



DEPARTAMENTO DE POLÍTICA TERRITORIAL, JUSTICIA E INTERIOR

DECRETO 80/2010, de 27 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se modifica el Catálogo de Juegos y Apuestas, aprobado por el Decreto 159/2002, de 30 de abril.

El artículo 35.1.36ª del Estatuto de Autonomía de Aragón, según redacción dada por la Ley Orgánica 5/1996, de 30 de diciembre, atribuía a la Comunidad Autónoma Aragón la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto las apuestas y loterías del Estado.

En base a dicho título competencial, las Cortes de Aragón aprobaron la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, que recoge los principios y directrices básicas del juego en Aragón, habilitando al Gobierno para su posterior desarrollo reglamentario.

La Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón ha sido modificada posteriormente por la Ley 4/2003, de 24 de febrero y por la Ley 3/2004, de 22 de junio.

Por otra parte, mediante Ley Orgánica 5/2007, de 20 de abril, de Reforma del Estatuto de Autonomía Aragón, esta Comunidad Autónoma ha visto ampliadas sus competencias en materia de juego, apuestas y casinos, al incluir «las modalidades por medios informáticos y telemáticos, cuando la actividad se desarrolla exclusivamente en Aragón».

Por tanto, y de acuerdo con el artículo 71.50ª del Estatuto de Autonomía de Aragón, esta Comunidad Autónoma ostenta competencias exclusivas en materia de «juego, apuestas y casinos, incluidas las modalidades por medios informáticos y telemáticos, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Aragón».

El artículo 10 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, en sus párrafos primero y segundo, dispone que: «corresponde al Gobierno de Aragón la aprobación, mediante Decreto, del Catálogo de Juegos y Apuestas, en el que se determinarán sus distintas denominaciones, modalidades posibles, elementos personales y reales necesarios para su práctica y las reglas esenciales para su desarrollo, así como la inclusión o exclusión de cualquier modalidad no contemplada. Dicho Catálogo se inspirará en los siguientes principios básicos:

- a) La transparencia en el desarrollo de los juegos.
- b) La evitación y, en su caso, persecución de prácticas fraudulentas.
- c) La prevención de perjuicios a terceros.
- d) La inspección y control por la Administración».

Conforme dispone el artículo 5.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, únicamente son juegos autorizados en esta Comunidad Autónoma aquéllos que «se encuentren previamente incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas», relacionándose a continuación, en el párrafo segundo, las modalidades de juegos y apuestas que como mínimo incorporará el referido Catálogo, entre los que se encuentran, en la letra b), «los exclusivos de los casinos de juego».

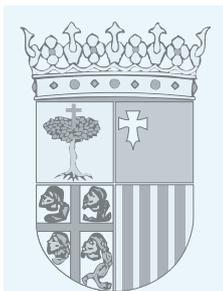
Conforme dispone el artículo 16.1, a) de la Ley 2/2000, de 28 de junio, son juegos exclusivos de casinos la «ruleta francesa, ruleta americana, bola o boule, treinta y cuarenta, veintiuno o black jack, punto y banca, ferrocarril, bacará o chemin de fer, bacará a dos paños, dados o craps y póquer».

En desarrollo del artículo 10.1 y de la Disposición Final Primera de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, el Gobierno de Aragón aprobó mediante Decreto 159/2002, de 30 de abril, el Catálogo de Juegos y Apuestas, abordando en el artículo 3 «los juegos exclusivos de los casinos de juego» referidos en el párrafo anterior.

El Decreto 159/2002, de 30 de abril, fue modificado por el Decreto 206/2007, de 24 de julio, con el único objetivo de posibilitar al jugador del póquer sin descarte la compra de una carta adicional a lo largo del desarrollo de la partida, mediante la adición del número 6 al apartado V. Reglas de juego, del epígrafe 10. A) póquer sin descarte, del artículo 3.

