



## I DISPOSICIONES GENERALES

### **CONSEJERÍA DE ADMINISTRACIÓN PÚBLICA Y HACIENDA**

*ORDEN de 5 de noviembre de 2010 por la que se determinan las reglas esenciales por las que han de regirse las modalidades de los juegos exclusivos de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura. (2010050307)*

El artículo 4 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, atribuye al Consejo de Gobierno la facultad de aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Extremadura, especificando las diferentes denominaciones y modalidades posibles de cada juego incluido en el mismo, así como los elementos para practicarlos. Dispone también este precepto que las reglas esenciales que es preciso aplicar en los juegos y apuestas incluidas en el catálogo se regularán mediante orden.

Mediante el Decreto 202/2010, de 29 de octubre, se ha aprobado el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura. Esta norma deroga el "Anexo catálogo de juegos" del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura, donde se establecían las reglas esenciales de los juegos de casinos que hasta ese momento se encontraban reconocidos.

Resulta, pues, necesario establecer para el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura las normas reguladoras de determinados juegos exclusivos de casinos recogidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

A pesar de que el decreto por el que se aprueba el catálogo incluye entre los juegos exclusivos de casinos los juegos virtuales desarrollados por medios telemáticos, en la presente disposición no se establece su regulación. En el momento actual no se dispone del marco normativo general sobre las actividades de juego y apuestas realizadas a través de sistemas operativos basados en comunicaciones electrónicas, que permita a la Comunidad Autónoma regular con seguridad y en consonancia con la normativa autonómica comparada esta modalidad de juegos y apuestas.

En su virtud, en uso de las atribuciones que me han sido conferidas,

DISPONGO :

#### **Artículo 1. Aprobación de las reglas esenciales de los juegos exclusivos de Casinos de Juego.**

1. Se aprueban las reglas esenciales de los siguientes juegos exclusivos de casino presenciales en sala:
  1. Juegos de Contrapartida.
    - 1.1. Ruleta francesa.
    - 1.2. Ruleta americana.
      - 1.2.A) Con un solo cero.
      - 1.2.B) Con dos ceros.



- 1.3. Bola o "Boule".
  - 1.4. Ruleta de la fortuna.
  - 1.5. Dados o "Craps".
  - 1.6. Banca francesa o dados portugueses.
  - 1.7. Treinta y Cuarenta.
  - 1.8. Monte o Banca.
  - 1.9. Reto.
  - 1.10. Veintiuno o "Black jack".
  - 1.11. Punto y banca.
    - 1.11.A) Mini punto y banca.
    - 1.11.B) Midi punto y banca.
  - 1.12. Póquer sin descarte.
  - 1.13. Póquer con descarte.
  - 1.14. Póquer Trijoker.
  - 1.15. Pai gow poker.
  - 1.16. Tripóquer.
  - 1.17. Texas Hold'em bonus poker.
  - 1.18. Póquer a cuatro cartas.
2. Juegos de Círculo.
    - 2.1. Bacarrá.
      - 2.1.A) Ferrocarril o chemin de fer.
      - 2.1.B) Bacarrá a dos paños.
    - 2.2. Póquer en círculo.
      - 2.2.A) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.
      - 2.2.B) Póquer descubierta Seven stud poker.
      - 2.2.C) Póquer descubierta Five stud poker.
      - 2.2.D) Póquer descubierta Omaha.
      - 2.2.E) Póquer descubierta Texas Hold'em.
      - 2.2.F) Póquer descubierta Póquer sintético.
2. Las normas recogidas en la presente orden complementarán las incorporadas en el Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

**Artículo 2. Definiciones.**

1. A los efectos de la presente norma se entiende por juegos de contrapartida, aquellos juegos en los que el jugador apuesta contra el establecimiento del casino de juego, a



quien corresponderá abonar los premios obtenidos por estos usuarios y cobrar las apuestas perdedoras que se crucen.

2. Se entiende por juegos de círculo, aquellos juegos exclusivos de casinos de juego en los que se enfrentan los jugadores entre sí, limitándose el establecimiento del casino de juego a organizar las partidas de acuerdo con las normas aplicables a los mismos. En estos supuestos, el casino de juego no podrá participar en el juego y cobrará un porcentaje o cantidad determinada sobre las apuestas que se crucen.

### ***Artículo 3. Normas generales de funcionamiento de los juegos.***

1. En todas las modalidades de juego las funciones del jefe de mesa podrán simultanearse sobre grupos de mesas a criterio de la Dirección del Casino.
2. Se podrá autorizar el uso alternativo y reversible de las mesas para la práctica de los juegos de Mini punto y banca, Black jack, Póquer sin descarte, Póquer con descarte, Póquer Trijoker, Pai Gow Poker, Reto, Texas Hold'em Bonus Poker, Tripóquer y Póquer a cuatro cartas con las dimensiones y características que para cada una de las modalidades de juego se determine en esta orden.
3. En el transcurso de todo el horario en el que el Casino se encuentre abierto al público, deberá poner en servicio simultáneamente, como mínimo, una mesa de bola y otra mesa de naipes.

### ***Disposición derogatoria única. Derogación normativa.***

Quedan derogadas cuantas normas y disposiciones contradigan o se opongan a los preceptos contenidos en la presente orden.

### ***Disposición final única. Entrada en vigor.***

La presente orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de Extremadura.

Mérida, a 5 de noviembre de 2010.

El Consejero de Administración Pública y Hacienda,  
ÁNGEL FRANCO RUBIO

## JUEGOS EXCLUSIVOS DE CASINOS DE JUEGO

### 1. JUEGOS DE CONTRAPARTIDA

#### 1.1. RULETA FRANCESA

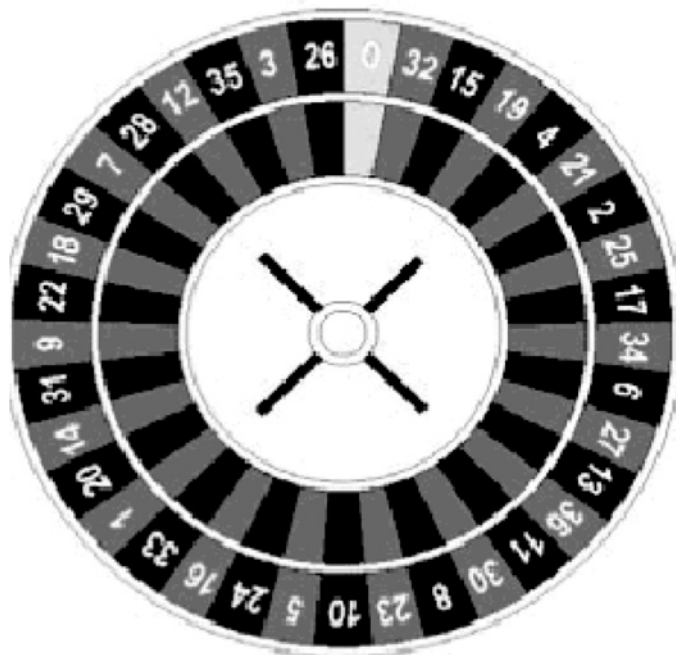
##### 1. Denominación.

La ruleta 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 movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

##### 2. Elementos del juego.

Instrumentos de la ruleta.

1. El material de este juego se compone de un cilindro de madera de unos 56 cm 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 no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte los números cuya suma 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 el plano horizontal.



Disco giratorio del cilindro de la ruleta francesa

2. La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los mismos 36 números rojos y negros dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otro para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en español los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquellas.
3. Según en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta se denomina "a un paño" o "a dos paños" respectivamente.



<b>0</b>			JUEGO
1	2	3	SERIE 0/2/3
4	5	6	
7	8	9	
10	11	12	
13	14	15	
16	17	18	
19	20	21	
22	23	24	
25	26	27	
28	29	30	
31	32	33	
34	35	36	
P 12	S 12	T 12	SERIE 5/8

Paño o tablero de la Ruleta Francesa

### 3. Personal.

#### 1. Clases.

El personal afecto a cada ruleta comprende:

- a) Para la denominada "a dos paños": un jefe de mesa, cuatro crupieres que se sitúan en el centro de la mesa y dos extremos de mesa, instalados en las extremidades de



ésta. No obstante, en función de las circunstancias del juego y a juicio de su dirección, podrá eximirse la presencia de los extremos de mesa.

- b) Para la denominada "a un paño": un jefe de mesa (que podrá simultanear sus tareas sobre un grupo de mesas a criterio de la dirección de juego), dos crupieres y un extremo de mesa, puesto, este último, cuya presencia en mesa podrá eximirse por la dirección de juego en función de las circunstancias de la partida.

## 2. Competencias.

- a) El jefe de mesa tiene por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándole prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.
- b) Los crupieres deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo podrán colocar las posturas sobre la mesa.
- c) Los extremos de mesa tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquellas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

## 4. Reglas de la ruleta.

### 1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

#### A) Posibilidades o suertes múltiples.

- a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.
- b) Pareja a caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.
- c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso.
- 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.
- e) Seisena o Doble Fila Transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta.
- f) Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.



- g) Docena. Abarca los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.
- h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.
- i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

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

#### B) Posibilidades o suertes sencillas.

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

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

- b) Supuesto de salida del cero. En este caso dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla. Primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en prisión. Si la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en prisión recobrar 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% 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.

## 2. Máximos y mínimos de las apuestas.

### A) Normas generales sobre tales límites.

- a) El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego.
- b) El máximo se fijará teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:
  - En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360, 540 o 720 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.
  - En las suertes múltiples, el máximo viene representado:



En el pleno o número completo por 10, 20, 30 o 40 veces el mínimo de las apuestas; en la pareja o caballo por 20, 40, 60 u 80 veces; en la fila transversal por 30, 60, 90 o 120 veces; en el cuadro por 40, 80, 120 o 160 veces; en la seisena por 60, 120, 180 o 240 veces; en la columna y docena por 120, 240, 360 o 480 veces; en la doble columna y doble docena por 240, 480, 720 o 960 veces.

No obstante dichos máximos podrán ser aumentados por el casino previa comunicación a la Dirección General competente en materia de juego. Dicha comunicación especificará el límite máximo, así como la duración prevista de su implantación.

#### B) Normas especiales.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados con sujeción a los siguientes requisitos:

- a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando las tres últimas bolas y tras finalizar éstas completar el anticipo correspondiente y comenzar con los nuevos límites.
- b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos con el límite mínimo de apuestas autorizada para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

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

#### 3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

- a) El crupier encargado de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto al 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 crupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie el "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 crupier anuncia 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 crupieres 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); seisenas y filas transversales, cuadros, caballos o parejas, y, en último





lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo pago serán indistintamente los crupieres 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 crupier 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.

## 1.2. RULETA AMERICANA CON UN SOLO CERO O CON DOS CEROS

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada francesa o europea. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en el epígrafe 1.1 anterior.

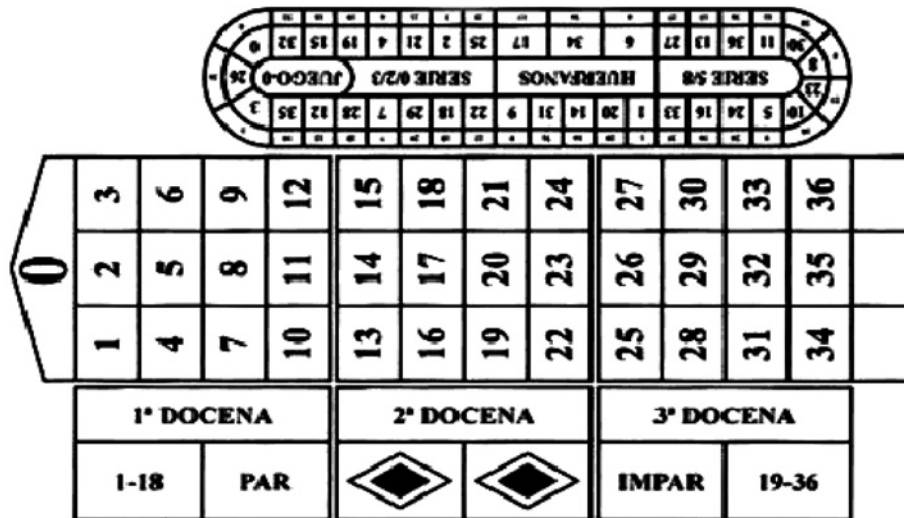
### 1. Instrumentos de la ruleta americana.

La mesa es de pequeñas dimensiones que permita participar a un número limitado de jugadores, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores con fichas de color igual a la cifra máxima de colores existentes que se fijará por la dirección de juego de acuerdo con las características de la mesa. Adicionalmente el jefe de mesa podrá autorizar apuestas realizadas con fichas de valor individual de las existentes en el Casino, siempre y cuando la utilización de estas fichas no impida la identificación del apostante. El mismo jefe de mesa podrá impedir nuevas apuestas mediante el uso de fichas de valor cuando considere que el número de apuestas es excesivo para el adecuado desarrollo y control del juego.

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta francesa:

- a) Las apuestas se colocan 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 a que se refiere el artículo 38.2 del Reglamento de Casinos de Juego o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.



Ruleta americana

## 2. Elementos personales.

1. El jefe de mesa: le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, siendo responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos y de todas las operaciones efectuadas en sus mesas y del control de los marcadores. Dichas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre un grupo de mesas a criterio de la dirección de juego.
2. El crupier: se encarga de accionar el cilindro y de lanzar la bola, de auxiliar al cliente en la colocación de las posturas sobre la mesa, de la recogida y ordenación de los montones de fichas, bien de forma manual o mecánica, y de cuantas operaciones sean necesarias para el desarrollo del juego.
3. El auxiliar: se encargará, cuando así se determine por la dirección de juego, en función de las necesidades de la partida, de auxiliar al crupier en la clasificación de las fichas.

## 3. Funcionamiento del juego.

1. En cada jugada el crupier cuando no está asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.
2. 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.

## 4. Combinaciones del juego.

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

También se podrá jugar a la variante de doble cero, la cual tiene un número más en el cilindro, representado por el doble cero. Esta variante incorpora una nueva apuesta llamada línea especial que juega a los números 0, 00, 1, 2 y 3 y que se paga 6 a 1.



## 5. Máximos y mínimos de las apuestas.

### 1. Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por la dirección General competente en materia de juego. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que 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 esa facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

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

- a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360, 540 o 720 veces la cantidad fijada como postura mínima.
- b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado por: en el pleno o número completo por 10, 20, 30 o 40 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo por 20, 40, 60 u 80 veces; en la fila transversal por 30, 60, 90 o 120 veces; en el cuadro por 40, 80, 120 o 160 veces; en la seisena por 60, 120, 180 o 240 veces; en la columna y en la docena por 120, 240, 360 o 480 veces y en la doble columna y en la doble docena por 240, 480, 720 o 960 veces.

No obstante, dichos máximos podrán ser aumentados por el Casino previa comunicación a la Dirección General competente en materia de juego. Dicha comunicación especificará el límite máximo, así como la duración prevista de su implantación.

### 2. Normas especiales.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados con sujeción a los siguientes requisitos:

- a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando las tres últimas bolas y tras finalizar éstas completar el anticipo correspondiente y comenzar con los nuevos límites.
- b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos con el límite mínimo de apuestas autorizada para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

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

## 1.3. BOLA O BOULE

### 1. Denominación.

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



2. Elementos del juego.

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

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

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



Plataforma circular de la Bola o Boule

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). El número 5 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 par-impar, pasa o falta.



