

1.– Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

a) Las apuestas se colocan solamente sobre uno de los dos lados del tapete.

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

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

2.– Apuestas de «Sectores 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 o serie grande, tercio o serie pequeña y huérfanos.

3.– Pistas de series.

Se podrán incluir, en los paños de las Ruletas Americanas, lo que se denomina «pista de series». Su finalidad es la de ayudar al crupier a emplazar, si así fuera requerido por los clientes, un número y vecinos de una forma rápida y segura.

III. Elementos personales

El personal de cada mesa lo formará, un jefe de mesa y un crupier y, eventualmente, un auxiliar encargado, entre otras funciones de asistencia al mismo, de ordenar los montones de

fichas.

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

A juicio de la dirección de juegos, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que el número total de mesas a su cargo no exceda de cuatro y cuenten con un sistema de grabación individualizado.

Jugadores. Podrán participar un número limitado, de acuerdo con las características de las mesas.

IV. Reglas de juego

2. Máximos y mínimos de las apuestas: El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida al casino. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo 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 viene fijado respecto a las suertes sencillas, en 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura; y respecto a las suertes múltiples, el máximo viene representado por, en el pleno o número entero, 10, 20 ó 30 veces dicha cantidad mínima; en la pareja o caballo, 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, 60, 120 ó 180 veces; en la columna o docena, 120, 240 ó 360 veces; y en la doble columna y doble docena, 240, 480 ó 720 veces.

3. Desarrollo del juego. En cada jugada, el «croupier», cuando no esté asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas, y 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.

V.– Variedad: Ruleta americana de doble cero

La ruleta americana de doble cero se rige por los mismos principios que la ruleta de un solo cero, con las particularidades siguientes:

a) El disco giratorio de la ruleta tendrá una casilla más, correspondiente al doble cero, situada frente a la casilla del cero y que, al igual que en la de doble cero, no podrá ser de color rojo o negro.

b) En el tablero de la mesa habrá un espacio reservado al doble cero, situado a la derecha del espacio asignado al cero y los jugadores podrán realizar sus apuestas también sobre el doble cero, así como otras predeterminadas.

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 Materiales

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.

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

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. No obstante, los distribuidores, manuales o electrónicos, podrán mantenerse en la propia mesa siempre que, provistos de llave, precinto sellado o cualquier otro sistema de cierre, finalizada la sesión permanezcan convenientemente cerrados. Su distribución a las diferentes mesas la realiza la dirección del juego o persona que le sustituya al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

En caso de bloqueo insubsanable del distribuidor o sabot automático, si éste es debido a la mala colocación de la carta, el inspector procederá a colocarla correctamente y se continuará la partida.

En el caso de bloqueo insubsanable del sabot manual o automático producido por otras causas, el inspector sustituirá el sabot por otro, automático o manual, procediendo a continuación el crupier a mezclar y barajar las cartas como si se tratase de la primera partida de la mesa.

Con anterioridad a su instalación, se deberá comunicar al órgano directivo central competente en materia de juego la utilización de distribuidores o sabot automáticos, debidamente homologados, que contengan elementos, dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realicen la función de barajado de cartas de un modo automático.

Mesa de juego, el juego del "black-jack" se practica en una mesa de forma ovalada que dispone de un paño con siete casillas, destinadas a recoger las apuestas que realicen los jugadores, y de dos ranuras, ubicadas a derecha e izquierda del crupier, en las que se depositan el dinero, las fichas y placas de los cambios, y las propinas, respectivamente. En la parte interior del centro de la mesa estará depositado el anticipo de la mesa.

El casino podrá disponer de mesas reversibles, que podrán servir para jugar a "black-jack" o póquer sin descarte indistintamente, cuya homologación no será necesaria si lo están cada una de las mesas de los dos juegos individualmente consideradas, y siempre que ambas mesas cumplan la normativa fiscal correspondiente, 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. Elementos Personales

El inspector o jefe de mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante su transcurso se presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien, a juicio de la dirección del juego, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que el número total de mesas a su cargo no exceda de cuatro y cuenten con un sistema de grabación individualizado.

El crupier. Es el que dirige la partida, teniendo como misión, en su caso, la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y retirar las posturas perdedoras.

Los jugadores. Los jugadores podrán participar sentados o de pie.

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. Si algunas plazas no están cubiertas pueden los jugadores apostar sobre las vacantes dentro de los límites de la apuesta, mandando sobre ella el de mayor apuesta o, en caso de igualdad, el de mano más cercana al sabor.

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.

No podrá iniciarse o continuar la partida con menos de dos manos apostadas.

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

Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la "mano" de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

En ningún caso el número de apuestas por plaza o casilla podrá exceder de tres.

IV. Reglas de juego

1. 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 realizara un black-jack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en 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.

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

Si un jugador separa un par de ases o 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. Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes podrá doblar su apuesta.