El Gobierno de Aragón, mediante el presente Decreto, viene a dar respuesta a la dinámica del juego en Aragón abordando varias modificaciones, dado que desde la aprobación del Decreto 159/2002, de 30 de abril, han surgido nuevas modalidades en los juegos exclusivos de casinos de juego que no recoge el vigente Catálogo y que justifica, a la vista de la demanda del sector empresarial afectado, de la experiencia contrastada de otras Comunidades Autónomas y de la práctica acumulada en los juegos incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Aragón, la ampliación del referido Catálogo, introduciendo nuevas modalidades del juego de póquer y la revisión de los elementos de materiales y personales, descripción de las normas de funcionamiento y reglas de juego de algunos de los juegos exclusivos de casinos de juego, como son la Ruleta francesa, la Ruleta americana y el Veintiuno o Black Jack.

La primera modificación incluye la prohibición expresa de organizar y celebrar torneos y competiciones basadas en los juegos de azar exclusivos de los casinos de juego, tales como



el Black Jack, el póquer o el punto y banca, fuera de los establecimientos autorizados como casinos de juego por el Gobierno de Aragón, así como la exigencia de la previa autorización administrativa para la celebración de estos juegos en los referidos establecimientos de juego, con el objeto de salvaguardar los principios básicos de juego, recogidos en el indicado artículo 10 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, de transparencia en el desarrollo de los juegos, conforme a las reglas de juego previstas en el Catálogo de Juegos y Apuestas y a las condiciones técnicas de juego y de seguridad que deben reunir los casinos de juego, así como de salvaguardar los principios rectores de ordenación del juego en Aragón, previsto en el artículo 11 del mismo Cuerpo Legal, de evitar la incentivación de hábitos y conductas patológicas y de promover la protección de los menores de edad y de las personas que tengan reducidas sus capacidades volitivas, garantizando la efectividad del Registro de Prohibidos y del Registro de admisión y de control de visitantes.

En segundo lugar, el presente Decreto introduce como novedad la regulación del juego de Ruleta Americana de doble cero.

Por otra parte, y en tercer lugar, este Decreto aborda una reforma en las reglas de juego del Black Jack que obedece a la posibilidad de ofrecer a los jugadores de este juego, exclusivo de los casinos de juego, un premio especial mediante una apuesta adicional denominada «jackpot», introduciendo una letra e) en el apartado V. Reglas de Juego, del epígrafe 5 Black Jack del artículo 3 del Catálogo de Juegos y Apuestas.

Finalmente, el presente Decreto, en atención a las nuevas demandas que vienen reclamando los jugadores de póquer y como viene sucediendo en los Catálogos de Juegos y Apuestas de otras Comunidades Autónomas, se adicionan nuevas modalidades del juego de póquer de contrapartida, como Trijoker, Pai Gow Póker o Póker Chino y Póker de Tres Cartas, Texas Hold'em de contrapartida o Texas Hold'em Bonus Póker y nuevas variantes del póquer de círculo, como el póquer cubierto de cinco cartas con descarte y el póquer descubierto, en las variantes de Seven Stud, Omaha, Hold'em, y Five Stud Poker, junto con las actuales modalidades de póquer de contrapartida sin descarte y de círculo, en su variante de sintético. El Reglamento especifica respecto de estas nuevas modalidades de póquer se especifican las normas que han de regir estos juegos de azar, es decir, los elementos de juego, el personal y los jugadores, las reglas de juego, el desarrollo de las partidas y los errores e infracciones que se pueden cometer en el desarrollo de las partidas.

La inclusión en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Aragón de estas nuevas modalidades de póquer garantiza el control administrativo, los legítimos derechos e intereses de los jugadores y de los titulares de los casinos de juego.

Este Decreto ha sido consultado con las asociaciones, organizaciones y empresarios afectados en el ámbito de aplicación de este Decreto e informado favorablemente por la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, en su reunión celebrada el día 6 de octubre de 2009.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Política Territorial, Justicia e Interior, de acuerdo con el Dictamen 2/2010, del Consejo Consultivo del Gobierno de Aragón, en sesión celebrada el día 7 de abril de 2010, y previa deliberación del Gobierno de Aragón, en su reunión del día 27 de abril de 2010,

DISPONGO:

Artículo único.—Modificación del Catálogo de Juegos y Apuestas, aprobado por el Decreto 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón.