Paño de la Bola o Boule



### 3. El personal.

El personal afecto a la mesa es el siguiente:

- a) El jefe de mesa es el que dirige la misma y que podrá simultanear sus tareas sobre un grupo de mesas a criterio de la dirección de juego.
- b) Habrá crupieres, 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.

### 4. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

### 5. Reglas del juego.

#### 1. Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

- a) Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de la apuesta.
- b) 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 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 por la Dirección General competente en materia de juego. 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. Funcionamiento del juego.

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

A continuación la bola es lanzada por el crupier 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 crupier pregunta "¿están hechas las apuestas?". Seguidamente anuncia "no va más". Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier 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 crupier 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.

#### 1.4. RULETA DE LA FORTUNA

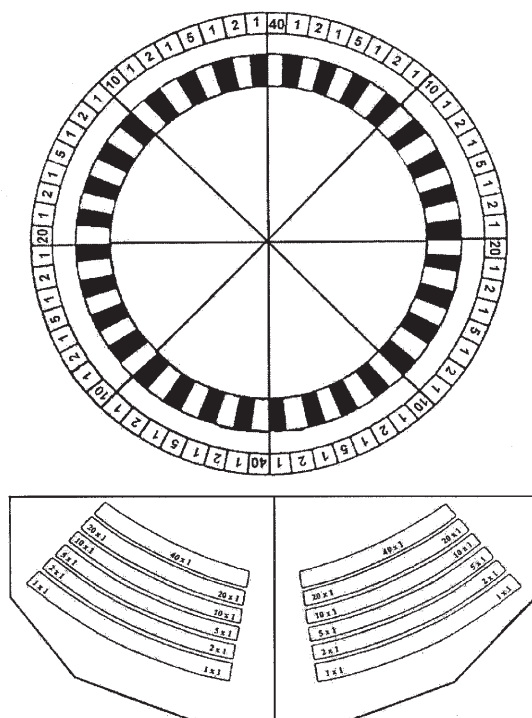
##### 1. Denominación.

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

##### 2. Elementos del juego.

1. La ruleta de la fortuna se practica en una mesa en la que van dibujadas las series de las apuestas.
2. La ruleta, de madera, con un tachón central en dorado, tiene un diámetro de 152 cm, y va montada en un poste de madera de 8 pulgadas que a su vez va apoyado en una sólida base también en madera. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas); cada una lleva dibujados un símbolo que corresponde a una postura.
3. La mesa está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles: 24, 15, 7, 4, 2, Jocker rojo y Jocker negro.

La mesa llevará una caja de seguridad para el dinero en efectivo y una caja para las propinas.



Ruleta de la fortuna



### 3. Personal.

El personal afecto es el siguiente:

- a) El crupier dirige la mesa, se encarga de anunciar la partida y el periodo de apuestas de los jugadores, hace girar la rueda, efectúa los pagos de las apuestas ganadoras y retira las apuestas perdedoras.
- b) Eventualmente, cuando así se estime por la dirección de juego en función de las necesidades de la partida, podrá estar asistido por un auxiliar.

### 4. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

### 5. Reglas del juego.

#### 1. Combinaciones posibles.

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

#### 2. Máximos y mínimos de apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego.

#### 3. Funcionamiento del juego.

1. Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el crupier anuncia "hagan sus apuestas". Estas son colocadas, en forma de fichas, en cada una de las casillas de la mesa escogida por el jugador.
2. A continuación la rueda se hace girar, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro el crupier preguntará "¿están hechas las apuestas?". Seguidamente anunciará "no va más". Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devolverá la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda queda inmovilizada en una casilla, el crupier anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.
3. Si la pieza que retiene se para sobre el pivote entre dos casillas o si alguna persona u objeto obstaculiza el libre movimiento giratorio de la rueda o si la rueda no ha dado cuatro vueltas completas, la jugada se considera nula, se detiene el juego y se retoma el ciclo completo de una nueva jugada.
4. El crupier recoge entonces todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que añade la ganancia de menor a mayor. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.



## 1.5. DADOS O CRAPS

### 1. 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.

### 2. Elementos del juego.

1. 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.
2. En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.
3. 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.
4. 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.

### 3. Personal.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, que podrá simultanear sus funciones sobre un grupo de mesas a criterio de la dirección de juego, dos crupieres y un "stickman".

- a) El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los crupieres en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.
- b) Los crupieres 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.
- c) 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.

### 4. Reglas del juego.

#### 1. Combinaciones ganadoras.

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

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

- a) Win: que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 o 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el crupier 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.

- b) Don't Win: que se juega a la primera tirada. Gana con 2 o 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.
- c) 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 pierde si sale el 2, 3 o 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.
- d) Don't Come: que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 o 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.

- e) Field: que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada tirada. Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 o 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.
  - f) 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.
  - g) 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 y otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.
  - h) Under 7: que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.
  - i) 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:
- a) Hard Ways: que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 o 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva.

Gana si sale el doble elegido y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.



- b) Juego de 7: que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.
  - c) Juego de 11: que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.
  - d) Any Craps: que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 o 12; pierde si sale cualquier otro resultado.
  - e) Craps 2: que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.
  - f) Craps 3: que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.
  - g) Craps 12: que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.
  - h) Horm: 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.
- a) 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 como resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 o 10; 3 por 2 si el punto es 5 o 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.
  - b) La suerte asociada al Don't Win, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 o 10; 2 por 3 si el punto es 5 o 9; y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.
  - c) La suerte asociada del Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Come y se paga como la suerte asociada del Win.
  - d) 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 o 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.
- a) La Right Bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga



7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 o 9; y 9 por 5 si el punto es 4 o 10.

- b) La Wrong Bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el crupier 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 o 9; y 5 por 11 si el punto es 4 o 10.

## 2. Apuestas.

- a) Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del Casino.
- b) 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.
- c) 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.
- d) 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.
- e) 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 ciento del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por ciento de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por ciento del mismo importe.
- f) 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 ciento de este máximo para 6 y 8.
- g) En las Wrong Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por ciento del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8; al 160 por ciento de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por ciento para el 4 y 10.

## 3. Funcionamiento.

- a) El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.
- b) Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los crupieres 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.
- c) 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.



- d) 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.
- e) 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.
- f) 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.
- g) El jefe de mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.
- h) Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados.
- i) 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.
- j) 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.

## 1.6. BANCA FRANCESA O DADOS PORTUGUESES

### 1. 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 cartas de tres dados que son lanzados por el crupier.

### 2. Elementos del juego.

- 1. La Banca Francesa se juega en una mesa de forma circular o elíptica, con una hendidura para alojar a los crupieres y jefe de mesa, existiendo enfrente del crupier lanzador un cerramiento para delimitar la zona de lanzamiento de los dados, también denominada "arena".
- 2. En el paño figuran las siguientes subdivisiones: Una franja, perfectamente delimitada, que abarcará todo el paño, destinada a acoger 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 estará 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.

3. 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 7; los puntos que determinen los valores de las caras tienen que ser del mismo diámetro y bien visibles; deben estar numerados y con el anagrama del establecimiento o fabricante y perfectamente equilibrados.
4. Vaso de cuero o plástico duro.
5. Tubo ligeramente curvo en forma de cuerno, también de cuero, de forma cónica y estriado interiormente, colocado en un soporte metálico sobre la mesa que asegure su estabilidad.

### 3. Personal.

El personal afecto a cada mesa de Banca Francesa es de un jefe de mesa, que podrá simultanear sus tareas sobre un grupo de mesas a criterio de la dirección de juego, y dos crupieres con las siguientes funciones:

- a) 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.
- b) Crupier 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.
- c) Crupier pagador: es el encargado de recoger las fichas perdedoras y de pagar las ganadoras, así como de velar por el correcto desarrollo del juego.

### 4. Jugadores.

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

### 5. Desarrollo del juego.

1. El estuche de la terna de dados, atribuida 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. Siempre que el servicio de inspección tenga fundadas sospechas de vicio o defecto de algún dado o que esas sospechas sean manifestadas por cualquier jugador, es obligatorio el requisado de la terna de dados, levantándose la correspondiente acta, procediéndose de inmediato a un cuidadoso embalaje de los mismos, el cual será sellado en presencia de dos testigos, requiriéndose su verificación a una entidad competente y homologada.

Los gastos originados por el requisado y verificación de los dados será por cuenta del jugador reclamante si fuesen infundadas sus sospechas.



3. 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 asientan 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 crupier 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.
4. 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.
5. 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 tres.
  - b) Pequeño, en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 5, 6 o 7.
  - c) Grande, en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 14, 15 o 16.
6. 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 procedimiento 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.



7. 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.

8. 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 crupier lanzador de los dados debe ser hecha de hora en hora, salvo situación de fuerza mayor, que debe ser comunicada al funcionario encargado del control del casino si se encontrara presente.

6. Mínimos y máximos de las apuestas.

El mínimo vendrá fijado en la autorización de la mesa, pudiéndose autorizar una banda de fluctuación.

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

### 1.7. TREINTA Y CUARENTA

1. 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.

2. Elementos del juego.

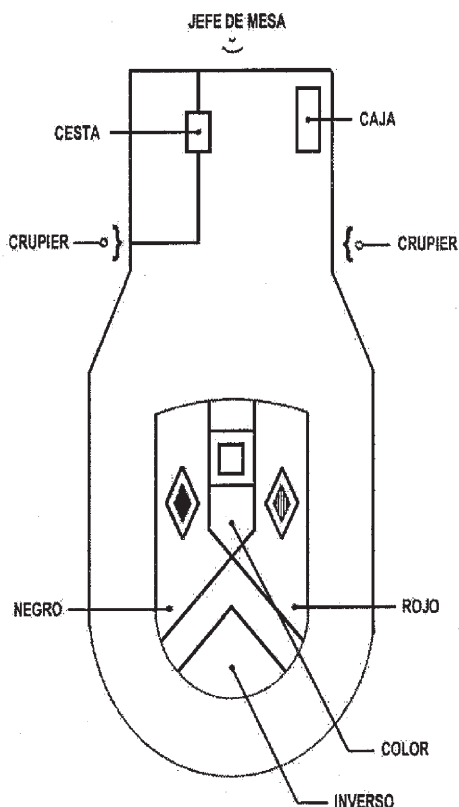
1. Cartas o naipes.

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

2. Mesa de juego.

Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al rojo y al 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 crupieres. Delante y a la izquierda del crupier tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos crupieres la caja que contiene la banca de la mesa.



Paño de mesa de Treinta y Cuarenta

### 3. El personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa que podrá simultanear sus tareas sobre un grupo de mesas a criterio de la dirección de juego y dos crupieres.

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

b) Existirán dos crupieres, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el crupier 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.

### 4. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de jugadores.

### 5. Reglas del juego.

#### 1. Combinaciones posibles.

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

Los jugadores no pueden hacer uso 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 ciento del importe de las apuesta efectuado en el momento de las 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 por la Dirección General competente en materia de juego.

El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

## 3. Desarrollo del juego.

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

Acto seguido el crupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo.

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

Después de ser introducidas las cartas en el sabot se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el crupier 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 crupier 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 crupier. Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

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

## 1.8. MONTE O BANCA

### 1. Denominación.

El monte o banca es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.



## 2. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes. Al Monte se juega con dos barajas, una roja y otra azul, de las denominadas españolas, de 40 cartas cada una, con cuatro palos: oros, copas, espadas y bastos, de diez cartas cada una; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo y Rey.
2. Distribuidor o sabot. Es un recipiente, de funcionamiento manual, mecánico o electrónico, debidamente homologado donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente para su distribución. En el caso de que el distribuidor o sabot sea electrónico, el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.
3. Mesa de Juego. Será de medidas similares a las de una mesa de punto y banca.

## 3. Personal.

- a) Inspector: es el responsable máximo del juego. Actúa como delegado de dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Podrá simultanear sus funciones sobre un grupo de mesas a criterio de la dirección de juego.
- b) Crupier tirador: es el que dirige la partida, teniendo como misión la de mezclar las cartas y su distribución a los jugadores, pudiendo estar asistido por un ayudante mezclador.
- c) Crupier pagador: es el que retira las apuestas perdedoras y efectúa el pago de las que resultan ganadoras.

## 4. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a la mesa, así como los que permanezcan de pie.

## 5. Banca.

1. El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el pago y cobro de las apuestas.
2. En el supuesto de que una vez efectuadas las apuestas el primer naipe descubierto correspondiese a alguna de las cartas emplazadas, se deducirá a todas las apuestas ganadoras un diez por ciento en beneficio del establecimiento, excepto en la Vista Hermosa.

## 6. Reglas del juego.

### 1. Combinaciones posibles.

#### A) Suertes múltiples:

- a) Vista Hermosa: consiste en apostar a que la primera carta que se descubre es del mismo valor del palo siguiente que aquella sobre la que se apuesta, siguiendo el orden circular de los palos: oros, copas, espadas y bastos. Casilla de apuesta en el paño denominada VIS. Se paga 32 veces la postura siempre que no haya cartas dobladas o quemadas, descontándose un punto por cada una de ellas.



- b) Camo: se juega a la carta del mismo valor u del palo posterior a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada C.
- c) Anti: es la apuesta a la carta del mismo valor del palo anterior a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada A.
- d) Viudo: la apuesta se efectúa a la carta del mismo valor y de ninguno de los palos inmediatos a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada V.

El Camo, Anti y Viudo se paga 11 veces la apuesta, en la fase de Primeras del juego, descontándose un punto por cada carta doblada si las hubiere.

En la fase del juego de Segundas, se paga cinco veces la apuesta.

- e) El Salto: se apuesta una carta del mismo valor que la carta emplazada de cualquiera de los palos. Casilla de apuesta en el paño denominada S. Solamente se puede apostar a esta combinación en la fase del juego de Primeras. Se paga tres veces la apuesta.

#### B) Suertes sencillas:

Cartas. las apuestas sobre Cartas se pueden efectuar de una carta contra otra de las emplazadas en sentido horizontal o vertical; o de dos cartas contra las otras dos de las emplazadas Cartas. Se gana cuando se descubre una carta del mismo valor que una de las emplazadas. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada (uno por uno).

#### 2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas en el juego del monte se determina por la Dirección General competente en materia de juego.

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

- a) En las suertes sencillas (Cartas) el máximo será de 300 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.
- b) En las suertes múltiples el máximo será:
- c) En la Vista Hermosa, 10 veces el mínimo de la apuesta.
- d) En el Camo, Anti y Viudo, 30 veces el mínimo de la apuesta en el juego de Primeras y 60 veces en el de Segundas.
- e) En el Salto, 100 veces la apuesta mínima.

#### 3. Desarrollo del juego.

El juego tiene dos fases, denominadas de Primeras y de Segundas, según el siguiente desarrollo:

- El crupier tirador recibe un mazo del mezclador si lo hubiere. En el caso contrario, el tirador realizaría ambas funciones. Corta el mazo, lo introduce en el sabot y comienza la partida.



- Extrae una carta anunciando "primera carta", emplazándola en la casilla superior izquierda y seguidamente otra carta anunciando "segunda carta" que emplazará en la casilla superior derecha. A continuación descubrirá dos cartas más anunciando "tercera carta" que se emplazará en la casilla inferior izquierda y "cuarta carta", en la casilla inferior derecha.
- En ese momento comienzan las apuestas anunciando "hagan juego", dejando el tiempo suficiente para realizarlas y seguidamente cerrará las apuestas con el "no va más", comenzando la fase del juego de Primeras.
- Cuando salga alguna carta ganadora en juego con las emplazadas anteriormente, la carta perdedora se colocará boca abajo, retirando las apuestas perdedoras y pagando las ganadoras.
- Una vez efectuadas estas operaciones, la fase de juego de Primeras habrá finalizado, iniciándose el de Segundas, con las cartas horizontales que sigan emplazadas.
- Se anunciará de nuevo "hagan juego" y una vez efectuadas las apuestas se cerrarán con el "no va más" para el juego de Segundas.