En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares.

e) Retiro. Un jugador podrá desistir de su jugada, perdiendo la mitad del importe de su apuesta, siempre que el primer naipe del crupier no sea un As, y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la solicite.

f) Posibilidades de juego del black-jack descubierto.

1.º 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", y otro para sí mismo, todos descubiertos.

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

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

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

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

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación

igual o inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior, a excepción de que ambos tengan black-jack, en cuyo caso, se considera empate, y no se perderá ni se ganará.

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

Con 21 puntos o black-jack no se podrá pedir carta.

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

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

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

3.º El retiro. Esta modalidad de black-jack no contempla la posibilidad de esta jugada.

g) Posibilidades de juego del triple black-jack.

1.º Juego simple o black-jack. Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el croupier distribuirá un naipes a cada "mano", comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipes.

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

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

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

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas

perdedoras, situadas en la casilla número 1, y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Después recogerá o pagará, según sea el caso, las apuestas de jackpot. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas, situadas en la casilla número 1, que aún estén en juego.

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

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

Con 21 puntos o black-jack no se podrá pedir carta.

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

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

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

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

2.º El seguro. Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible black-jack de la banca, tantas veces, como casillas tenga apostadas.

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

h) Máximo y mínimo de las apuestas del triple black-jack.

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

2. 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 otorgada al casino, siendo de aplicación 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 la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo 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.

3. Funcionamiento del juego. Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atenderán a la normativa específica correspondiente.

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 del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos Materiales

El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro de 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 cuadrado de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual

se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador. De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

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

III. Elementos Personales

Jefe de mesa que dirige la misma.

«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.

Jugadores, en cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

IV. Reglas de juego:

1. 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;

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.

2. Máximo y mínimo de apuestas. El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida al casino. Sin embargo, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuestas vendrá 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.

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

A continuación la bola es lanzada por el «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 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 Materiales

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.

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. Elementos Personales

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

El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego y los «croupiers», 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.

En cuanto a los jugadores, en cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

III. Reglas de juego

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

Los jugadores no pueden hacer uso 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.

2. Máximo y mínimo de las apuestas. El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida al casino y el máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego. Una vez realizada la operación de mezclar las cartas, en su caso, 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 «sabot» se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el «croupier» anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: Dos 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 en 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 pueden verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

06. 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 aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo

caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

II. Elementos Materiales

Cartas. Se utilizarán seis barajas debidamente homologadas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, 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.

Distribuidor o sabot. Se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de "black jack" en el presente catálogo.

Mesa de juego. Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una en frente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos crupieres, 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, a favor de punto y a favor de la igualdad. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

También podrá practicarse el juego en una mesa de reducidas tipo "mini," con dimensiones y características similares a la del veintiuno o "black jack", que puede permitir el uso alternativo y reversible para ambos juegos, para un número de jugadores sentados igual o inferior a siete, y tipo "midi" para un número de jugadores igual e inferior a nueve. En estas mesas no podrán participar jugadores de pie y se sustituirá la cesta para recibir las cartas usadas por un recipiente situado a la derecha del crupier y destinado a este fin.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: Una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otras 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 en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor del empate.

III. Elementos Personales

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y tres crupieres, si bien la dirección del juego podrá, en función de las circunstancias de la partida, eximir la presencia en mesa de uno de ellos. En el caso de que el juego se desarrolle en las mesas reducidas, sin perjuicio de que las funciones de supervisión del jefe de mesa se lleve a cabo sobre cada una de las mesas, éstas podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de tres en la modalidad de nueve jugadores y de cuatro en su modalidad de siete, y podrá reducirse el número de crupieres a uno para cada mesa.

Jefe de mesa. Le corresponde la dirección y supervisión 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.

Crupieres. 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, en su caso, 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 la mesa reducida, la distribución de las cartas corresponderá al crupier, 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 a este fin.

Podrán participar en el juego 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 crupier. 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.

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 que conste en la correspondiente autorización del casino, y el máximo de las apuestas será fijado para cada mesa entre 20 y 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

IV. Reglas de 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 aquél 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. Las apuestas sobre el "empate" no podrán ser superiores al 10% 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.

2. Reglas de la tercera carta:

a) Para la «mano» del jugador.

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

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

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

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

T: Significa pedir tercera carta.

P: Significa plantarse.

3. 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 está llevando a cabo en ese momento.

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

La orden del «croupier», «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al «croupier», quedándose la segunda carta y cuarta 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».

Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

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

Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la banca.

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

En caso de empate el jugador que apostara a empate cobrará la ganancia establecida.

07. BACCARÁ, CHEMIN DE FER O FERROCARRIL

I. Denominación

El 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 Materiales

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, pudiendo ser usados los naipes, 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 la normativa específica de casinos de juego.

Distribuidor o «sabot» Se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de Black Jack en el presente Catálogo.

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. Elementos Personales

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

«Croupier».—Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las funciones de 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; la custodia y control de la suma que constituye la banca; el pago de las ganancias a los jugadores, y orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

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».

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.