Uno. El párrafo tercero del artículo 1 queda redactado del siguiente modo:

«3. Son juegos exclusivos de casinos autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón:

- a) Ruleta francesa.
- b) Ruleta americana.
- c) Ruleta americana doble cero.
- d) Bola o «boule».
- e) Treinta y Cuarenta.
- f) Veintiuno o «Black Jack»
- g) Punto y banca.
- h) Ferrocarril, «Bacará» o «Chemin de Fer».
- i) «Bacará» a dos paños.
- j) Dados o «craps».
- k) Póquer, en sus diversas modalidades.
- l) La Ruleta de la fortuna».

Dos. El artículo 3 queda redactado en los siguientes términos:



«1. Son casinos de juego los locales o establecimientos abiertos al público que, reuniendo los requisitos establecidos por la legislación vigente, hayan sido autorizados como tales para la práctica de todos o algunos de los juegos exclusivos de casinos.

2. El órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego podrá autorizar, con carácter específico, torneos o campeonatos de los juegos autorizados exclusivamente en los casinos de juego, cuya organización corresponderá necesariamente a uno o varios casinos de juego autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón, de acuerdo con las bases y condiciones que se especifiquen en la autorización y siéndole aplicable en el desarrollo de los juegos el régimen general establecido en el presente Catálogo de Juegos y Apuestas de Aragón para los mismos.

Tres. Se adiciona una nueva letra d), al párrafo 2. Competencias, del apartado III. Personal, del epígrafe 1. Ruleta Francesa, del artículo 3, pasando a tener la siguiente redacción:

«d) A juicio de la dirección de juego podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas contiguas y homogéneas, siempre y cuando cada una de ellas disponga de sistema de grabación individualizado».

Cuatro. Se adiciona un cuarto párrafo, al apartado II. Personal, del epígrafe 2. Ruleta americana, del artículo 3, pasando a tener la siguiente redacción:

«A juicio de la dirección de juego podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas contiguas y homogéneas, siempre y cuando cada una de ellas disponga de sistema de grabación individualizado».

Cinco. Se adiciona el epígrafe 2 bis. Ruleta americana doble cero al artículo 3, con la siguiente redacción:

«La Ruleta americana doble cero es una variedad de la Ruleta americana que responde a los mismos principios que rigen la Ruleta americana, con las siguientes peculiaridades:

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

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

c) Cabe la posibilidad de realizar la apuesta 0-00-1-2-3, comprende cinco números, denominado «cuadro especial» y la posible ganancia supone seis veces la apuesta.

d) Existirá un espacio para jugar el caballo 0-00, situado entre la segunda y la tercera docena, para aquellos jugadores que no alcancen la parte superior del paño y la posible ganancia supone diecisiete veces la apuesta».

Seis. El número 1. El jefe de mesa o inspector, del apartado III. Personal, del epígrafe 5. Veintiuno o Black Jack, del artículo 3 queda redactado del siguiente del siguiente modo:

«1. Jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. A juicio de la dirección de juego, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro».

Siete. Se adiciona la letra e) al número 1. Posibilidades de Juego, del apartado V. Reglas de Juego, del epígrafe 5, del artículo 3, pasando a tener la siguiente redacción:

«e) Jugada del «jackpot».

El casino podrá instalar en alguna o todas las mesas de «Black Jack», una apuesta adicional denominada «jackpot», cuyo objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

Para jugar al «jackpot» se deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, o en el espacio existente entre las casillas y la línea del seguro, una cantidad estipulada, pero que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa.

En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente.

La relación de los premios deberá estar expuesta en un sitio visible de la mesa, haciendo coincidir las combinaciones a conseguir con los premios a ganar.