#### 4. Reglas especiales.

##### A) Para cartas dobladas.

- a) Si al descubrir las dos primeras cartas fueran del mismo valor se quemarán.
- b) Si al descubrir la tercera y cuarta carta, por la parte superior del mazo, alguna de ellas fuera del mismo valor que la primera o la segunda, dicha carta se considerará doblada, colocándose encima, procediendo a descubrir un nuevo naipe y si fuera nuevamente del mismo valor se considerará doblado o triplicado, según proceda.
- c) Finalmente, si antes de completar la extracción de las cuatro primeras cartas, de alguna de las dos primeras se descubrirán las cuatro del mismo valor, se anulará la jugada. Todas las cartas dobladas, triplicadas o quemadas restarán un punto por carta del pago de la apuesta VIS.

##### B) Para las apuestas a suertes sencillas Cartas, se seguirán las siguientes reglas:

- a) Una carta doblada anunciará la Camo de la carta de enfrente (horizontalmente) y la de abajo (verticalmente). Sólo ganarán con el Anti y el Viudo.
- b) Dos cartas dobladas anularán las combinaciones Camo de las cartas tercera y cuarta. Sólo ganarán el juego con las combinaciones Anti y el Viudo. En el juego de las diagonales no produce ningún efecto sobre el juego.
- c) Una carta triplicada anula la Camo y el Viudo de la de enfrente (horizontalmente) y las Camos de la tercera y cuarta carta emplazada. Ganará la carta de enfrente solamente con el Anti y las de abajo (tercera y cuarta) con el Anti y el Viudo.
- d) Una carta triplicada y otra doblada. Si se triplica la primera y se dobla la segunda, la triplicada anula la Camo y el Viudo de la segunda y la tercera y con el Viudo y el Anti en la cuarta.



Si se triplican la primera y la segunda, anulan la Camo y el Viudo de la tercera y la cuarta y solamente se ganará con el Anti.

C) Para las apuestas a Salto:

- a) Una carta doblada anula la Camo de las cartas contrarias, sólo ganará con el Anti y el Viudo.
- b) Una carta triplicada anula la Camo y el Viudo de las cartas contrarias, sólo ganarán con el Anti.

D) El juego de las cartas dobles.

Las cartas para ser dobles siempre tendrá que ser con las cartas sacadas por arriba, o sea, con la carta tercera y cuarta.

Las cartas de Primeras pueden ser dobladas al sacar las dos primeras por abajo, siempre que sean iguales se quemarán (anularán). Cada carta quemada restará un punto para el pago de la Vista Hermosa.

Ejemplo de la doble carta:

1. Cuando juegue el 2 contra el 5 con la Camo del 2, la carta no gana y el 5 no pierde. Sólo gana y pierde con el Anti y el Viudo.
2. Cuando juegue el 3 y el 4 contra el 2 y el 5 no ganarán las cartas con la Camo del 4, ganarán las demás.
3. Del mismo modo, la carta 5 no pierde con la Camo del 2 y del 4.
4. Si sale el 5 las cartas que jueguen contra él pierden todas.

Cuando las cartas se doblan como en el ejemplo siguiente:

1. Cuando juegue el 5 y el 2 contra el 4 y el 3 las cartas no pagan ni pierden con las Camos del 4 y el 3. Sólo ganan y pierden con el Anti y el Viudo de ambos.
2. Con el 5 y el 2 todo gana y pierde.

E) El juego de las cartas triples.

Las cartas para ser triplicadas siempre han de ser por arriba, con la tercera o cuarta.

Ejemplo de la carta triple:

1. Cuando juegue el 2 contra el 5 con la Camo y el Viudo no gana la carta y el 5 no pierde. Sólo con el Anti ganan y pierden las cartas.
2. Las "barrigas" ni ganan ni pierden con las Camos del 3 y 4. Sólo ganan y pierden con el Anti y el Viudo del 3 y 4.

Cuando las cartas se triplican y doblan como en el ejemplo siguiente:

1. La triple anula la Camo y el Viudo del 4 y la doble anula la Camo del 3. Esto quiere decir que con la Camo y Viudo del 4 las cartas ni ganan ni pierden; sólo hacen juego con el Anti.

Con la Camo del 3 las cartas ni ganan ni pierden, hacen juego con el Anti y el Viudo.



2. Cuando juegue el 5 contra el 2 sólo gana y pierde con el Anti.

Cuando las cartas se triplican como en este ejemplo:

1. Las triples anulan a la Camo y el Viudo del 4 y 3. Es decir, las cartas 4 y 3 sólo ganan con el Anti.

2. Saliendo el 5 o el 2 todas las cartas ganan y pierden.

### 1.9. EL RETO

#### 1. Denominación.

El Reto es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de recibir una carta de mayor valor que la del crupier.

#### 2. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes. Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego de black-jack, de 52 cartas. El valor de aquellas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. Podrá jugarse hasta con ocho mazos de naipes a la vez como máximo, según criterio de la dirección.

2. Distribuidor o sabot. Se utilizará el mismo que para el juego del black-jack.

3. Mesa de juego. Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del black-jack, con un máximo de nueve espacios separados para los jugadores.

#### 3. Personal.

a) Inspector o jefe de mesa. Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo. Podrá simultanear sus funciones sobre un grupo de mesas de juego a criterio de la dirección de juego.

b) Crupier. Tiene la banca y dirige la partida. Además tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

#### 4. Jugadores.

Podrán participar un máximo de 9 jugadores.

#### 5. Reglas del juego.

1. Antes de cada pase el jugador debe hacer su apuesta (inicial). Para ganar la apuesta inicial el valor de la carta del jugador debe ser mayor que la del crupier. Se pagará esta apuesta a la par (uno a uno).

2. Si la carta del jugador es del mismo valor que la carta del crupier, el jugador tiene la posibilidad de "retar" a la casa. El jugador deberá poner una segunda apuesta igual que



su apuesta inicial (el jugador pierde el primer enfrentamiento) para usar esta opción; entonces el crupier quema tres cartas y reparte una carta al jugador o jugadores aún en juego y otra a sí mismo. Si la carta del jugador es de mayor valor que la del crupier, el jugador gana y el crupier paga la segunda apuesta uno a uno. Si la segunda carta del jugador resulta del mismo valor que la del crupier, entonces el jugador gana y el crupier paga la segunda apuesta 2 a 1. En ambos casos el jugador recupera la apuesta inicial. Si la segunda carta del jugador es de menor valor que la del crupier, entonces el jugador pierde su apuesta inicial y su segunda apuesta.

3. Si el jugador elige no "retar" a la casa pierde la mitad de su apuesta inicial.

4. Además de la apuesta inicial y antes de que se repartan las cartas, el jugador puede jugar el "Tie" o empate. Para ganar esta apuesta la carta del jugador y la del crupier deben ser del mismo valor. Se paga 10 a 1.

6. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

El Director de Juego podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada.

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

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando los cinco últimos pases y tras finalizar éstos completar el anticipo correspondiente y comenzar con los nuevos límites.

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

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

7. Reglas comunes.

1. Se reparten todas las cartas exceptuando las de quemar, a cara descubierta.

2. Las apuestas de "reto" sólo están permitidas para el jugador que empate.

3. La apuesta de "reto" debe igualar a la apuesta inicial.

4. Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

### 1.10. VEINTIUNO O BLACK-JACK

#### 1. 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 ese límite.

#### 2. Elementos del juego.

1. Tapete o paño. Tendrá forma semicircular de medidas y características similares a los de póquer sin descarte y con capacidad para albergar 7, 8 o 9 jugadores sentados.



Paño de la mesa de Veintiuno o Black jack

2. Cartas o naipes. Al Black-Jack se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres con el dorso de un color y otras tres con el dorso de otro color. Las figuras valen diez puntos, el as uno u once, según convenga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal.
3. Distribuidor o sabot. Es un recipiente, de funcionamiento manual, mecánico o electrónico, debidamente homologado donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente para su distribución. En el caso de que el distribuidor o sabot sea electrónico, el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.

#### 3. Personal del Black-Jack.

- a) El jefe de mesa: le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que llevará a cabo sobre cada una de las mesas que le son asignadas. Podrá simultanear sus funciones sobre un grupo de mesas a criterio de la dirección de juego.
- b) El crupier: es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las posturas perdedoras y pagar las que resulten ganadoras.

#### 4. Jugadores.

- a) Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será nueve. 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 sabot. Asimismo





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

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

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

## 5. Reglas del juego.

### 1. Posibilidades de juego.

#### A) Juego simple o Veintiuno o Black-Jack.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el crupier 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 crupier recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la "mano" siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el crupier 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. No obstante, si todos los jugadores se hubieran pasado, el crupier no necesitará tomar más cartas.

El crupier, 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 hubiese 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 las que tengan puntuación 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 black-jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo los dos primeros naipes, se le pagará siempre a razón de tres por dos. El black-jack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas. Cuando se obtenga la puntuación de 21 con tres sietes se pagará el doble de la postura, siempre que la banca no gane (black-jack) o iguale dicha puntuación de la misma manera (tres sietes).

#### B) El seguro.

Cuando el primer naipe del crupier sea un as, los jugadores que tengan black-jack podrán solicitar el pago a la par, finalizando con esto su jugada, o asegurarse contra un posible black-jack de la banca. El crupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores. El Casino deberá optar por poner en funcionamiento una de las dos siguientes opciones de seguro y deberá ponerlo en conocimiento de los jugadores:

- a) Una vez terminado el reparto de las dos primeras cartas a los jugadores y antes de ofrecer la tercera carta al primer jugador que le corresponda, el crupier propondrá el seguro. A partir de ese momento se cierran los seguros y ningún jugador podrá asegurarse.
- b) El seguro se realizará justo en el momento en que el crupier se vaya a dar su segunda carta, el crupier anunciará que se cierran los seguros y podrán acogerse a él todos los jugadores que permanezcan activos en la partida.

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 y como mínimo la mitad del mínimo de la mesa. Si el crupier sacara entonces una carta con puntuación 10, es decir, si realizase un black-jack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros a razón de dos por uno. Si no realizase black-jack recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

#### C) Los pares o parejas.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar "a dos manos". Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como "manos" separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas "manos" como sea el número de cartas de igual valor que reciba. El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la "mano" más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separa una 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 y la siguiente es una carta que vale 10; o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y la siguiente fuese un as, esta jugada no será considerada como black-jack y se 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) Menor o mayor de 13.

Esta opción de juego es de aplicación voluntaria por parte del establecimiento, quien en caso de hacerla efectiva deberá comunicarlo a los jugadores mediante un cartel informativo situado en la mesa de juego.

Con independencia de las posibilidades de juego anteriormente relacionadas, el Casino podrá poner en uso la modalidad de suerte simple para "menor o mayor de 13". Consiste en una apuesta opcional e independiente en la que el jugador apuesta sobre si el total de puntos de sus dos primeros naipes, siendo siempre el valor del as uno, es inferior o superior a 13, perdiéndose la postura en ambos casos para un total igual a 13. Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta colocada en los espacios habilitados para "mayor" o "menor", pudiendo ser ésta cualquier cantidad dentro del límite mínimo y máximo operativo en la mesa.

F) El retiro.

Esta opción de juego es de aplicación voluntaria por parte del establecimiento, quien en caso de hacerla efectiva deberá comunicarlo a los jugadores mediante un cartel informativo situado en la mesa de juego.

El jugador podrá desistir de su jugada perdiendo la mitad del importe de su apuesta, excepto que la carta de la banca sea un as. El retiro se realizará antes de que el crupier ofrezca la tercera carta al primer jugador que deba solicitarla.

G) 21 con tres sietes.

Esta opción de juego es de aplicación voluntaria por parte del establecimiento, quien en caso de hacerla efectiva deberá comunicarlo a los jugadores mediante un cartel informativo situado en la mesa de juego.

Cuando un jugador alcance la puntuación de 21 con la suma de tres sietes será pagado por el doble de su postura siempre que la banca no gane o iguale dicha jugada.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

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

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

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 50, 100 o 200 veces el mínimo de la postura. El máximo se entiende por "mano" y puede ser



sobrepasado en el supuesto de un jugador que esté participando en las "manos" de otros jugadores o sea titular de casillas vacantes.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados con sujeción a los siguientes requisitos:

- a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando los cinco últimos pases y tras finalizar éstos completar el anticipo correspondiente y comenzar con los nuevos límites.
- b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos con el límite mínimo de apuestas autorizada para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

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

### 3. Funcionamiento del juego.

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

- a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.
- b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, 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 crupier colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego (esta operación no es necesaria en caso de utilización de sabot automático). A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o sabot.
- c) Antes de distribuir las cartas, el crupier 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 crupier 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.

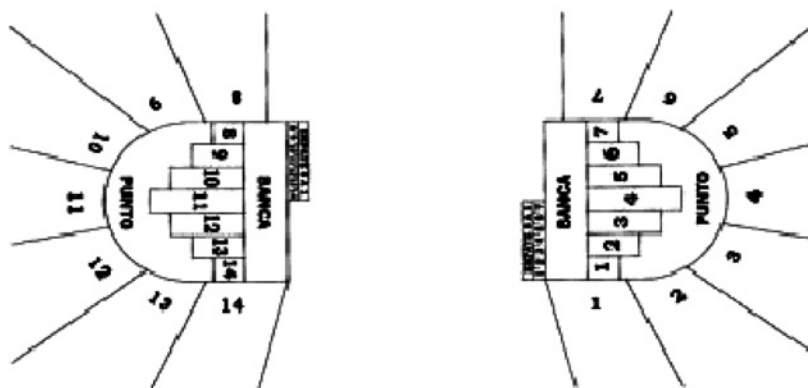
#### 1.11. PUNTO Y BANCA Y SUS VARIANTES: MIDI PUNTO Y BANCA Y MINI PUNTO Y BANCA

##### 1. Denominación.

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

## 2. Elementos de juego.

1. Cartas. Al punto y banca en todas sus modalidades se juega con seis barajas debidamente homologadas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, con índices grandes o pequeños, la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.
2. Distribuidor o sabot. Es un recipiente, de funcionamiento manual, mecánico o electrónico, debidamente homologado donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente para su distribución. En el caso de que el distribuidor o sabot sea electrónico, el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.
3. Tapete o paño de juego. Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los crupierres, respectivamente. El tapete 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 y en él se diferencian igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de "banca", a favor de "punto" y a favor de la "igualdad". Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.



Mesa de Punto y Banca de 14 participantes

La superficie central del tapete ha de contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo existirá una casilla situada en el centro del tapete para recoger las apuestas a favor del empate.

## 3. Personal.

- a) Jefe de mesa: le corresponde la dirección y supervisión del juego en todas sus fases, resolviendo los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes. En la modalidad de juego para catorce jugadores cada mesa de juego tendrá afecto un jefe de mesa que podrá simultanear su tarea sobre un grupo de mesas a criterio de la dirección de juego.



b) Crupieres. En la modalidad de juego para catorce jugadores cada mesa tendrá afectos tres crupieres, si bien la dirección de juego podrá, en función de las circunstancias de la partida, eximir la presencia en mesa de uno de ellos siendo los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras. Les corresponde también la mezcla de las cartas, su introducción en el sabot y en la cesta, una vez usadas. Asimismo recogerán la reducción 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.