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

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 rehúse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso. El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la mano perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

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

Banca.—La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del «croupier» (sentado frente al departamento núm. 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 retirada por el jugador mientras gana, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente.

Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

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

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

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

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido. Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la «mano» así como su asociado, no podrá 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 de 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 que aparezca en la autorización otorgada al casino, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer el 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 aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5% 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 o cincuenta veces al 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 exceda 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 aquélla, 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».

IV. Reglas de juego

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

esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

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

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que 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.

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 va más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

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

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará a la 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, este último tiene preferencias 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 «sabat» y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el «croupier» mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el «croupier» haya anunciado «no va más apuestas»; sin embargo, podrá instar al «croupier» a que retire las 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.

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

T: Significa pedir tercera carta.

P: Significa plantarse.

O: Significa que puede optar.

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

Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las

apuestas.

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

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

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

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

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

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

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

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero («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 «baccará». En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de casar la carta.

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

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, «baccará», 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.

08. «BACCARÁ» A DOS PAÑOS

I. Denominación

El «baccará» 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.

II. Modalidades

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.

III. Elementos Materiales

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.

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 departamento y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último de primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las 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 las propinas.

IV. Elementos Personales

Personal.—El personal mínimo necesario será: Un inspector, un «croupier», un cambista y un auxiliar. Será aplicable al inspector «croupier» y cambista, respectivamente, lo dispuesto al respecto en la regulación del baccará, chemin de fer o Ferrocarril, recogida en el presente Catálogo.

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 de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

Banca. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores. En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

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

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo «sabot», no podrá volver a ser banquero. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos de la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las 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.

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 «baccará» con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

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.

V. Reglas de juego

Las reglas contenidas en el presente Catálogo para el baccará, chemin de fer o ferrocarril, 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 presente Catálogo para el baccará, chemin de fer o ferrocarril.

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.

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 cartabloqueo 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 más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del «croupier».

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

El banquero, entonces, extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: Primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el «croupier» mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, 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 en 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 uno sea superior a la pérdida en otro, el «croupier» ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnote», 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.

Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

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

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

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo 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 reestablecida 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 3º 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 3º 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.

09. 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 materiales

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. Elementos personales

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

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

Los «croupiers» se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar en su caso, las

apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

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

IV. Reglas de juego

1. *Combinaciones* .–Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

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

Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que 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 ó 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 7.

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

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

Hard ways. Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva.

Gana si sale «el doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan a 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; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada al don't win, cuya apuesta se hace sobre la puesta 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 da la suerte simple correspondiente o próxima ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Come y se paga como la suerte asociada al 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 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8: 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

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

2. *Apuestas* .-Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 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 las apuestas estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. *Funcionamiento* .-El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

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

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

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

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado 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.

4.– Sic bo

Su particularidad es que se practica con tres dados introducidos dentro de un agitador, cuyo uso corresponde exclusivamente al croupier.

Los jugadores arrojan tres dados y apuestan al resultado de cada tirada. El jugador hace la apuesta primero al elegir el tamaño de la ficha y luego coloca sus fichas en el área de la mesa del sic bo correspondiente a la apuesta que quiere hacer. Se juega en una mesa que presenta varias opciones diferentes a las que apostar, parecidas a las mesas de apuestas de los dados y la ruleta.

1. Apuestas posibles.

a) Triple específica: gana la apuesta si los tres dados muestran 1.

b) Cualquier triple: gana la apuesta si los tres dados muestran el mismo número sin importar cual sea éste.

c) Doble específica: gana si al menos dos de los tres dados muestran un número específico al que apostó.

d) Total: gana si la suma de los tres dados logra el resultado total específico que apostó. Si apostó por un total de 12, ganará con 3, 4 y 5, con 2, 4 y 6 y con 4, 4 y 4; o con cualquier otra combinación que logre 12.

e) Pequeña: gana si el total de la suma de los tres dados es entre 4 y 10, pero no es un triple.

f) Grande: gana si el total de la suma de los tres dados es entre 11 y 17 pero no es un triple.

g) Combinación de dos dados: puede apostar, al menos, dos números diferentes que se mostrarán en dos de los dados, como mínimo.

h) Apuesta única mortal: gana si, al menos, uno de los dados muestra el número específico que apostó.

10 PÓQUER DE CONTRAPARTIDA

1. Póquer de contrapartida: normas generales y comunes a las diferentes

variedades del póquer de contrapartida

I.– Denominación

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

II.– Elementos Materiales

Cartas o naipes. Al póquer 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 (K), dama (Q), jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

Distribuidor o sabot. Se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de black-jack en el presente Catálogo.

Mesa de juego. Será de las mismas medidas y características que las de black-jack, con espacios diferenciados para los jugadores, con las especialidades que se determinen en la norma específica que regula cada modalidad.

III.– Elementos Personales

El jefe de mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante su transcurso se presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien, a juicio de la dirección del juego, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que el número total de mesas a su cargo no exceda de cuatro y cuenten con un sistema de grabación individualizado.