Las posibles combinaciones ganadoras son las siguientes:

a) Si la primera carta es cualquier 7 se pagará, como mínimo, 2 a 1 el valor de la apuesta del «jackpot».

b) Si las dos primeras cartas son dos 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 10 a 1 el valor de la apuesta del «jackpot».



c) Si las dos primeras cartas son dos 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, 50 a 1 el valor de la apuesta del «jackpot».

d) Si las tres primeras cartas son tres 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 200 a 1 el valor de la apuesta del «jackpot».

e) Si las tres primeras cartas son tres 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, el valor total del «jackpot», que en ningún caso podrá ser inferior a 5.000 veces el valor de la apuesta del «jackpot».

Se entiende que únicamente se paga el premio mayor.

El casino de juego podrá solicitar, al órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego, la posibilidad de practicar el «Black Jack» mediante «jackpot» progresivos y carruseles, entre distintas mesas.

Queda prohibido practicar estas posibilidades de juego sin la previa autorización expresa del órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego, así como disminuir las proporciones descritas».

Ocho. El epígrafe 10. Póquer, del artículo 3 queda redactado en los siguientes términos:

«10. PÓQUER

1. El juego del póquer es un juego de cartas exclusivo de casinos de juego, en el que dependiendo de la modalidad que se juegue las combinaciones ganadoras son diferentes y los participantes se enfrentan entre sí o contra el establecimiento de juego.

2. Son modalidades del juego del póquer:

a) El póquer de contrapartida (10.1.), que a su vez incluye las variantes:

— Póquer Sin Descarte (10.1.A.).

— Póquer «Trijoker» (10.1.B.).

— Pai Gow Poker o Póquer Chino (10.1.C.).

— Póquer de tres cartas (10.1.D.).

— Texas Hold 'em de contrapartida (10.1.E.).

— Texas Hold 'em Bonus Poker (10.1.F.).

b) El póquer de círculo (10.2.), que incluye las siguientes variantes:

— Póquer cubierto de cinco cartas con descarte (10.2.A.).

— Póquer descubierto, que a su vez puede ser:

«Seven Stud Poker» (10.2.B.a)).

«Omaha» (10.2.B.b)).

«Hold 'em» (10.2.B.c)).

«Five Stud Póker» (10.2.B.d)).

«Póquer sintético» (10.2.B.e)).

10.1. A. Póquer de contrapartida en la variedad de póquer sin descarte.

I. Definición:

El póquer sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con cartas, en el que los participantes, mediante la utilización de cinco cartas, juegan contra el casino.

El objeto del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que la de la «banca», existiendo las combinaciones ganadoras señaladas en el apartado V. Reglas de juego de este epígrafe 10.1.A.

II. Elementos de juego:

1. Cartas o naipes.

Al póquer sin descarte se juega con una baraja de las denominadas «francesas», de cincuenta y dos cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

No obstante, en las «Escaleras» el As puede utilizarse como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del Rey.

2. Distribuidor, barajador o «sabot».

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas, en cuyo caso, el «sabot» deberá estar previamente homologado por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

Con el «sabot» se utilizarán dos barajas, que se pondrán en juego alternativamente en cada jugada. La distribución con «sabot» automático debe efectuarse de cinco en cinco cartas.

Las cartas también podrán ser distribuidas manualmente por el «croupier».

3. Mesa de juego.



La mesa sobre la que se practica el juego tendrá las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego del Veintiuno o «Black Jack», con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y, delante, otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, podrá tener otras siete casillas bien diferenciadas para jugar la apuesta del «seguro» prevista en el número 1 del apartado VII. Reglas de juego de este epígrafe y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuestas del «progresivo» prevista en el número 2 del apartado VII. Reglas de Juego de este epígrafe, así como la abertura para introducir propinas.

Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida.

III. Personal:

1. Jefe de mesa.

Es la persona encargada de supervisar el juego y de resolver los problemas y circunstancias que se presenten durante el desarrollo del mismo.

La dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. «Croupier».

Es la persona que tiene la «banca» y dirige la partida, teniendo encomendadas las funciones de la mezcla de las cartas de la baraja y su distribución a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Asimismo, anunciará todas las fases del juego y cambiará el dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores:

El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego debe coincidir, como máximo, con el número de casillas marcadas en la mesa de juego, hasta un máximo de siete, sin que se admita la participación de jugadores que se encuentre de pie.