En las modalidades de juego en mesa reducida, cada mesa tendrá afecto un único crupier. A él le corresponde dirigir la partida en todas sus fases, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su introducción en el sabot y distribución, siendo 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 la regla de la tercera carta.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, previa deducción del beneficio del establecimiento, las cartas serán retiradas con las caras hacia abajo y depositadas en un recipiente destinado para este fin.

#### 4. Jugadores.

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

Para la distribución de las cartas se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número uno. Si algún jugador no quiere realizar la distribución se pasará el sabot al jugador que esté situado a su derecha o bien podrá realizarse la distribución por el propio crupier.

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.

#### 5. Banca.

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas según una de las dos siguientes opciones y que deberá poner en conocimiento previo de los jugadores mediante cartel informativo situado en la mesa de juego:

En el supuesto de resultar ganadora la "mano" de la banca se efectuará una deducción del 5 por ciento de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

Todas las apuestas ganadoras se pagarán a la par excepto cuando resulte ganadora la "mano" de la banca con una suma total de 6, en cuyo caso se pagará el 50 por ciento de las apuestas.



El mínimo de las posturas podrá ser distinta para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Dirección General competente en materia de juego. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 o 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

## 6. Reglas del juego.

1. El "punto" y la "banca" reciben inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a "empate", que cobrarán del establecimiento su ganancia a razón de 8 a 1. La apuesta máxima en esta postura no podrá superar el 10 por ciento de la apuesta máxima autorizada para el punto y banca, fijándose el límite inferior en la mitad de la apuesta mínima autorizada para la mesa en caso de jugar también a punto o banca y la apuesta mínima de la mesa en caso de jugar tan sólo al empate.

Recibidas las dos primeras cartas por la "mano" del punto y la "mano" de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 o 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 o 5 ha de pedir carta.
- Cuando su puntuación es de 6 o 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 o jugadora										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación de las 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
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir el tercer naipe  
P: Significa plantarse



## 7. Desarrollo del juego.

1. Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.
2. A continuación el crupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquella 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.
3. La orden del crupier "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 carta que corresponden a la "mano" del jugador son trasladadas al crupier, quedándose la segunda y cuarta carta que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del sabot.
4. 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 crupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al crupier. Este anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda. El jugador podrá rehusar ("saludar") una sola vez por partida o sabot. El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.
5. Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el crupier 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.
6. Finalizada la jugada, el crupier 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.

### 1.12. PÓQUER SIN DESCARTE

#### 1. Denominación.

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

#### 2. Elementos del juego.

1. 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, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la más alta detrás de K.





2. Tapete o paño de juego. Serán de las mismas medidas y características que los de black-jack, con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, otros tantos espacios diferenciados para recoger las apuestas especiales como el seguro, carrusel, etc.; así como una abertura para introducir las pinas.
  3. Distribuidor o sabot. Es un recipiente, de funcionamiento manual, mecánico o electrónico, debidamente homologado donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente para su distribución. En el caso de que el distribuidor o sabot sea electrónico, el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.
3. Personal.
- a) El Jefe de mesa. Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que podrá ejercer sobre un grupo de mesas a criterio de la dirección de juego.
  - b) 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.
4. Jugadores.
1. Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de nueve.
  2. Asimismo podrán apostar "a ciegas" sobre la mano de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a cuatro.
  3. En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes en su casilla ni pedir consejo.
5. Reglas del juego.
1. 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). Se paga cien veces la apuesta.
    - b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: dos, tres, cuatro, cinco y seis de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.
    - c) Póquer. Es la combinación formada por cuatro cartas del mismo valor (ejemplo: cuatro sietes y un Rey). Se paga 20 veces la apuesta.
    - d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor entre sí y distinto del anterior (ejemplo: tres sietes y dos ochos). Se paga 7 veces la apuesta.



- e) Color. Es la formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 10, 8, 5 y 4 de trébol). Se paga cinco veces la apuesta.
  - f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 de trébol y J de picas). Se paga cuatro veces la apuesta.
  - g) Trío. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos distintas (ejemplo: tres damas, As, 3). Se paga tres veces la apuesta.
  - h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: dos Reyes y dos sietes). Se paga dos veces la apuesta.
  - i) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo dos doses). Se paga una vez la apuesta.
  - j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del crupier. Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.
2. En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del crupier, perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate.
3. Cuando crupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:
- a) Cuando ambos tengan póquer, ganará aquél que lo tenga superior (ejemplo: un póquer de Ases es superior a uno de Damas).
  - b) Cuando ambos tengan Full, ganará aquél que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.
  - c) Cuando ambos tengan escalera, de cualquier tipo, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor.
  - d) Cuando ambos tengan color, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).
  - e) Cuando ambos tengan trío, ganará aquél que lo tenga formado por cartas de mayor valor.
  - f) Cuando ambos tengan doble pareja, ganará aquél que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, y si coincidiese se estará a la segunda pareja, y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.
  - g) Cuando ambos tengan pareja, ganará aquél que la tenga de mayor valor, y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).



#### 4. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos por cada mesa. El Director de Juego podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino.

#### 5. Bandas de fluctuación.

La banda de fluctuación para la apuesta mínima inicial se fijará en la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego, siendo el límite máximo de 20 o 50 veces el mínimo de la apuesta.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados con sujeción a los siguientes requisitos:

- a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando los cinco últimos pases y tras finalizar éstos completar el anticipo correspondiente y comenzar con los nuevos límites.
- b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos con el límite mínimo de apuestas autorizada para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

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

#### 6. Desarrollo del juego.

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

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego.

Seguidamente el crupier cerrará las apuestas con el "no va más" y comenzará la distribución de naipes de uno en uno, salvo que se utilice sabor automático en cuyo caso se realizará de cinco en cinco, boca abajo, a cada mano, comenzando por su izquierda y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca, hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada mano y para la banca, con la salvedad de que la última carta para la banca se dará descubierta.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego o "ir" diciendo "voy", o retirarse del mismo "pasar" diciendo "paso".

Los que opten por ir deberán depositar sus cartas en la casilla destinada a la segunda apuesta, momento a partir del cual ya no podrán ser objeto de manipulación por parte del jugador, y, sobre éstas, doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta; los



que opten por "pasar" perderán la apuesta inicial, que será retirada en el momento por el crupier. Después de que los jugadores se hayan decidido por ir o pasar, el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca. La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (uno por uno). Si la banca juega, esto es, si tiene como mínimo un As y un Rey o una combinación superior, el crupier comparará sus cartas con las de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta, abonando a la par (uno por uno) la postura inicial. Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del crupier perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste. En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada. Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta. Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

#### 7. Opciones adicionales de juego.

Opcionalmente el casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego; de forma visible deberá constar en la mesa de juego aquellas que el casino ponga en servicio, así como el importe de las jugadas:

A) El seguro. El jugador podrá asegurar su jugada, para ello deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, ya antes de comenzar la distribución de los naipes, una cantidad única estipulada, que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa. En caso de obtener una de las combinaciones que a continuación se indican obtendrá el premio correspondiente independientemente de la combinación de cartas de la banca:

- a) Full: 100 veces la cantidad única estipulada.
- b) Póquer: 300 veces la cantidad única estipulada.
- c) Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.
- d) Escalera real de color: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

B) El carrusel. Siempre y cuando la Dirección del Casino haya optado por incluir esta modalidad, de forma adicional a todo el juego de la mesa los jugadores que lo deseen, depositando al efecto en la casilla destinada a tal fin y antes de comenzar la distribución de naipes, una apuesta no superior a la mitad del mínimo de la mesa, podrán participar en un carrusel entre todas las mesas. La participación en el carrusel habilita al jugador al cobro de premios adicionales, previamente anunciados, que podrán ser en dinero, según el cuadro de ganancias para el acumulado que a continuación se detalla o en especie por valor equivalente.

- a) Escalera máxima de color: 12.000 veces la postura.
- b) Escalera de color: 2.000 veces la postura.



- c) Póquer: 400 veces la postura.
  - d) Full: 100 veces la postura.
  - e) Color: 60 veces la postura.
  - f) Escalera: 30 veces la postura.
  - g) Opcionalmente el trío: 10 veces la postura.
- C) Progresivo. Siempre y cuando la Dirección del Casino haya optado por incluir esta modalidad, consiste en una apuesta adicional independiente para los jugadores cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende únicamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas.

El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesto en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe. Las combinaciones que posibilitan la obtención del progresivo son: escalera real que obtiene el acumulado de todas las mesas, escalera de color que obtiene un 10 por ciento del acumulado, póquer 400 veces la apuesta a progresivo, full 100 veces la apuesta a progresivo, color 50 veces la apuesta a progresivo y escalera 20 veces la apuesta a progresivo. El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

- D) Comprar una carta adicional. En esta posibilidad de juego se produce el descarte de un solo naipe. Se compra esta carta a la banca por la misma cantidad que la apuesta inicial del jugador interesado en el descarte. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional. Supuesto que otros jugadores estuviesen jugando sobre la mano de éste estarán obligados a realizar la misma compra de carta adicional o a perder su apuesta y retirarse del juego.

Las opciones adicionales de seguro, carrusel y progresivo serán incompatibles con la opción de compra de carta adicional, de forma que si un jugador hubiese realizado dichas apuestas y optara a la compra de una carta adicional se perderán las apuestas previas realizadas y retiradas por la banca.

### 1.13. PÓQUER CON DESCARTE

#### 1. Denominación.

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

#### 2. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes. Al póquer con descarte se jugará con una baraja de 52 naipes y de similares características a las utilizadas en el juego de black-jack. El valor de aquellas



ordenadas de mayor a menor es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. A criterio de la Dirección de juego se podrán utilizar dos barajas que se pondrán en juego, alternativamente, en cada mesa.

2. Mesa de juego. La mesa sobre la que se practicará el juego tendrá las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego de black-jack.

El máximo de nueve casillas de apuestas estarán divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y otro para la segunda apuesta que, en su caso, se efectúe.

3. Barajador o sabot. Es un recipiente, de funcionamiento manual, mecánico o electrónico, debidamente homologado donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente para su distribución. En el caso de que el distribuidor o sabot sea electrónico, el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.

### 3. Personal.

- a) Jefe de mesa. Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante su desarrollo. Sus funciones podrán simultanearse sobre un grupo de mesas a criterio de la Dirección de juego.

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

### 4. Jugadores.

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

### 5. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles ordenadas de mayor a menor valor son:

- 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). Se paga cien veces la apuesta.

- b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: dos, tres, cuatro, cinco y seis de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

- c) Póquer. Es la combinación formada por cuatro cartas del mismo valor (ejemplo: cuatro sietes y un Rey). Se paga 20 veces la apuesta.

- d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor entre sí y distinto del anterior (ejemplo: tres sietes y dos ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

- e) Color. Es la formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 10, 8, 5 y 4 de trébol). Se paga cinco veces la apuesta.



- f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 de trébol y J de picas). Se paga tres veces la apuesta.
  - g) Trío. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos distintas (ejemplo: tres damas, As, 3). Se paga dos veces la apuesta.
  - h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: dos Reyes y dos sietes). Se paga una vez la apuesta.
  - i) Pareja de ochos o superior. Es la formada por dos cartas de igual valor y superior a la puntuación de ocho y las otras tres diferentes. Se paga una vez la apuesta.
2. En cualquier caso el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea de superior valor a la del crupier, perdiendo en caso contrario, y conservará su apuesta, pero sin ganar premio alguno, en caso de empate.
3. En los casos de empate se estará a la siguiente normativa:
- a) Cuando ambos tengan póquer, ganará aquél que lo tenga superior (ejemplo: un póquer de Ases es superior a uno de Damas).
  - b) Cuando ambos tengan Full, ganará aquél que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.
  - c) Cuando ambos tengan escalera, de cualquier tipo, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor.
  - d) Cuando ambos tengan color, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor.
  - e) Cuando ambos tengan trío, ganará aquél que lo tenga formado por cartas de mayor valor.
  - f) Cuando ambos tengan doble pareja, ganará aquél que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, y si coincidiese se estará a la segunda pareja, y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.
  - g) Cuando ambos tengan pareja de ocho o superior, ganará aquél que la tenga de mayor valor, y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.
4. Máximos y mínimos de las apuestas.
- a) Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.
  - b) El Director de juego del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por la autoridad competente en materia de juego.
5. Bandas de fluctuación.
- Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 20 o 50 veces del mínimo establecido en la correspondiente autorización.



El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados con sujeción a los siguientes requisitos:

- a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando los cinco últimos pases y tras finalizar éstos completar el anticipo correspondiente y comenzar con los nuevos límites.
- b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos con el límite mínimo de apuestas autorizada para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

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

#### 6. Desarrollo del juego.

- a) En la extracción y distribución de naipes del depósito, el desempaqueado, y la mezcla de los naipes se atenderá a las reglas contenidas en el Reglamento de Casinos de Juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. A continuación el crupier cerrará las apuestas mediante "no va más" y comenzará a distribuir los naipes de reverso a cada jugador hasta reunir cinco cartas, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose simultáneamente cartas para la banca, con la salvedad de que la última carta que le corresponda se la distribuirá descubierta.

- b) Proceso de apuestas. Una vez distribuidas las cartas a los jugadores y a la banca, tras su examen, aquéllos podrán optar entre proseguir con su participación en la partida "voy", o por el contrario, retirarse de la misma "paso". Los que opten por participar en la partida deberán doblar su apuesta inicial, añadiendo una cantidad que represente el doble de aquella y depositarla en la segunda casilla destinada a dicha apuesta. Los que hayan optado por retirarse de la partida, perderán el importe de la apuesta inicial, que será retirada de la mesa por el crupier en el momento de anunciarlo el jugador.
- c) Desenlace de la partida. Después de que los jugadores hayan decidido participar, o bien retirarse de la partida, cada uno de los que continúen la partida, y siguiendo el orden establecido, podrán descartarse de hasta dos cartas cada uno, con el fin de conseguir una jugada superior. El crupier irá primero retirando las cartas descartadas y después, sirviendo las nuevas, casilla por casilla, comenzando por la casilla más a su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

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





- Si tiene una escalera o jugada superior, no se descartará.
- Si tiene un trío se descartará de las otras dos restantes no correspondientes al trío.
- Si tiene doble pareja, se descartará de la carta no correspondiente a ninguna de ambas parejas.
- Si tiene una pareja, se descartará de las dos cartas distintas de la pareja que tengan menor valor.
- Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, y entre sus naipes tiene cuatro del mismo palo, se descartará del naipe restante, aunque tenga una combinación de cuatro cartas de valor consecutivo.
- Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, y entre sus naipes tiene cuatro con valores consecutivos y superiores o iguales al 2, se descartará del naipe restante.
- Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, se descartará de las dos de menor valor.

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

De no ser así abonará en fichas a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente. Si por el contrario la banca tuviera cartas con valor suficiente para jugar (pareja de ochos o superior), el crupier comparará sus cartas con las de los jugadores y abonará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con las reglas establecidas en el apartado 5.a) respecto a la segunda apuesta. Las apuestas iniciales las abonarán a la par, a los jugadores con combinaciones ganadoras.

Sólo se pagará la apuesta máxima.