El crupier. 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. No obstante la mezcla de las cartas podrá realizarse también, mediante barajadores automáticos, previamente homologados.

Los jugadores. Los jugadores que pueden participar y las condiciones serán establecidos en la norma específica que regula cada modalidad.

2.- Variedades del póquer de contrapartida

Las variedades del póquer de contrapartida se aprobarán por orden de la Consejería competente en materia de juego, en la que se establecerán las normas específicas por las que habrán de regirse.

11 PÓQUER DE CÍRCULO

1. Póqueres de círculo: normas generales y comunes a las diferentes variantes del póquer de círculo

I. Denominación

El póquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

II. Variantes del póquer de círculo

Las variedades del póquer de círculo se aprobarán por orden de la Consejería competente en materia de juego, en la que se establecerán las normas específicas por las que habrán de regirse.

III. Elementos materiales

Cartas o naipes. Se juega con una baraja de características similares a las utilizadas en el juego de "black-jack" o veintiuno, de 52 cartas. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás del rey (K).

Mesa de juego. Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en uno de sus lados mayores destinado a acoger al crupier. La mesa sólo admitirá jugadores sentados hasta un máximo de 10, y deberá tener una zona central, que será la utilizada para depositar las apuestas, claramente delimitada de la zona exterior que será la utilizada por los jugadores para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Asimismo, las mesas deberán disponer de las siguientes aberturas o ranuras: Una, a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio del casino de juego, llamada pozo o cagnotte, y otra, a la izquierda, para introducir las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores.

Beneficio. El beneficio del casino de juego se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Será hasta del 5 por 100 sobre el dinero aportado en cada mano y se introducirá en el pozo o cagnotte, deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada mano. Dicho beneficio se fijará, a criterio del establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

b) Será un porcentaje que oscilará por sesión entre el 10 y 20 por 100 del máximo de la mesa o del resto según la modalidad de póquer. Se entiende por sesión una hora de juego más las últimas manos.

IV. Elementos personales

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un crupier. La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un jefe de sector o equivalente y, además, puede haber un cambista para diversas mesas.

Jefe de mesa. Corresponde al jefe de mesa controlar el desarrollo correcto del juego actuando como delegado de la dirección del casino de juego, resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevar una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes en la mesa.

Crupier. El crupier es la persona que realiza el recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncia en voz alta las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcula e ingresa el beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introduce las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; controla el juego y vigila para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia, controla y abona el bote. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo debe comunicar al jefe de mesa. Todo ello, sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen.

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

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

Los puestos se sortearán al inicio de la partida. Si comenzada la partida quedaran plazas libres corresponderá al jefe de mesa o equivalente la asignación de los puestos.

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

V. Reglas de juego

1. Combinaciones posibles. Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes.

a) Escalera real de color: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: as, rey, dama, jota y 10 de trébol).

b) Escalera de color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que

ésta coincide con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9 y 10).

c) Póquer: Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro reyes y un 6).

d) Full: Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: tres 8 y dos 7).

e) Color: Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 5, 7, 10, dama y as de tréboles). En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el full.

f) Escalera: Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y jota).

g) Trío: Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (ejemplo: Tres 8, un 7 y un 2).

h) Figuras: Es la combinación formada por cinco cartas que debe ser as, rey, dama o jota. Esta combinación sólo se utiliza en la variedad de póquer cubierto con cinco cartas.

i) Doble pareja: Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 6, dos jotas y un as).

j) Pareja: Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un as).

k) Carta mayor: Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Desempate. Cuando dos o más jugadores tienen la misma jugada, gana quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando dos o más jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: Un póquer de reyes supera a uno de damas).

b) Cuando dos o más jugadores tienen "full", gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando dos o más jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana aquel que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando dos o más jugadores tiene color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

e) Cuando dos o más jugadores tiene trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

f) Cuando dos o más jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta y, si coincide, se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando dos o más jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja y, en último

lugar, la carta que queda de valor más alto.

h) Cuando dos o más jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Máximos y mínimos de las apuestas. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos que tenga autorizados el casino de juego.

a) Normas generales sobre estos límites. El mínimo y el máximo de la mesa dependen de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40 por 100 del máximo y el "ante" (apuesta inicial) será como máximo un 50 por 100 del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1º "Split limit": El máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2º Bote con límite: El máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3º Bote sin límite: No existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

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

VI. Desarrollo del juego

1. Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego, como mínimo, cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida. En el caso de que el número de jugadores descienda por debajo de la citada cifra, deberá suspenderse el desarrollo de las partidas hasta que se subsane dicha situación. Transcurridos quince minutos desde el momento en que se produjo la suspensión, el director de juegos podrá acordar el cierre de la mesa por no encontrarse en ella, al menos, cuatro jugadores.

2. El crupier señala, al inicio de la partida, quién tiene la "mano" colocando delante del jugador una pieza redonda ("marca"). La "mano" irá rotando en el sentido de las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

El barajado podrá realizarse por el crupier y por los jugadores. El crupier, tras comprobar que está la totalidad de los naipes de la baraja, procederá a barajarlos, al menos tres veces, de forma que no sean vistos por los jugadores, con el siguiente orden: Mezclar (tipo "chemin de fer"), agrupar, barajar. Cualquier jugador podrá realizarlo, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realizará el crupier, que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la mano para que proceda al corte o talla.

3. Al realizar el corte se deben observar las siguientes prescripciones:

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

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

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

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte. En el caso de que al cortar quedase al descubierto alguna carta del mazo deberá barajarse de nuevo.

Después de haberse realizado el corte, los participantes deben hacer su "ante" o apuesta inicial fijada por el casino de juego. Cuando los jugadores hayan realizado sus apuestas el crupier repartirá las cartas en el sentido de las agujas del reloj, evitando que las cartas sean vistas por los demás jugadores. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

4. Acto seguido, se inician las apuestas y el crupier 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 los jugadores 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 que se están usando en el juego. En este caso el crupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador 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 otros jugadores.

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

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

d) 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 otro jugador pero no superior.

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

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

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

En el caso de que al finalizar el turno de las apuestas sólo un jugador hubiera realizado una

apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente la mano y obtendrá el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

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

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

Los jugadores 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 jugadores. Caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el crupier y, si reincide, el jefe de mesa decidirá sobre su participación o continuación en la partida.

7. El crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El crupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

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

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la izquierda del jugador que las haya descubierto en primer lugar.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho pues es el crupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

9. Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y retirará las cartas de la mesa.

Cuando haya combinaciones del mismo valor, previas las deducciones reglamentarias, el crupier repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en

proporción a sus respectivos restos.

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

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

10. La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de la partida, siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino de juego no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

VII. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto. Si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo:

a) Cuando los jugadores no reciban sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego.

b) Cuando un jugador reciba más o menos cartas de las debidas y no se pueda corregir el error antes de realizar las apuestas.

c) Cuando al comenzar la mano un jugador reciba una carta que no le corresponde y se tenga constancia de que la ha visto.

d) Cuando haya más de una carta boca arriba en la baraja.

e) Cuando se descubra que faltan una o más cartas en la baraja o que ésta es defectuosa.

2. Errores del crupier:

a) En el caso de que el crupier anuncie una mano equivocadamente, las cartas hablan por sí mismas y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) No se considerará error en el reparto de los naipes cuando el crupier dé una carta a un jugador ausente. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retirará su mano y dejará de jugar.

c) Tampoco se considerará error en el reparto de las cartas cuando el crupier dé una carta a un jugador que no vaya a jugar la mano o a un sitio que se encuentre vacío, de manera que el crupier dará las cartas normalmente, incluido dicho espacio vacío, recogiendo las de éste cuando termine de repartirlas.

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 crupier.

b) Excepto en el caso de que el crupier pueda reconstruir la mano sin duda alguna, el

jugador que mezcle sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta pierde el bote. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

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

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

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

g) En el supuesto de que uno o varios jugadores no hubieran realizado el "ante" al repartir las cartas, se considerará que la mano es válida y deberán poner el "ante" si quieren participar en la mano. Si no fuera posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial, se jugará la mano con un bote reducido.

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

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar deberá ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. El jefe de mesa analizará la situación y tomará la decisión oportuna.

VIII. Prohibiciones

No se permiten las actuaciones siguientes:

a) Jugar por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el bote conjuntamente.

c) Repartirse el bote voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

f) Prestarse dinero entre jugadores.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demás jugadores.

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

j) Intercambiar un jugador su puesto con otra persona o abandonar la mesa de juego dejando encargado a otro jugador para que éste pueda realizar o igualar las demás apuestas

o encargárselo a otro jugador de la mesa.

k) Influir o criticar un jugador 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 de juego debidamente autorizado.

2. Póquer cubierto de cinco cartas con descarte

I. Elementos materiales

Cartas o naipes. Se jugará con 52 ó 32 cartas, en función del número de jugadores.

II. Desarrollo del juego

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

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

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

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

3. Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una mano en blanco. En ese caso, el juego continuará, pero habrá de realizarse otro "ante" y en este caso se necesitará al menos una pareja de damas para abrir el bote. Si esa jugada fuera nuevamente una mano en blanco se necesitará al menos una pareja de reyes en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente mano en blanco se necesitará una pareja de as para la siguiente mano. En el caso de que la mano fuese nuevamente mano en blanco, el crupier seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de as como mínimo.

4. Cuando hayan sido igualadas todas las apuestas, los jugadores que sigan en la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse; comenzando por el primero que abrió el bote. El crupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco. Las cartas solicitadas se reciben por cada jugador, en su turno, antes que el siguiente se descarte.