Los jugadores con combinaciones de cartas de valor inferior a la de la banca, perderán sus apuestas depositadas en las casillas correspondientes, siendo retiradas en su totalidad por el crupier.

Una vez retiradas por el crupier las apuestas perdedoras y abonadas las ganadoras, se dará por finalizada la partida, iniciándose, en su caso, otra nueva.

Al finalizar la jornada el Jefe de mesa deberá anunciar las "tres últimas jugadas".

#### 1.14. PÓQUER TRIJOKER

##### 1. Denominación.

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

##### 2. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes. Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del black-jack, de 52 cartas. El valor de los naipes, ordenados de mayor a menor es el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.



2. Distribuidor o sabot. Es un recipiente, de funcionamiento manual, mecánico o electrónico, debidamente homologado donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente para su distribución. En el caso de que el distribuidor o sabot sea electrónico, el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.

La distribución con sabot automático podrá efectuarse de tres en tres cartas, en cuyo caso el crupier "quema" la primera carta o la más próxima al tapete.

3. Tapete o paño de juego. Será de dimensiones similares al utilizado en el juego del blackjack, con un máximo de nueve espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores, y una abertura para introducir las propinas.

### 3. Personal.

- a) Jefe de mesa. Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre un grupo de mesas a criterio de la Dirección de juego.
- b) Crupier. Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

### 4. Jugadores.

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

### 5. Reglas del juego.

1. Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:
  - a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10.
  - b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.
  - c) Póquer. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.
  - d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.
  - e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.
  - f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas en orden correlativo y de distinto palo.



- g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.
- h) Doble pareja. Es la combinación de cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.
- i) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, 10.

2. La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

- a) Pareja de 10 o mayor: 1 a 1.
- b) Doble pareja: 2 a 1.
- c) Trío: 3 a 1.
- d) Escalera: 5 a 1.
- e) Color: 8 a 1.
- f) Full: 11 a 1.
- g) Poker: 50 a 1.
- h) Escalera de color: 200 a 1.
- i) Escalera real de color: 1.000 a 1.

6. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador. El Director del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación autorizada por la Dirección General competente en materia de juego.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 o 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en la correspondiente autorización de funcionamiento.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados con sujeción a los siguientes requisitos:

- a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando los cinco últimos pases y tras finalizar éstos completar el anticipo correspondiente y comenzar con los nuevos límites.
- b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos con el límite mínimo de apuestas autorizada para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.



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

#### 7. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes. La extracción de naipes del depósito, el desempaqueado y la mezcla de los mismos se atenderán a las reglas contenidas en la normativa aplicable en el Reglamento de Casinos de juego.
2. Intervalo de apuestas. Después de haber mezclado los naipes, el crupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas.

Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el crupier haya anunciado el "no va más", éste comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno, y alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente colocará un naipe cubierto en la casilla situada enfrente de él y a su izquierda. A continuación repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador, y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente. Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del crupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una J o mayor, en cuyo caso, se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos los jugadores haya decidido el destino de su apuesta número 1, el crupier descubre la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el crupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha. Esta carta es también común para todos los jugadores y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

3. Desenlace de la jugada. Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el crupier procede a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego. Al finalizar, el crupier retirará las cartas, comprobando las mismas. Al finalizar la jornada, el jefe de mesa anunciará "las tres últimas jugadas".

#### 8. Reglas comunes.

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



supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado 7.2 de este epígrafe. Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

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

#### 1.15. PAI GOW POKER

##### 1. Denominación.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de los casinos de juego, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, que deberán dividir en dos manos: una mano de dos cartas (mano pequeña o baja) y otra mano de cinco cartas (mano grande o alta). Su mano alta deberá tener mayor valor que la mano baja.

El objetivo del juego consistirá en que las dos manos del jugador superen a las dos manos de la banca. En consecuencia, en caso de que la mano de la banca tenga el mismo valor que la mano del jugador, la banca gana la apuesta. Si un jugador ganara una mano, pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor mano posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos ases y la más alta de cinco cartas, cinco ases.

##### 2. Elementos del juego.

1. Cartas. Al pai gow poker se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un comodín (joker), aunque éste únicamente puede ser usado como un as o para completar una escalera, escalera real o escalera de color.
2. Mesa de juego. Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del black-jack, pero con el tapete propio del juego en el cual habrá señaladas hasta un máximo de seis casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la mano grande y otra para la mano pequeña. Además dispondrá de una bandeja como las de black-jack para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.
3. Cubilete y dados. Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 12 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.
4. Distribuidor o sabot. Es un recipiente, de funcionamiento manual, mecánico o electrónico, debidamente homologado donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente para su distribución. En el caso de que el distribuidor o sabot sea electrónico, el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.

##### 3. Personal.

- a) Jefe de mesa. Le corresponderá la supervisión del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes. Sus funciones, a criterio de la Dirección de juego, podrán ser simultaneadas sobre un grupo de mesas.



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

#### 4. Jugadores.

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

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

#### 5. Reglas del juego.

##### 1. Combinaciones ganadoras. Ordenadas de mayor a menor son las siguientes:

- a) Cinco ases: es la formada por cinco ases (cuatro ases más el joker).
- b) Escalera real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo: As, Rey, Dama, Jota y 10. La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.
- c) Escalera de color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, J y Q).
- d) Póquer: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro doses).
- e) Full: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (tres ochos y dos nueves).
- f) Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo.
- g) Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.
- h) Trío: es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.
- i) Doble pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor.
- j) Pareja: es la formada por dos cartas del mismo valor.
- k) Carta más alta: cuando una mano no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta de mayor valor.

##### 6. Máximos y mínimos de las apuestas.

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

La empresa titular del casino fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el organismo competente.



El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el cinco por ciento de las apuestas ganadoras, a discreción del establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

Significados.

- a) Ganancia: la apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para la empresa titular del casino de juego.
- b) Pérdida: se pierde la apuesta.
- c) Partida nula: el cliente recupera íntegramente la apuesta.

## 7. Desarrollo del juego.

La extracción, desempaquetado y mezcla de los naipes se atenderá a las normas del Reglamento de Casinos.

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

La posición del Banquero para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 o 15. El crupier contará desde la posición del Banquero. Una vez realizada esta operación, el crupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en sentido contrario a las agujas del reloj desde el punto de inicio indicado por los dados.

El crupier mezclará las cartas y confeccionará tantas manos de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo. Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el contenedor de las cartas usadas.

Podrá constituirse en banca tanto el crupier como cualquier jugador. Por ello se ofrecerá la banca a cada jugador, quien podrán aceptarla o pasar, en cuyo caso, se ofrecerá al siguiente jugador. El crupier deberá aceptar la banca cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la banca será identificado por un círculo blanco.

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

El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

- Caso 1: si las dos manos del cliente ganan a las dos manos del crupier, se produce ganancia.



- Caso 2 y 2 bis: si el cliente gana sobre una de las dos manos del crupier, mientras pierde la otra, se produce partida nula.
- Caso 3 y 3 bis: si el cliente gana sobre una mano, pero tiene igualdad en la otra, se produce partida nula.
- Caso 4 y 4 bis: si el cliente pierde una mano y tiene igualdad en la otra, consecuentemente pierde.
- Caso 5: si el cliente tiene igualdad en ambas manos, pierde.
- Caso 6: si el cliente pierde en las dos manos, pierde.

Cuando el crupier haya resuelto el caso del cliente número 1 pasará al 2 y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

Las manos ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas.

A las perdedoras el crupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

#### 8. Observaciones.

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

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

Cualquier mano incorrectamente confeccionada por el jugador se considerará siempre perdedora.

### 1.16. TRIPOQUER

#### 1. Denominación.

El Tripoquer es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de dos factores: bien tener una jugada mínima o bien tener una jugada superior a la del crupier. Las dos opciones se harán con las mismas tres cartas iniciales para cada jugador.

#### 2. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes. Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego de black-jack, de 52 cartas. El valor de aquellas, ordenadas de mayor a menor será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y As.
2. Distribuidor o sabot. Es un recipiente, de funcionamiento manual, mecánico o electrónico, debidamente homologado donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente para su distribución. En el caso de que el distribuidor o sabot sea electrónico, el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.





3. Mesa de juego. Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Back-jack, con un máximo de nueve espacios separados para los jugadores. Tendrá tres casillas por cada jugador, destinadas a recibir las apuestas. En dos de ellas, denominadas "Fortuna" y "Ante", se podrá jugar antes de recibir cartas y en el tercero, denominada "Bet" se podrá jugar una vez que las cartas son vistas por parte del cliente.

### 3. Personal.

- a) Inspector o jefe de mesa. Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se puedan originar durante su desarrollo. Sus funciones serán simultaneadas sobre un grupo de mesas a criterio de la Dirección de juego.
- b) Crupier. Tiene la banca y dirige la partida. Además tiene encomendada la función de distribuir las cartas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

### 4. Jugadores.

Podrán participar un máximo de nueve jugadores.

### 5. Reglas del juego.

1. Antes de cada pase el jugador debe hacer sus apuestas en las casillas Fortuna o Ante. En cualquiera de las dos o en ambas. Dichas apuestas deberán estar dentro de los límites autorizados para cada mesa y podrán ser de distinta cuantía entre sí. La apuesta denominada Bet será igual a la del Ante.
2. El crupier repartirá tres cartas a cada jugador y a él mismo.
3. La apuesta de Fortuna tiene como objetivo el conseguir una jugada determinada con sus tres cartas para ganar, independientemente de las cartas del crupier. La jugada mínima será un par y se pagarán de acuerdo a la siguiente tabla de combinaciones:
  - a) Escalera de color. Paga 40 a 1.
  - b) Trío. Paga 25 a 1.
  - c) Escalera. Paga 6 a 1.
  - d) Color. Paga 4 a 1.
  - e) Pareja o par. Paga 1 a 1.
4. La apuesta de Ante se resuelve comparando las jugadas de los clientes con el crupier, para lo cual, los jugadores después de vistas sus cartas, deben hacer una apuesta en el Bet poniendo la misma cantidad que tenían en el Ante. Asimismo, puede rendir la apuesta (perder la misma) si no considera suficiente su jugada.
5. Una vez que el crupier descubre sus cartas, debe tener una jugada mínima de Q para calificar. Si el crupier no tiene dicha combinación o superior, pagará la apuesta de Ante uno a uno y el Bet quedará como está, es decir, el cliente podrá retirarla. Si el crupier califica, entonces ganará quien tenga mayor jugada.



6. Si el jugador gana le pagará uno a uno la apuesta de Ante e igualmente uno a uno la de Bet. Si el crupier gana, retirará las apuestas de Ante y de Bet. Si ambos empatan, las apuestas de Ante y de Bet permanecerán como están y el cliente podrá recuperarlas.
7. La apuesta de Ante, tendrá un pago adicional o Extra independiente de la combinación del crupier, es decir, el cliente recibirá un pago por la importancia de la jugada que obtenga, como mínimo una escalera, aunque el crupier no califique o tenga una jugada mejor que el cliente, en cuyo caso éste perderá la apuesta de Ante y de Bet, pero ganará el Extra en función de la siguiente tabla de combinaciones y pagos:

EXTRA-ANTE	PAGO
Escalera de color	5 a 1
Trío	4 a 1
Escalera	1 a 1

6. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.
2. Las apuestas de Fortuna y de Ante, podrán ser distintas entre sí. La apuesta de Bet será igual que la de Ante.
3. El casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada.
4. El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados con sujeción a los siguientes requisitos:
  - a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando los cinco últimos pases y tras finalizar éstos completar el anticipo correspondiente y comenzar con los nuevos límites.
  - b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos con el límite mínimo de apuestas autorizada para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.
5. Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

7. Reglas comunes.

Todas las cartas son repartidas boca debajo de una en una, incluidas las del crupier. En los casos de utilizar barajador automático, el reparto de cartas se realizará entregando las cartas en grupos de tres. Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa. Los clientes no podrán hacer comentarios acerca de sus jugadas.



### 1.17. TEXAS HOLD'EM BONUS POKER

#### 1. Denominación.

Es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida en que los participantes juegan contra el establecimiento ganador, existiendo varias combinaciones ganadoras. El objetivo del juego consiste en conseguir con las dos cartas propias y las cinco comunes, una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca.

#### 2. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes. Al póquer se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas, similares en características a las utilizadas en el black-jack. El valor de las cartas ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como carta más pequeña delante del dos o como más alta detrás de K.
2. Distribuidor o sabot. Es un recipiente, de funcionamiento manual, mecánico o electrónico, debidamente homologado donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente para su distribución. En el caso de que el distribuidor o sabot sea electrónico, el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.
3. Mesa de juego. Será de las mismas medidas y características que las de black-jack, con capacidad de hasta nueve jugadores. Cada zona del jugador deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas ("ante", "flop", "turn" y "river") y otra para una apuesta adicional llamada Bonus. Tendrá cinco casillas para colocar las cinco cartas comunes (tres para el flop, una para el turn y otra para el river) así como dos casillas para las cartas de la banca.

#### 3. Personal.

- a) Jefe de mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten. Podrá simultanear sus funciones en varias mesas de juego a criterio de la Dirección de juego.
- b) Crupier. Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras.

#### 4. Jugadores.

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

#### 5. Reglas del juego.

1. Combinaciones. Las combinaciones posibles del juego ordenadas de mayor a menor valor son las siguientes:
  - a) Escalera real de color: es la formada por las cinco cartas del mismo palo de mayor valor: As, K, Q, J y 10.



- b) Escalera de color: es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo y sin que coincida con las cartas de mayor valor.
- c) Póquer: es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.
- d) Full: es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distintas del anterior.
- e) Color: es la combinación formada por cinco cartas, no correlativas del mismo palo.
- f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.
- g) Trío: es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.
- h) Doble pareja: es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto de las anteriores.
- i) Pareja: es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.
- j) Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la mano que tenga la carta mayor.

En los casos en que jugador y crupier dispongan de la misma combinación ganadora se estará a lo dispuesto en la regla de desempate de la carta mayor.

## 2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, que podrán ser fijados por la dirección de juego de acuerdo con las bandas de fluctuación autorizadas por la Dirección General competente en materia de juego.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo 10, 20 o 30 veces el mínimo establecido en la correspondiente autorización.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados con sujeción a los siguientes requisitos:

- a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando los cinco últimos pases y tras finalizar éstos completar el anticipo correspondiente y comenzar con los nuevos límites.
- b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos con el límite mínimo de apuestas autorizada para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

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



## 6. Desarrollo del juego.

1. Después de haber mezclado los naipes, el crupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada "ante" en la casilla marcada con la misma denominación. También podrá hacer una apuesta "bonus" colocándola en la casilla designada en el tapete. La resolución de la apuesta "bonus" no está condicionada a ninguna de las otras apuestas hechas por el jugador y sus cartas permanecerán en la mesa a la espera de la resolución de la apuesta "bonus" al finalizar la mano.
2. Cuando las apuestas están efectuadas y el crupier haya comunicado el "no va más", comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta flop que será de dos veces la apuesta ante o retirarse, perdiendo la apuesta ante.
3. Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta flop o retirarse, el crupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá las tres cartas comunes y las pondrá boca arriba en el área marcada para el flop.
4. El crupier preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta flop si quieren pasar o apostar (por la misma cantidad del ante) antes de descubrir la cuarta carta turn. Si el jugador decidiese pasar seguirá en el juego sin hacer la apuesta turn.
5. Una vez que todos los jugadores hayan decidido apostar o pasar, el crupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada turn. El crupier preguntará a cada participante con una apuesta flop si quieren pasar o apostar antes de descubrir la quinta carta river. Si el jugador decide apostar debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta ante en el área marcada como river. Si el jugador decide pasar seguirá en el juego.
6. Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el crupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada river.
7. Una vez que todas las cartas se hayan repartido, el crupier mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor mano de cinco cartas del póquer, usando las dos cartas del crupier y las cinco comunes, de acuerdo con lo establecido en el apartado 5. del presente juego. Por turnos el crupier mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor mano de cinco cartas.
8. El crupier dirá el ranking de manos de los jugadores, si la mano de poker del crupier es más alta que la del jugador, éste perderá lo que apostó en el ante, flop, y en caso de haber apostado, la turn y river.
9. Si la mano del jugador es igual a la del crupier, la mano empata y las apuestas ante y flop se le devolverán al jugador, así como las turn y river en caso de haberlas efectuado.