Si un jugador no quiere cambiar sus cartas se dice que "está servido" y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

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

Si el crupier, 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 al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador que abrió el bote y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

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

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

III. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto. Si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido error en el reparto, y se procederá de la siguiente manera:

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

b) Si en el supuesto anterior el jugador ha visto alguna de las cartas, se considera error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo.

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

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

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

3. Póquer descubierto en sus cinco variantes

I. Póquer descubierto en la variante "seven stud póker"

1. Concepto. El "seven stud poker" es una variante de póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí, cuyo objeto es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible con siete cartas entregadas por el crupier, teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador.

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

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

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

1º Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

2º 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.

3. Reglas del juego. El reparto de los tres primeros naipes se hará uno a uno por el crupier a cada uno de los jugadores, los dos primeros cubiertos y el tercero descubierto.

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

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

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

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

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

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

a) Si el crupier advierte que no tiene suficientes cartas para terminar este intervalo, mezclará las "cartas muertas" con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

b) Si el crupier se salta el turno de un jugador, se le da la primera "carta muerta" cuando haya terminado de dar las demás a los jugadores y siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

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

4. Errores e infracciones en el juego:

a) Errores en el reparto:

1º Cuando quede al descubierto alguna de las dos primeras cartas ("hole cards") se pueden dar dos casos:

Que quede una de ellas al descubierto. En este caso esa carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

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

2º Cuando al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente el crupier preguntará al jugador si a pesar del error quiere seguir jugando; en caso afirmativo la carta se cubre y el juego sigue normalmente. Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte ("side pot"), en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

b) Errores del crupier:

1º Si en el reparto de la séptima carta, el crupier, por error, la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente ("showdown").

2º La distribución de las cartas por el crupier cuando los jugadores aún no hayan finalizado las apuestas supondrá que aquél deberá mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirarla, así como tantas cartas como jugadores se mantengan en juego ("burnt cards"), poniendo tales cartas cubiertas en un lugar separado de los descartes.

c) Errores del jugador: Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas ("hole cards"), debe cubrir las de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

II. Póquer descubierta en la variante "Omaha"

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

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

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

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

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

III. Póquer descubierta en la variante "hold'em"

1. Concepto. Es una variante del "seven stud poker" cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualesquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

2. Reglas del juego. La única diferencia que existe con la variante de póquer "omaha" es que en lugar de dar el crupier las cuatro cartas al inicio de la partida sólo da a los jugadores dos cartas.

IV. Póquer descubierto en la variante "five stud póker"

1. **Concepto.** Es una variante del "seven stud poker" y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

2. **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, rey, dama, jota, 10, 9, 8 y 7.

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

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

V. Póquer descubierto en la variante póquer sintético

1. **Concepto.** El póquer sintético es una variante de póquer de círculo cuyo objetivo es alcanzar la combinación de cartas de valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos entregadas o repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco cartas alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo.

2. **Elementos del juego.** El póquer sintético se jugará con 28 cartas de una baraja de naipes, similar a las utilizadas en el juego de veintiuno o "black-jack", conformadas por el As, rey, dama, jota, 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 del rey.

12. RULETA DE LA FORTUNA

I. Denominación

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

II. Elementos materiales

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa en la que van dibujadas las series de las apuestas, y que está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2 y Jocker. La mesa llevará una caja para el efectivo y una caja para las apuestas.

La ruleta, de madera, con un tacón central en dorado, tiene un diámetro de 152 cm y va montado en un poste de madera de 8 pulgadas que a su vez va apoyado en una sólida base también de madera. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas), cada una lleva dibujado un símbolo que corresponde a una postura.

III. Elementos personales

El Jefe de la mesa es el que dirige la misma y el encargado de hacer girar la rueda.

El croupier que será el encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

Los Jugadores que podrán ser un número indeterminado de ellos para cada partida.

IV. Reglas de juego

1. Combinaciones posibles: Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso el ganador empata; 15 posiciones, pagándose a los ganadores 1 a 1; a 7 posiciones, pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones, pagándose 20 a 1; a dos jocker se paga 45 a 1.

2. Máximo y mínimos de las apuestas: El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización otorgada al casino de juego.

3. Funcionamiento del juego: Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de mesa anuncia «Hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por cada jugador.

A continuación la ruleta se hace girar por el jefe de la mesa, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la ruleta vaya perdiendo fuerza en su giro el croupier preguntará «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente se 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 Jefe de mesa anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

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

13 BANCA FRANCESA O DADOS PORTUGUESES

I.– Denominación

La banca francesa 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 resultado de la suma de las caras de tres dados, que son lanzados por el croupier.

II.– Elementos Materiales

Mesa de juego. Se juega en una mesa de forma circular o elíptica, con una hendidura para alojar a los croupiers y al jefe de mesa, existiendo enfrente del croupier lanzador, un cerramiento para delimitar la zona de lanzamiento de los dados, también denominado "arena". En el paño figuran las siguientes subdivisiones:

Una franja perfectamente delimitada, que abarcará todo el paño, destinada a recoger las apuestas a pequeño, con los números 5-6-7 y la expresión "pequeño", siendo la parte interna que queda de la mesa la destinada a albergar las apuestas a grande en la que estarán impresos los números 14-15-16 y la expresión "grande". En la franja que delimita las apuestas a pequeño, existirá una parte acotada con la expresión "ases", dividida en doce pequeñas casillas.

Se juega con tres juegos de dados (terna de dados), debidamente acondicionados en un estuche, que reunirán los siguientes requisitos:

El mismo color y transparencia uniforme, igual longitud en las aristas dentro de los límites de 12 a 15 mm.

Suma de los valores de las caras opuestas igual a siete.

Los puntos que determinen los valores de las caras tienen que ser del mismo diámetro y bien visibles.

Deben estar numerados, con el anagrama del establecimiento y perfectamente equilibrados.

Asimismo, se juega con un vaso de cuero o plástico duro y un tubo ligeramente curvo en forma de cuerno, también de cuero, de forma cónica y estriado interiormente, colocado en un soporte metálico sobre la mesa.

III.– Elementos Personales

El personal de cada mesa de banca francesa es de un jefe de mesa y dos croupieres, con las siguientes funciones:

Jefe de mesa. Dirige el funcionamiento de la mesa de juego controlando todas las operaciones en ella realizadas, verificará las apuestas hechas por los jugadores y controlará los pagos y cambios efectuados en la mesa, determinando las apuestas que son válidas y las que no lo son al realizarse, una vez conocida la suerte ganadora.

A juicio de la dirección de juegos, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que el número total de mesas a su cargo no exceda de cuatro y cuenten con un sistema de grabación individualizado.

Croupier lanzador. Es el encargado de lanzar los dados a través del tubo corvado por medio de un cubilete, anunciará la suerte ganadora con la expresión "pequeño", "grande" o "ases", e impedirá que se realicen apuestas una vez anunciada la suerte ganadora.

Croupier pagador. Tiene a su cargo la recogida de las fichas perdedoras y del pago de las ganadoras, así como la vigilancia del correcto desarrollo del juego.

Jugadores. Podrán participar en el juego todos los jugadores que lo deseen, bien sentados, ocupando cada uno de los doce puestos con los que cuenta cada mesa, o bien de pie.

IV.– Reglas del Juego

1. El estuche de los tres juegos de dados (Terna de dados), atribuido a la mesa, permanecerá en ésta hasta su cierre, debiendo cada "terna" ser sustituida rotativamente, de hora en hora, desde la apertura de la mesa hasta su cierre.

2. En el lanzamiento de los dados han de observarse las siguientes reglas:

a) Los tres dados serán introducidos en el vaso de cuero y lanzados conjuntamente a

través del cuerno hacia la "arena", de forma que rueden sobre sí mismos y se inmovilicen en la zona de lanzamiento.

b) Sólo son considerados válidos los lanzamientos en que cada uno de los tres dados se asienten aisladamente en la "arena".

c) Los dados no pueden ser levantados de la "arena" sin que estén totalmente inmovilizados y sea posible ver con nitidez el valor de cada uno.

d) Si después de estar inmovilizados en la "arena" el croupier levanta, altera o toca los dados sin anunciar la suerte ganadora, el lanzamiento será válido, ganando los jugadores que hayan apostado a la suerte correspondiente a la suma de los dados y no perdiendo ninguna de las otras apuestas.

3. Son considerados lanzamientos nulos:

a) Los lanzamientos en que alguno de los dados, al caer o rodar en la "arena", toquen en algún objeto extraño a la mesa.

b) Los lanzamientos en que algún dado caiga al suelo, salga de la mesa, sufra defecto o tenga alguna sustancia extraña a su textura, siendo obligatorio, en cualquiera de estos casos, la sustitución inmediata de la terna de dados.

c) Cuando no sean introducidos todos los dados dentro del vaso.

d) Si alguno de los dados, al ser lanzados sobre la "arena", queda retenido en el vaso.

4. En la banca francesa los jugadores pueden apostar a:

a) Los "ases", en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 3.

b) "Pequeño", en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 5, 6 ó 7.

c) "Grande", en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 14, 15 ó 16.

5. Son válidas también las siguientes apuestas:

a) A "pequeño", cuando la apuesta es hecha sobre el límite exterior del paño.

b) A "grande", cuando la apuesta es hecha sobre el límite interior del paño.

Cada una de las apuestas hechas según el apartado anterior, representa la mitad del valor de las fichas colocadas, el cual no puede ser inferior al doble del mínimo ni superior al doble del máximo permitidos en la mesa.

La retirada de las fichas de las apuestas perdedoras se hará en el sentido inverso a las agujas del reloj, comenzando siempre por la apuesta de los ases.

6. Las apuestas ganadoras se pagan de la siguiente forma:

- a) Los "ases", 61 veces el valor de la apuesta.
- b) El "pequeño", 1 vez el valor de la apuesta.
- c) El "grande", 1 vez el valor de la apuesta.