10. Si la mano del jugador es superior a la del crupier, la apuesta flop del jugador, y en caso de haber apostado, la turn y river, ganarán y se pagará uno a uno.
11. Si la mano del jugador que gana al crupier es escalera o mejor, su ante ganará y se le pagará uno a uno. Sin embargo, si la mano es menor de escalera, su ante no se pagará.
12. Apuesta adicional "bonus". El jugador que ha hecho una apuesta bonus ganará si las dos cartas solas forman una de las siguientes manos y se pagarán conforme al siguiente cuadro de pagos:

As-As	Crupier As-As paga 1.000 a 1
As-As	30 a 1
As-K (mismo palo)	25 a 1
As-Q o As-J (mismo palo)	20 a 1
As-K (distinto palo)	15 a 1
K-K; Q-Q; J-J	10 a 1
As-Q o As-J (distinto palo)	5 a 1
Pareja (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 o 10)	3 a 1

13. Si las dos cartas que tiene un jugador con una apuesta bonus no forman una de las manos anteriormente citadas perderá la apuesta que será retirada por la banca.
  14. Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada iniciando una nueva.
7. Errores e infracciones en el juego.
- a) Si alguna de las cartas repartidas al crupier se mostrara antes de que todos los jugadores hayan retirado sus cartas o hecho una apuesta flop, turn o river, se anulará la mano.
  - b) Una carta que aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en esa mano y se colocará en el descartador. Si aparece más de una carta boca arriba en la baraja durante el reparto, se anulará la mano y se volverán a barajar todas las cartas.
  - c) Una carta que se extraiga por error sin ser vista se usará como si fuera la siguiente carta de la baraja.
  - d) Si un jugador recibe un número incorrecto de cartas se anulará la mano de ese jugador y se volverá a barajar. Si se reparte un número de cartas incorrectas al crupier se anulará la mano, excepto en el caso de que el crupier se pueda repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando, esas cartas, no se hayan girado ya boca arriba.

### 1.18. PÓQUER DE CUATRO CARTAS

#### 1. Denominación.

El póquer de cuatro cartas es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los participantes juegan



contra el establecimiento organizador. Se usan cuatro cartas de las cinco que recibe cada jugador y cuatro de las 6 que recibe el crupier. En este juego, el crupier no tiene que tener una jugada mínima para calificar, pero utiliza una carta más que los jugadores. Además, en este juego, el jugador puede apostar hasta tres veces su apuesta inicial del Ante.

## 2. Elementos del juego.

1. Cartas o Naipes. Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego de Black Jack o Veintiuno de 52 cartas. El valor de aquellas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y As.
2. Distribuidor o sabot. Se utilizará un sabot manual o uno automático.
3. Mesa de juego. Será de dimensiones similares a la utilizadas en el juego del Black Jack, con un máximo de siete espacios separados para los jugadores. Tendrá tres casillas por cada jugador, destinadas a recibir las apuestas, denominadas "Ases", "Ante", "Play". No se podrá jugar sobre la mano de otro jugador.

## 3. Personal.

- a) Jefe de mesa o supervisor. Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se puedan originar durante su desarrollo. Podrá haber un Jefe de mesa para cada grupo de mesas.
- b) Crupier. Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

## 4. Jugadores.

Podrán participar un máximo de 7 jugadores.

## 5. Reglas del juego.

1. Antes de cada pase el jugador debe hacer sus apuestas en las casillas "Ases" y/o "Ante". En cualquiera de las dos o en ambas. Dichas apuestas deberán estar dentro de los límites autorizados para cada mesa y podrán ser de distinta cantidad entre sí.
2. En la apuesta denominada "Play" el jugador puede apostar de 1 a 3 veces la apuesta del "Ante" después de haber visto sus cartas y decidir jugar. De lo contrario, de no poner una apuesta en esta casilla, el jugador se retira de la jugada.
3. El crupier repartirá las cartas de una en una a cada jugador y a él mismo, hasta un total de cinco (5) cartas a cada jugador y seis (6) cartas a él mismo, descubriendo esta última. Si se utiliza un barajador automático, las cartas se entregarán por grupos de cinco cartas.
4. La apuesta de "Ases" tiene como objetivo el conseguir una jugada determinada con sus cuatro (4) cartas para ganar, independientemente de las cartas del crupier. La jugada mínima será un par de ases y se pagará de acuerdo a la siguiente tabla de combinaciones y pagos.



COMBINACIÓN	TABLA PAGOS ASES
Póquer	40 a 1
Escalera de color	30 a 1
Trío	7 a 1
Color	6 a 1
Escalera	4 a 1
Dos pares	2 a 1
Par de Ases	1 a 1

- Una escalera es de cuatro cartas al igual que una mano de color es de cuatro cartas.
- La apuesta de "Ante" se resuelve comparando las jugadas de los clientes con el crupier, para lo cual, los jugadores después de vistas sus cartas, deben hacer una apuesta en el "Play" poniendo hasta tres (3) veces la cantidad que tenían en el "Ante". Asimismo, puede rendir la apuesta (perder la misma) si no considera suficiente su jugada.
- En caso de ser ganadoras, las apuestas de "Ante" y "Play" se pagan a la par 1 X 1.
- En el caso que la mano del crupier y la mano del jugador empaten, el jugador gana por lo que se le pagará al jugador.
- Una vez que el crupier descubre sus cartas, el crupier no tiene que tener una jugada mínima para calificar por lo que el crupier se dirige directamente a pagar o retirar apuestas dependiendo de las combinaciones de cada jugador en comparación con sus cartas.
- El proceso de pagar o retirar apuestas se inicia de atrás hacia adelante. O sea, "Play", "Ante" y "Ases".
- Las apuestas que pierden se retiran del paño antes de proceder a pagar las apuestas ganadoras.
- La apuesta de "Ante", tendrá también un pago adicional o Bono Automático independiente de la combinación del crupier, es decir, el cliente recibirá un pago por la importancia de la jugada que obtenga, como mínimo un Trío, aunque el crupier tenga una jugada mejor que el cliente, en cuyo caso éste perderá la apuesta de "Ante" y de "Play", pero ganará el Bono Automático en función de una de las siguientes tablas de combinaciones y pagos a criterio del casino informando a los jugadores de cual de las tablas de pago se va a utilizar:

BONO DEL ANTE	TABLA 2 PAGO
Poker	20 a 1
Escalera de Color	15 a 1
Trío	2 a 1

#### 6. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada





mesa, que podrán ser fijados por la dirección de juego de acuerdo con las bandas de fluctuación autorizadas por la Dirección General competente en materia de juego.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados con sujeción a los siguientes requisitos:

- a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando los cinco últimos pases y tras finalizar éstos completar el anticipo correspondiente y comenzar con los nuevos límites.
- b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos con el límite mínimo de apuestas autorizada para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

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

Las apuestas de "Ases" y "Ante" podrán ser distintas entre sí. La apuesta de "Play" no puede ser superior a los límites establecidos en el caso de que el cliente decida aumentar esta apuesta hasta tres veces su apuesta de "Ante".

## 7. Reglas comunes.

1. Todas las cartas son repartidas boca abajo, de una en una incluidas las del crupier, a excepción de la última carta de éste que será descubierta. En caso de utilizar barajador automático, el reparto de cartas se realizará entregando las cartas en grupos de cinco.
2. Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.
3. Los clientes no podrán hacer comentarios sobre sus jugadas.

## 2. JUEGOS DE CÍRCULO

### 2.1.A) BACARRÁ, CHEMIN DE FER O FERROCARRIL

#### 1. Denominación.

El bacarrá-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.

#### 2. Elementos del juego.

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

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características



que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

2. Distribuidor o sabot. Es un recipiente, de funcionamiento manual, mecánico o electrónico, debidamente homologado donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente para su distribución. En el caso de que el distribuidor o sabot sea electrónico, el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.
3. Mesa de juego. Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de los lados mayores, que indica la posición del crupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados numerados a partir de la derecha del crupier. 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 crupier, 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 está situada frente al crupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyen la banca (que no hayan sido puesta en juego por éste).

### 3. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un crupier y un cambista (empleado de cambios).

- a) Inspector. Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.
- b) Crupier. Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla e introducción de las cartas en el sabot; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas frases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente; introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

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

- c) Cambista. Situado de pie frente o detrás del crupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al crupier.
- d) Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.



#### 4. Jugadores.

1. Participación. Frente a cada uno de los departamentos de la mesa podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.
2. Prioridad. A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores:
  - a) 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.
  - b) Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados.
  - c) El jugador sentado que cambia de sitio durante la 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.

- d) En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.
- #### 3. Ocupación. La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente:
- a) 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.
  - b) El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.
  - c) 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.
  - d) El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la mano perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en lista de espera.
  - e) En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

#### 5. Banca.

##### 1. La banca.

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



- b) 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.
- c) 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.
- d) 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.
- e) 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.
- f) Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la mano) y 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 ofrecería primero al jugador sentado a su derecha.
- g) 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.
- h) 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.
- i) El banquero que pasa la mano así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la mano que acaban de pasar pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la mano y así sucesivamente.
- j) 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.
- k) Cuando el jugador que adquirió una mano pasada pierde, el sabot vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la mano.
- l) 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.



- m) 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 autorizado por la Dirección General competente en materia de juego, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.
- n) El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que "hace banco".
- o) 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.

- p) La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un cinco sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.
2. "Garage" es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:
- a) "Garage" voluntario. Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del "garage".
  - b) "Garage" obligatorio. Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.
  - c) "Garage" impropio. Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para 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".

## 6. Reglas del juego.

1. 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.
2. 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.



3. 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:
  - a) Cuando tiene 0, 1, 2, 3 o 4, ha de pedir carta.
  - b) Cuando tiene 5, puede optar.
  - c) Cuando tiene 6 o 7 ha de plantarse.
4. 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 la dirección de juego antes de comenzar la partida. A continuación el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero ("bacarrá"), 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.
5. Todo jugador puede solicitar al crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al crupier, éste le hará plantarse.
6. El banquero podrá, si lo desea, solicitar al crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

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

**T:** Significa pedir la tercera carta

**P:** Significa plantarse

**O:** Significa que puede optar

#### 7. Desarrollo del juego.

1. 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.
2. Al principio de cada partida, el crupier, 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 crupier 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.

3. A continuación se colocara 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.
4. Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al crupier, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión "hay ... euros en la banca".
5. Si hay varios jugadores que quieran hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado 4.
6. El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.
7. 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 crupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz "no van más apuestas" dé por finalizado el tiempo de apostar.
8. 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 a prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.
9. 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.
10. 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.
11. Si en el caso de banco seguido el crupier 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).
12. Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.



13. Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido un jugador toma las cartas antes de que el crupier las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.
  14. Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.
  15. Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.
  16. Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del crupier no van más apuestas, el banquero extraerá las cartas del sabot y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el crupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el crupier haya anunciado no van más apuestas; sin embargo, podrá instar al crupier a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.
  17. Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el crupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero se efectuará por el crupier 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 5, en cuyo caso el crupier las colocará sobre la mesa a su derecha.
  18. Cuando se hayan terminado las cartas de un sabot, el crupier 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 constituya entonces la banca.
  19. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.
8. Errores e infracciones en el juego.
1. Reglas generales.
    - a) Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán 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.
    - b) 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.
    - c) Si en el trascurso de la distribución aparecieran dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.





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

## 2. Errores del crupier.

- a) Si el crupier 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 crupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla rectificadada sin perjuicio para el banquero y el jugador.
- b) En caso de que el crupier 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 o 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 o 7, cualquier carta extraída es desechada.

## 3. Errores del banquero.

- a) La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos el punto y haberse dado al mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.
- b) Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero ("Bacarrá"), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.
- c) Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.
- d) 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.

- e) 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 su dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

- f) 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 o 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.
- g) 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.



- h) 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.

- a) Está totalmente 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.
- b) Excepto el crupier, nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.
- c) 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 "bacarrá". En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.
- d) En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.
- e) 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, "bacarrá", con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.
- f) Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.
- g) 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 crupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

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

### 2.1.B) BACARRÁ A DOS PAÑOS

#### 1. Denominación.

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

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa constituye la banca en cada momento.



En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

## 2. Elementos del juego.

1. Cartas. Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar.

Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre, como en la limitada.

2. Distribuidor o sabot. Es un recipiente, de funcionamiento manual, mecánico o electrónico, debidamente homologado donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente para su distribución. En el caso de que el distribuidor o sabot sea electrónico, el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.

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

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el oro 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 crupier 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.

## 3. Personal.

El personal mínimo necesario será: un inspector, un crupier, un cambista y un auxiliar. Será aplicable al inspector, crupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en apartado 3 relativo a personal del epígrafe 2.1.A) en el juego de Chemin de Fer.

## 4. Jugadores.

1. También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores que se situarán detrás de aquellos entre los distintos departamentos.
2. Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores están situados de pie, detrás de aquellos que están sentados.



3. 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 jugadores, por el mismo orden que los sentados.
4. En el supuesto de que se anuncia banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.
5. 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 han 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.

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

#### 5. Banca.

1. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.
2. En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.
3. 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 el banco.
4. 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.
5. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos en la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de sabot.
6. 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 sorteara nuevamente, iniciándose luego un nuevo sabot. Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.
7. El mínimo y máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.
8. 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.



9. 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.
10. El "bacarrá" con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.
11. 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 ciento para la banca libre.

#### 6. Reglas del juego.

Las reglas contenidas en el apartado 6 del epígrafe 2.1.A) correspondientes al Chemin de Fer de esta norma son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

- a) Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado 4, párrafo 5.
- b) 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 o 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.
- c) El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe correspondiente al juego de bacarrá del presente Catálogo.
- d) Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 o 9 utilizando una tercera carta.
- e) 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.
- f) Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

#### 7. Desarrollo del juego.

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



2. Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.
3. Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado 5, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al crupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que se establece en el apartado 4, párrafo 3, hasta que crupier 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 crupier.
4. 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.
5. El banquero, entonces, extraerá las cartas del sabor 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 crupier 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 4. 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 crupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el crupier 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 el otro, el crupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o "cagnotte", en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

## 8. Errores e infracciones en el juego.

### 1. Consideraciones generales.

- a) 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.
- b) 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.



- c) Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.
- d) Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.
- e) 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.

- a) En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.
- b) Si el banquero da carta a un paño que ha dicho "no" o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.
- c) 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 3.º del n.º 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.
- d) 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 no ha sido vista, será recuperada por el crupier y la jugada continuará.

## 3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

- a) 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.
- b) Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.
- c) 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 crupier; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene 5 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.

- a) Si el primer paño dice "no" teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, esta 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.