En cualquiera de las suertes referidas en el apartado anterior, la apuesta ganadora continúa perteneciendo al jugador.

7. El pago de los premios sólo puede iniciarse después de recoger todas las apuestas perdedoras.

El pago de los premios a la apuesta de los "ases" será efectuado por el procedimiento de extender las fichas, igual que en la ruleta francesa.

La sustitución del croupier lanzador de los dados debe ser hecha de hora en hora, salvo situación de fuerza mayor.

8. Máximos y mínimos de las apuestas.

a) El máximo de la mesa para la apuesta a "pequeño" o "grande" será a igual a 200 veces el mínimo, y el máximo para la apuesta a los "ases" es igual a 6 veces el mínimo.

b) El mínimo de la mesa vendrá fijado en la banda de fluctuación autorizada por la Consejería competente en materia de juego.

ANEXO 8º. Lotería

I. Denominación

Es el juego en el que se concede premios en metálico, para aquellos casos en los que el número o números expresados en el billete, en poder de los jugadores coincida en todo o en parte con el número o números que se determinan a través de un sorteo celebrado en la fecha indicada en el billete.

II. Modalidades

En el juego de la lotería se dan las siguientes modalidades:

a) *Sorteo* .–En cada uno de los cuales se adjudica a los números que resulten agraciados los premios referidos en el prospecto respectivo, de tal forma que el adquirente de cada billete sabe exactamente el número que juega, el cual debe estar impreso en el billete así como las posibilidades de obtener un premio consistente en una cantidad fija.

b) *Sorteo sujeto a dos variables*.–El número de participantes y los números, colores, signos o símbolos que cada jugador determina en un impreso o billete con casilleros a tal efecto. En consecuencia el jugador no conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

III. Elementos personales

El jugador es aquella persona que tiene la posibilidad de conseguir un premio en metálico,

como consecuencia de ser el poseedor de un billete o impreso, cuyos números coincidan en todo o en parte con el número que se determinará a través de un sorteo a celebrar en la fecha indicada en el propio billete.

Anexo 9º. Concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza y juegos complementarios

Notas de vigencia:

Añadido por [disp. final 1.2](#) de [Decreto núm. 39/2012, de 31 de octubre. LCyL\2012\366](#).

I. Denominación

Son aquellos juegos no incluidos en ninguno de los anexos anteriores, en los que, previa aportación de una cantidad cierta de dinero al objeto de obtener un premio en metálico, en especie, o un servicio, con ánimo lucrativo y, en su caso, obtener un entretenimiento y diversión, el jugador participa voluntariamente, bien de forma activa, aplicando conocimientos, tácticas o estrategias, o la destreza o habilidad demostrada, o bien de forma pasiva, confiando en la intervención del azar para su obtención.

II. Modalidades

Los juegos incluidos en este anexo podrán adoptar diferentes modalidades en función de la cualidad o circunstancia que prime en la intervención del jugador, tales como, el conocimiento, táctica y/o estrategia, la habilidad o destreza demostrada, o el azar.

III. Elementos personales

1. El organizador es aquella persona física o jurídica que los explota y comercializa, siendo el único responsable ante la Administración de su normal desarrollo, y será el que determine las condiciones de participación y se asegurará de que para su desarrollo se cuente con los elementos materiales que sean precisos.

2. Conductor del juego, de existir, es aquella persona física que dirige el juego, explica cómo es su desarrollo, y se encarga de entretener al público que lo presencia, declarando, en el supuesto de resultar necesario, a quién ha correspondido el premio de entre todos los participantes que hayan intervenido.

3. Jugadores (participantes) son aquellas personas físicas que, estando entre el público que lo presencia o visualizando u oyendo la oferta de juego, se convierten, en un momento determinado y previo el pago de una cantidad determinada de dinero, en aspirante voluntario al premio.

IV. Elementos materiales

Los concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza y juegos complementarios, se servirán de los dispositivos que resulten necesarios para garantizar la adecuada comprensión por los jugadores de las reglas que lo rigen y de las fases en que se encuentre a lo largo de su desarrollo.

Para ello, el organizador podrá valerse de paneles, pantallas, carteles, u otros medios similares, y del adecuado sistema de audición, que permitan el seguimiento durante su desarrollo tanto al jugador como, en su caso, al público presente.

Asimismo, cuando la naturaleza del concurso, sorteo o juego lo requiera, podrá servirse de papeletas, nominativas o no, que garanticen al portador la obtención del premio en caso de resultar agraciado.

V. Reglas del juego

En los concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza se determinarán en las correspondientes bases depositadas ante notario u órgano público competente en materia de juego.

Respecto a los juegos complementarios, las reglas se explicarán a través del dispositivo o terminal que se use para participar, así como, si se utilizase Internet, se explicarán en el sitio Web de forma permanente, fácil y gratuita, y si la participación del jugador fuera presencial será de aplicación lo dispuesto en el párrafo anterior.