- b) 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 el número 3 del presente apartado.
- c) Si el primer paño dice "carta" y después "no" o viceversa, el crupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si 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.
- d) 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 en aquel paño.

#### 5. Prohibiciones.

- a) 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.
- b) Excepto el crupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.
- c) 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 (bacarrá). Si esta falta es cometida por el crupier, 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.
- d) 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 3.º del n.º 3 del presente apartado.
- e) Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.
- f) Los casos no previstos en estas normas serán resueltos por el inspector de mesa.

## 2.2. PÓQUER DE CÍRCULO

### I Normas generales y comunes a las diferentes variedades

#### 1. 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 consiste en alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas.

#### 2. Elementos del juego.

- 1. Cartas o naipes. Se juega con una baraja de características similares a las utilizadas en el juego del black-jack, de 52 cartas. El valor de las mismas ordenadas de mayor a





menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como la de mayor valor detrás de la K.

2. Tapete o paño de juego. Es de forma ovalada por uno de los lados y con un ligero entrante en el lado contrario destinado a acoger al crupier. El tapete tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la izquierda del crupier que lleva el número 1, con excepción del poker sintético y del poker cubierto de cinco cartas con descarte en que el número 1 quedará a la derecha del crupier. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

El tapete deberá disponer de las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o cagnotte y otra, a la izquierda, para introducir las propinas, y una tercera para introducir el efectivo procedente de la venta de fichas a los clientes.

3. Distribuidor o sabot. Es un recipiente, de funcionamiento manual, mecánico o electrónico, debidamente homologado donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente para su distribución. En el caso de que el distribuidor o sabot sea electrónico, el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.

### 3. Beneficio.

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

- a) Un porcentaje sobre el bote que, en ningún caso superará el 5%, y que se aplicará en cada uno de los intervalos de apuestas.
- b) Un porcentaje que oscilará entre el 10 y 20% del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de poker que se juegue. Se entiende por sesión, una hora de juego más las dos últimas manos. La Dirección del Casino fijará previamente la duración de cada partida y lo hará público a los jugadores. En el caso de que el Casino no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

### 4. Personal.

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

- a) Inspector. Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección del Casino, le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.
- b) Crupier. Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: efectuar operaciones de cambio; recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y



actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento, introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de la propina en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el bote y pago del mismo. 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 inspector.

- c) Cambista. En el caso de que la dirección lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá a las distintas mesas y cuya función será cambiar dinero por fichas.

#### 5. 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.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos. Si la partida ya está iniciada será el inspector quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre.

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

#### 6. Prohibiciones.

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

- a) El juego por parejas, ni siquiera temporalmente.
- b) Jugarse el bote conjuntamente.
- c) Repartirse el bote voluntariamente.
- d) La connivencia entre 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 jugadores sobre las jugadas en el transcurso de éstas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aun cuando no estén jugando esa mano.
- j) Intercambiar los puestos entre jugadores, encargar el juego a otras personas o hacer apuestas en nombre de un jugador distinto.
- k) Influir o criticar a un jugador o juego que realice otro. Las personas ajenas al juego no podrán ojear el desarrollo de la partida, salvo que se trate de personal del Casino debidamente autorizado.



## 7. Reglas del juego.

1. Las combinaciones posibles ordenadas de mayor a menor son las siguientes, pudiéndose utilizar el as de cada palo, bien como la de máximo valor, delante de la menor con que se juegue, o bien como la de máximo valor detrás del rey:
  - a) Escalera real de color: es la formada por las cinco cartas correlativas de mayor valor de un mismo palo (As, K, Q, J y 10).
  - b) Escalera de color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que coincidan con la de mayor valor.
  - c) Póquer: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro de un mismo valor.
  - d) Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos distintas de igual valor.
  - e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo.
  - f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.
  - g) Trío: es la combinación de cinco cartas que contiene tres de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.
  - h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q o J. Esta combinación sólo se utiliza en las variedades de poker cubierto.
  - i) Doble pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor.
  - j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor.
  - k) Carta mayor: cuando una jugada no contiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta de mayor valor.

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

2. 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 diversos jugadores tienen poker, gana el que lo tiene de valor superior. Caso de persistir el empate, vence quien tiene la quinta carta de valor superior.
  - b) Cuando diversos jugadores tienen full, gana quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto. Caso de persistir la igual se atendería a la pareja más alta de la combinación.
  - c) Cuando diversos jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta de valor más alto.
  - d) Cuando diversos jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto.



- e) Cuando diversos jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto. Caso de igualdad se recurriría a la carta más alta.
- f) Cuando diversos jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta, y si coincide, se considera la carta de valor más alto.
- g) Cuando diversos 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 diversos 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. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos dentro de la banda de fluctuación que para el resto inicial que tenga autorizado el casino para la modalidad de póquer que se juegue, sin que para dicha banda pueda ser superior el máximo a diez veces el mínimo de esta.

- a) Normas generales sobre estos límites: La apuesta mínima no podrá ser de una cuantía superior al 10% del resto inicial y el máximo de la mesa depende de la modalidad de póquer que se juegue.

La cuantía del resto inicial y de las reposiciones será fijado por la Dirección de juego del Casino dentro de la banda de fluctuación para el resto inicial que tenga autorizado, la reposición mínima no podrá ser nunca de mayor cuantía que el resto inicial.

Se podrá jugar con tres límites diferentes:

- 1.º. Limitado o "limit". El número de incrementos está limitado en cada ronda, no pudiéndose subir la apuesta en más de tres ocasiones, a excepción de cuando quedan dos jugadores, en este caso el número de incrementos será ilimitado. La cuantía de dichos incrementos viene marcada por la apuesta mínima operativa dentro de la banda de fluctuación autorizada para la mesa durante los dos primeros intervalos de apuestas, y por el doble de ésta en los restantes. Por tanto la cantidad máxima que podrá llegarse a apostar en una ronda será la resultante de multiplicar por cuatro la apuesta mínima con el límite bajo y el doble de ésta con el límite alto. El incremento efectuado por un jugador restado, si no supera la mitad de la apuesta anterior, no generará un nuevo incremento.
- 2.º. Bote limitado o "pot limit". La apuesta máxima que un cliente puede realizar depende del instante en que se produzca, si es al iniciar una ronda de apuestas será el total del dinero que haya en el bote y si lo hace una vez abierta, la cantidad resultante de multiplicar por dos la apuesta precedente y añadirle la cuantía total del bote. El número de incrementos es ilimitado.
- 3.º. Sin límite o "no limit". No existe límite para la apuesta máxima ni para el número de incrementos. La apuesta mínima no podrá ser inferior al mínimo operativo dentro de la banda de fluctuación autorizada.



Tanto en el "sin límite" como en el "bote limitado", todos los incrementos de apuestas tendrán que ser como mínimo por el doble de la postura anterior, a excepción de aquellas que sean realizadas por jugadores que fueran restados, en este caso se admitirán, pero sólo generarán nuevos incrementos si superan la mitad de la apuesta anterior.

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

#### 8. Apuestas obligatorias.

Son aquellas apuestas previas al reparto de las cartas, pudiendo optar la Dirección de juego entre las siguientes fórmulas, dependiendo de la modalidad de póquer:

- a) Ante. Apuesta establecida dependiendo de la modalidad de poker que se juegue, obligatoria para el jugador, que deben hacer todos los jugadores que deseen recibir cartas. Su cuantía no podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa.
- b) Ciegas (Pequeña y Gran Ciega). Apuesta obligatoria para el jugador que se realizará antes de recibir cartas, dependiendo de la modalidad de poker que se juegue.

#### 9. 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.

Al inicio de cada sesión se sortean los puestos de los jugadores. Si la partida ya está iniciada será el inspector quien asigne el puesto en la mesa, si hay plaza libre.

2. Reparto de cartas. Al principio de cada partida el crupier debe señalar claramente con una pieza redonda (marca o botón) quien tiene la mano, colocándola delante del jugador. La mano irá rotando en el sentido de las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas, con excepción de la modalidad de poker sintético y del poker cubierto de cinco cartas con descarte, que se realizará en sentido contrario a las agujas del reloj.
3. El crupier debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja, y barajarlas, al menos tres veces, de forma que no sean vistas por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo Chemin de Fer)-agrupar-barajar. Este procedimiento podrá ser eliminado en caso de utilización de barajadores automáticos.
4. A los jugadores que les corresponda por turno la marca o botón deberán realizar previamente, las apuestas que según la modalidad de poker le corresponda. Acto seguido, el crupier repartirá las cartas, sin que ningún jugador pueda ver sus cartas hasta que el último jugador haya recibido todos los naipes que le correspondiesen.
5. Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar. Al realizar el corte se deben de cumplir las siguientes condiciones:
- a) Usar una sola mano.



- b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.
  - c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.
  - d) la mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.
  - e) El crupier debe tener cuidado en el reparto de las cartas para que no sean vistas por los otros jugadores. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.
6. Intervalos o turnos de apuestas. Acto seguido se inician las apuestas y el crupier va indicando a quien le corresponde apostar, según la variante del poker de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

7. 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 cartas 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. Cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar y decide no hacerlo, tendrá que decir "paso" siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla si lo desea.
- c) Cubrir la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.
- d) Subir la apuesta metiendo en el bote el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de poker 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.

8. Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en juego (activos) deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote.

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



9. 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.
10. 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 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 inspector decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

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

11. 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.

12. Pago de las combinaciones ganadoras. 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.
13. El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la derecha del jugador que las haya descubierto en primer lugar.
14. Si al jugador que correspondiéndole enseñar las cartas renunciase al bote y tirase sus cartas boca abajo no se le obligará a enseñarlas a no ser que los jugadores que intervinieran en la mano o el inspector pidieran verlas.
15. 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.
16. Una vez que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, el crupier recogerá las cartas de las combinaciones perdedoras y la ganadora sólo será retirada cuando el crupier le haya entregado el bote.



17. En el caso de que haya combinaciones el mismo valor, el crupier repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

18. 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.

19. Si en el producto de la partición hubiera una ficha sobrante esta correspondería al jugador que hubiera realizado el último envite.

20. Constatándose por el crupier que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con ésta, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva mano. Una vez comenzado el nuevo reparto, no se admitirán reclamaciones sobre la mano anterior.

#### 10. Errores e infracciones en el juego.

##### 1. Errores en el reparto.

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

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.
- b) Si un jugador recibe menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.
- c) Si un jugador recibe más cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.
- d) Si al comenzar la mano un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.
- e) Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.
- f) Si se descubre que faltan una o más cartas en la baraja.
- g) Si se descubre que la baraja es defectuosa.
- h) Si, al comenzar el reparto, se descubriera uno de los dos primeros naipes.

##### 2. Errores del crupier.

- a) Si el crupier anuncia una mano de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas, y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.
- b) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da cartas a un jugador ausente no se considera error en el reparto. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retira su mano y deja de jugar.





- c) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da cartas a un jugador que no va a jugar la mano o a un sitio que se encuentra vacío, no se considera un error en el reparto sino que el crupier da las cartas normalmente, incluido dicho espacio vacío y cuando termina recoge las cartas.
- d) En el caso de que el crupier, accidentalmente, se llevara todas o alguna de las cartas de un jugador, estando éstas protegidas y las mezclara con los descartes, la mano será anulada y al jugador se le devolverá todo el dinero que hubiera apostado en esa mano.

### 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) Si un jugador al apostar mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, pierde el bote salvo que el crupier o el inspector puedan reconstruir la mano sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.
- c) Si un jugador para cubrir una apuesta mete en el bote un número insuficiente de fichas no tiene derecho a retirarlas; sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.
- d) Si un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.
- e) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego sigue siendo válido.
- f) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no han puesto el ante en el bote se considera que la mano es válida y deben poner el ante si quieren participar en la mano. En el caso de que no sea posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se juega la mano con un bote reducido.
- g) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano así como la del otro jugador.
- h) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar debe ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. El inspector analizará la situación y tomará la decisión oportuna la cual tendrá carácter irrevocable.
- i) Para mantener el derecho a apostar, un jugador deberá avisar al crupier antes de que hayan actuado dos jugadores después de él.
- j) Cada jugador es responsable de recibir el número de cartas correctas. Si después de la acción de dos jugadores, algún otro descubre que no tiene el número de cartas correctas, perderá el dinero apostado y su mano se declarará nula.
- k) Si ya iniciada la mano, o en los descartes, se le descubre una carta al jugador por su causa, esta será mostrada a todos los jugadores y la mano se finalizará sin perjuicio para el resto de los jugadores.



- I) Los jugadores son responsables de sus apuestas, si un jugador anuncia una acción y no conocía la cantidad correcta, debe efectuar la apuesta de todas formas. Si el error ha sido del crupier que ha informado de una cantidad incorrecta, el jugador podrá modificar su apuesta.

## II Normas específicas a las variedades del póquer de círculo

### 2.2.A) PÓQUER CUBIERTO DE CINCO CARTAS CON DESCARTE

El póquer cubierto de 5 cartas con descarte es un juego de cartas de los llamados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con cinco cartas, una vez realizado un solo descarte de un máximo de cuatro cartas. El jugador, también tendrá la opción de no realizar descarte alguno.

#### 1. Elementos del juego: naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas de similares características de las utilizadas en otras modalidades de poker. Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52, 48, 44, 40, 36 o 32 cartas.

#### 2. Mínimos y máximos de las apuestas.

En el límite de apuesta "sin límite" el mínimo no puede ser menor al establecido dentro de la banda de fluctuación autorizada, no existe límite para la apuesta máxima.

#### 3. Desarrollo del juego.

1. Reparto de cartas. Antes de proceder a la distribución de cartas por el crupier, el jugador que tenga la mano deberá abrir al menos con apuesta mínima.
2. Existirá una apuesta denominada ciega que consiste en realizar una apuesta que será, como mínimo, el doble que la apertura; la ciega que resultase de mayor cuantía tiene la opción de, en su turno, volver a subir la apuesta y tener el derecho a hablar en el último lugar en el turno de apuestas. La ciega sólo es válida antes de que el crupier distribuya las cartas.
3. Efectuadas las operaciones anteriores, el crupier procederá al reparto de las cartas a los jugadores, comenzando por el jugador que ostente la mano y siguiendo el sentido contrario a las agujas del reloj, repartirá cinco cartas cubiertas a cada jugador y conservará el resto del mazo en su mano.
4. Finalizado el reparto de cartas, dirigiéndose al jugador que esté a la derecha del jugador que tenga el derecho de hablar el último en el turno de apuestas, anunciará "Usted habla", y así sucesivamente a cada uno de los participantes.
5. Los jugadores dispondrán de dos turnos de apuestas:
  - a) Cuando recibe sus cinco primeras cartas. En estos momentos se inicia el primer intervalo de apuestas, hablando en primer lugar el jugador que ostentara la mano.
  - b) Después de realizar el descarte. Entonces se inicia el segundo y último intervalo de apuestas, hablando en primer lugar el jugador que realizase el último envite.



6. Las apuestas deberán realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a la jugada en sí.
  7. Los jugadores tendrán derecho a un solo descarte de un máximo de cuatro cartas y un mínimo de ninguna, en cuyo caso anunciará en voz alta que está servido.
  8. El jugador que se descarte de cuatro naipes recibirá primero tres cartas y una vez el resto de jugadores restituyan sus descartes, recibirá su cuarta carta.
  9. Si una vez distribuidas las primeras cinco cartas a los jugadores no hubieran suficientes naipes para cubrir los descartes, una vez repartidas las cartas que quedasen en el mazo, el crupier utilizará los descartes de todos los jugadores para completar la mano; con la única excepción de que sólo faltara para un jugador, en que entonces únicamente se utilizará los descartes de los demás jugadores para cubrir el suyo.
  10. El orden en el reparto de los descartes será el mismo que el establecido para el reparto inicial de naipes.
  11. Finalmente los jugadores irán descubriendo sus cartas uno a uno empezando por quien realizó el último envite y siguiendo por su derecha.
4. Errores e infracciones en el juego.
1. En cuanto a los errores en el reparto y errores de jugador se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
  2. En cuanto a los errores del crupier, además de lo establecido en las normas generales se deberá tener en cuenta que en el caso de que al crupier se le descubra una carta en el reparto de los descartes, ésta no se sustituirá y la mano se finalizará sin envites.

#### 2.2.B) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE SEVEN STUD POKER

##### 1. Denominación.

El Seven Stud Poker es una variedad de póquer de círculo que enfrenta a un mínimo de cuatro jugadores y a un máximo de ocho entre sí y que se juega con una baraja de 52 cartas.

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

##### 2. Mínimos y máximos de las apuestas.

Como especialidad para esta variedad de póquer de círculo y dentro del limitado o "limit" en los casos de que las dos primeras cartas de cualquier jugador descubiertas sean una pareja, se podrá jugar con el límite más alto, si algún jugador ejerciera este derecho todos los incrementos serán proporcionales a dicho nivel. 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.

En esta variedad de póquer de círculo es obligatoria para todos los jugadores la apuesta denominada ante de acuerdo con la definición establecida en las normas generales.



### 3. Desarrollo del juego.

El crupier reparte tres cartas, a cada uno de los jugadores, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas, el cual es indicado por el crupier a los jugadores mediante la frase "hagan sus apuestas". Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja. En caso de igualdad, el empate se rompe por palos: picas, corazones, diamantes y tréboles (de mayor a menor).

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

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

Al finalizar el segundo intervalo de apuestas se les da una carta descubierta a los jugadores que no hayan pasado.

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

El quinto intervalo de apuestas es el último y es anunciado por el crupier con las palabras "última carta" y le da a cada jugador que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la izquierda a la mano.

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

- a) Cuando el crupier al dar la séptima carta se salte el turno de un jugador, se le da la primera "carta muerta" siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El jugador la recibe cuando el crupier haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, es el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.
- b) Cuando el crupier, al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usa dichas "cartas muertas" mezclándolas con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.
- c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las "cartas muertas", el crupier sacará una de las que quedan por repartir, la cual la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común).

El reparto de cartas se realizará en sentido de las agujas del reloj, empezando siempre por el jugador más próximo a la izquierda del crupier, orden que se mantendrá durante todo el reparto de cartas.



Durante el juego el crupier anunciará la carta más baja, la mano más alta, todos los incrementos y todas las parejas, pero nunca posibles escaleras ni colores.

El jugador que haya realizado el último incremento mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores.

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 recogerá las cartas para iniciar una nueva mano.

#### 4. Errores e infracciones en el juego.

Se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales y con las siguientes:

##### 1. Errores en el reparto.

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

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

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

b) Si al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente, el crupier preguntará al jugador y de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

— Si a pesar del error quiere seguir jugando, 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.

##### 2. Errores del crupier.

a) 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).

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

##### 3. Errores del jugador.

a) 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.



- b) Si un jugador descubre sus cartas tapadas sin haber igualado una apuesta pretérita, renuncia a la jugada y se le anula la mano.
- c) Si un cliente no está presente en la mesa cuando llega su turno, perderá su ante y su apuesta obligada si le correspondiera.

### 2.2.C) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE FIVE STUD POKER

#### 1. Denominación.

El Five Stud Poker es una variante del poker de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí, cuyo objeto es alcanzar la mayor combinación posibles entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

#### 2. Elementos del juego.

Se juega con una baraja de 52 cartas de similares características de las utilizadas en las otras modalidades de poker.

#### 3. Desarrollo del juego.

1. Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores.

Todos los jugadores que deseen recibir cartas tendrán que realizar sus apuestas de "ante".

2. Después de barajar, el crupier procederá al reparto de dos naipes, de uno en uno a cada uno de los jugadores, uno cubierto y el otro descubierto, en sentido de las agujas del reloj y empezando siempre por el jugador más próximo a la izquierda del crupier, orden que se mantendrá durante todo el reparto de cartas, iniciándose a continuación el primer intervalo de apuestas. En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.
3. Al finalizar el primer intervalo de apuestas, el crupier da a cada jugador una tercera carta, en este caso descubierta con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.
4. Al finalizar este intervalo de apuestas el crupier da una cuarta carta, igualmente descubierta, a cada jugador con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.
5. Cuando se terminan las apuestas el crupier da una quinta carta descubierta, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.
6. El jugador que haya realizado el último incremento, mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores. 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 recogerá las cartas para iniciar una nueva mano.

#### 4. Mínimos y máximos de las apuestas.

Los límites de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerá de la opción elegida por la Dirección del Casino entre los tres límites establecidos en las normas generales, con la única peculiaridad del limitado o "limit", que será:



Caso de que las dos primeras cartas descubiertas de cualquier jugador sean una pareja, se podrá jugar con el límite más alto, si algún jugador ejerciera este derecho todos los incrementos serán proporcionales a dicho nivel. 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.

#### 5. Errores e infracciones en el juego.

En cuanto a los errores e infracciones en el juego se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales con las siguientes peculiaridades:

##### 1. Errores de reparto.

En el caso de que las dos primeras cartas queden descubiertas se anula la mano.

##### 2. Errores del crupier.

a) Si el crupier se equivoca al designar el jugador que debe hacer la apuesta obligada en la primera ronda y éste actúa antes de que nos demos cuenta del error, la apuesta se dará por buena y la acción continúa.

b) Si el crupier quema dos cartas en una ronda o deja de quemar alguna, las cartas serán rectificadas siempre que sea posible, pero no anula la mano.

##### 3. Errores del jugador.

a) Si un jugador por error descubre su carta cubierta, debe cubrirla de nuevo pues el juego sigue siendo válido.

b) Si un jugador descubre su carta tapada sin haber igualado una apuesta pretérita, renuncia a la jugada y se le anula la mano.

c) Si un cliente no está presente en la mesa cuando llega su turno, perderá su ante y su apuesta obligada si le correspondiera.

### 2.2.D) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE OMAHA

#### 1. Denominación.

Es una variante del póquer de círculo que se juega con 52 cartas, cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas tapadas que tiene cada jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que son descubiertas por el crupier en el centro de la mesa.

#### 2. Desarrollo del juego.

1. Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores, a continuación el crupier sirve una carta delante de cada jugador sentado, la más alta obtendrá la mano o postre. En caso de igualdad ganará según el palo por este orden: picas, corazones, diamantes y tréboles.



2. Antes de dar las cartas los dos jugadores situados a la izquierda de la mano pondrán por orden correlativo las apuestas denominadas pequeña ciega y gran ciega, esta última deberá de ser igual al mínimo de la mesa y la pequeña ciega su mitad.
3. Después de barajar, el crupier procederá al reparto de cuatro cartas de una en una a cada jugador, dando la primera carta a la plaza que corresponda a la pequeña ciega y en sentido de las agujas del reloj, iniciándose a continuación el primer intervalo de apuestas, siendo el jugador situado a la izquierda de la gran ciega el primero en hablar, con las opciones de retirarse, pasar, ir o subir; y así sucesivamente hasta llegar a la gran ciega que será el último en hablar. Acto seguido, el crupier llevará las fichas apostadas a la zona del pot, quemará del mazo una carta y descubrirá las tres siguientes (flop), iniciándose en ese momento el segundo intervalo de apuestas que abrirá el jugador correspondiente a la pequeña ciega.
4. Después de finalizar la segunda ronda de apuestas, el crupier llevará las fichas apostadas al pot, quemará una carta y descubrirá un cuarto naipe (turn), iniciándose a continuación el tercer intervalo de apuestas, hablando en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que éste no permanezca en activo.
5. Después de finalizar el tercer turno de apuestas, el crupier llevará las fichas apostadas al pot, quemará de nuevo una carta y descubrirá la quinta carta común (river), iniciándose el cuarto y último intervalo de apuestas hablando de igual modo en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que éste no permanezca en activo.
6. En cada ronda de apuestas el crupier anunciará en voz alta las distintas cartas que va destapando (flop, turn y river), así como los jugadores activos en la mano. Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la mano (activos) deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el pot, excepto si su resto no alcanza su valor total, jugando entonces la parte proporcional.
7. El jugador que haya realizado el último incremento, mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores. 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 recogerá las cartas para iniciar una nueva mano.

### 3. Jugadores.

En esta variedad, además de las reglas generales, le son de aplicación las siguientes:

- a) Si un jugador descansa cuando le corresponde la ciega pequeña y posteriormente se reincorpora al juego, antes de que le correspondiera la ciega grande, deberá de entrar con la ciega pequeña.
- b) Si un jugador se incorpora con la partida ya comenzada, deberá entrar con la ciega grande para recibir cartas.
- c) Un jugador no se podrá incorporar siendo postre o pequeña ciega, esperará a que pase el turno.





#### 4. Errores e infracciones en el juego.

1. En cuanto a los errores en el reparto y errores de jugador se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
2. En cuanto a los errores del crupier, además de lo establecido en las normas generales se deberá tener en cuenta las siguientes:
  - a) Si alguna de las cartas comunes fuera descubierta por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se cerrará dicha ronda sin posibilidad de incrementos.
  - b) Si dos o más cartas comunes fueran descubiertas por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se barajarán con el resto de cartas y se descubrirán de nuevo.
  - c) En el caso de que al crupier se le descubra una carta en el reparto, esta sustituirá a la primera carta a quemar, que a su vez sustituirá la carta vuelta.

#### 2.2.E) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE HOLD'EM

##### 1. Denominación.

El Póquer Hold'em, también denominado Póquer Texas Hold'em, es una variante de póquer de círculo que se juega con 52 cartas. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con cinco cartas cualesquiera de entre las siete cartas que forman las dos cartas de cada jugador y las cinco cartas comunes.

##### 2. Desarrollo del juego.

1. Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores, a continuación el crupier despacha una carta delante de cada jugador sentado, la más alta obtendrá la mano o postre. En caso de igualdad ganará según el palo por este orden: picas, corazones, diamantes y tréboles.
2. Antes de dar las cartas los dos jugadores situados a la izquierda de la mano pondrán por orden correlativo las apuestas denominadas pequeña ciega y gran ciega, esta última deberá de ser igual al mínimo de la mesa y la pequeña ciega su mitad.
3. Después de barajar, el crupier procederá al reparto de dos cartas de una en una a cada jugador, dando la primera carta a la plaza que corresponda a la pequeña ciega y en sentido de las agujas del reloj, iniciándose a continuación el prior intervalo de apuestas, siendo el jugador situado a la izquierda de la gran ciega el primero en hablar, con las opciones de retirarse, pasar, ir o subir; y así sucesivamente hasta llegar a la gran ciega que será el último en hablar. Acto seguido el crupier llevará las fichas apostadas a la zona del pot, quemará del mazo una carta y descubrirá las tres siguientes (flop), iniciándose en ese momento el segundo intervalo de apuestas que abrirá el jugador correspondiente a la pequeña ciega.
4. Después de finalizar la segunda ronda de apuestas, el crupier llevará las fichas apostadas al pot, quemará una carta y descubrirá un cuarto naípe (turn), iniciándose a continuación el



tercer intervalo de apuestas, hablando en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que éste no permanezca en activo.

5. Después de finalizar el tercer turno de apuestas, el crupier llevará las fichas apostadas al pot, quemará de nuevo una carta y descubrirá la quinta carta común (river), iniciándose el cuarto y último intervalo de apuestas hablando de igual modo en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que éste no permanezca en activo.
6. En cada ronda de apuestas el crupier anunciará en voz alta las distintas cartas que va destapando (flop, turn y river), así como los jugadores activos en la mano. Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la mano (activos) deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el pot, excepto si su resto no alcanza su valor total, jugando entonces la parte proporcional.
7. El jugador que haya realizado el último incremento, mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores. 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 recogerá las cartas para iniciar una nueva mano.

### 3. Jugadores.

Además de las normas y requisitos generales se tendrán que tener en cuenta los siguientes:

- a) Si un jugador descansa cuando le corresponde la ciega pequeña y posteriormente se reincorpora al juego, antes de que le correspondiera la ciega grande, deberá de entrar con la ciega pequeña.
- b) Si un jugador se incorpora con la partida ya comenzada, deberá entrar con la ciega grande para recibir cartas.
- c) Un jugador no se podrá incorporar siendo postre o pequeña ciega, esperará a que pase el turno.

### 4. Errores e infracciones en el juego.

1. En cuanto a los errores en el reparto y errores de jugador se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales.
2. En cuanto a los errores del crupier, además de lo establecido en las normas generales se deberán tener en cuenta las siguientes:
  - a) Si alguna de las cartas comunes fuera descubierta por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se cerrará dicha ronda sin posibilidad de incrementos.
  - b) Si dos o más cartas comunes fueran descubiertas por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se barajarán con el resto de cartas y se descubrirán de nuevo.



- c) En el caso de que al crupier se le descubra una carta en el reparto, ésta sustituirá a la primera carta a quemar, que a su vez sustituirá la carta vuelta.

## 2.2.F) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE PÓQUER SINTÉTICO

### 1. Denominación.

El póquer sintético es una variante del póquer de círculo cuyo objetivo es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco cartas alineadas sobre la mesa de juego que son comunes a todos los jugadores.

### 2. Elementos de juego.

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

### 3. Mínimos y máximos de las apuestas.

Se jugará siempre en la modalidad de sin límite o "no limit". El casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada.

### 4. Desarrollo del juego.

1. Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores.
2. Antes de dar las cartas todos los jugadores que deseen recibir carta tendrán que realizar su apuesta de ante.
3. El crupier colocará la mano en el primer puesto que estuviera ocupado a su derecha, tras lo cual, repartirá dos cartas tapadas, distribuidas de una en una a cada jugador siguiendo el sentido contrario de las agujas del reloj, y empezando por el jugador que ostente la mano.
4. Al finalizar descubrirá la primera carta de las cinco comunes, situándola en el centro de la mesa.
5. A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la mano. Una vez realizadas las apuestas, descubre la segunda carta de las cinco comunes y comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubra la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.
6. Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el bote al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.
7. Como especialidad de las combinaciones posibles de las normas generales del póquer en esta variedad de juego prevalece el color al full.



## 5. Errores e infracciones en el juego.

Además de los contemplados en las normas generales se deberán aplicar en los errores en el reparto y en los errores del crupier las siguientes:

1. Errores en el reparto. Si durante el reparto de las cartas se producen alguno de los siguientes supuestos, todas las cartas son recogidas por el crupier que iniciará la mano de nuevo:

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.
- b) Si un jugador recibe menos o más cartas de las que le corresponden.
- c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del crupier.

- a) Si el crupier descubre más de una carta de las comunes, en un intervalo de apuestas, se considera válida la primera, debiéndose sustituir las demás por las cartas de la baraja que no se hayan utilizado y en el caso de no haber suficientes se considerará anulada la mano.
- b) Si alguna de las cartas comunes fuera girada prematuramente por el crupier, no estando cerrada la ronda de apuestas, la carta no tendrá validez y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.

• • •