Opcionalmente el director de juegos podrá autorizar la participación, por parte de los jugadores sentados, de hasta tres apuestas en cada casillero, siempre que no exceda entre todas, la apuesta máxima por casilla.

Si un jugador sentado jugase en casillas libres, lo hará apostando «a ciegas». Sólo podrá ver y tocar las cartas correspondientes a su casilla, el resto de cartas las descubrirá el «croupier».

En todos los casos el jugador sentado delante de cada casilla no podrá dar a conocer sus cartas a los demás apostantes para pedir consejo.

En ningún caso podrán hacerse comentarios sobre el desarrollo de la partida.

V. Reglas de juego:

1. Combinaciones posibles.

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

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

b) «Escalera de color». Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol).

Caso de formarse esta combinación con As, éste deberá ir colocado necesariamente al principio o al final de la misma. Se paga 25 veces la apuesta.

c) «Póquer». Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes y un 7). Se paga 20 veces la apuesta.

d) «Full». Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos cartas distintas de igual valor entre sí (Ejemplo: tres 7 y dos 8). Se paga 7 veces la apuesta.

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

f) «Escalera». Es la formada por cinco cartas correlativas que no sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota, de trébol). Se paga 4 veces la apuesta.

g) «Trío». Es la combinación formada por cinco cartas que contienen dos cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja (ejemplo: 3 Damas, un 7 y un 2). Se paga tres veces la apuesta.

h) «Doble pareja». Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos pares de cartas del mismo valor entre sí, pero distinto entre cada par (ejemplo: 2 Reyes, 2 sietes y un As). Se paga 2 veces la apuesta.

i) «Pareja». Es la combinación formada por dos cartas de igual valor y tres cartas diferentes (ejemplo: 2 Damas, un 6, un 9 y un As). Se paga una vez la apuesta.



j) «Jugada mínima» (o As y Rey). Es la combinación formada por un As y un Rey y las otras tres cartas diferentes. En esta jugada habrá de determinarse cuál de las «manos» es superior, si la del jugador o la de la «banca», comparando para eso las tres cartas restantes y resultando ganadora la «mano» que tenga la carta mayor (ejemplo: 1 As, 1 Rey, un 6, un 2 y una Dama).

k) «Cartas mayores». Es el factor determinante del desempate en una combinación igual. El desempate lo marcará la carta de mayor valor, bien sea de las jugadas ya definidas o de las cartas fuera de la combinación, si a su vez fuesen iguales se atenderán las siguientes y así sucesivamente.

Las reglas de pago de todas las combinaciones ganadoras se expondrán en cada mesa de juego.

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

2. Empates.

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

a) Cuando ambos tengan «Póquer», ganará el formado por las cartas de valor más alto (ejemplo: 1 póquer de Reyes supere a uno de Damas).

b) Cuando ambos tengan «Full», ganará quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando ambos tengan «Escalera», de cualquier tipo, ganará quien tiene la carta de valor más alto.

d) Cuando ambos tengan «Color», ganará quien tiene la carta de valor más alto, según lo descrito para las «cartas mayores».

e) Cuando ambos tengan «Trío», ganará quien tenga la combinación formada por las cartas de valor más alto, igual que en la combinación de póquer.

f) Cuando ambos tengan «Doble pareja», ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor. Si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

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 el concepto de «Cartas mayores».

3. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos en cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino, por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

4. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20, 25 ó 30 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas, de conformidad con lo dispuesto en el número anterior.

Las bandas de fluctuación autorizadas deberán estar expuestas en las mesas en las que se desarrolle el juego.

VI. Desarrollo del juego:

1. Extracción y distribución de naipes.

Las cartas se extraen del depósito, se desempaquetan y se barajan, según las reglas contenidas en la normativa aplicable para los casinos de juego de Aragón.

El resto de las operaciones será determinado por el jefe de mesa, según las instrucciones de la dirección de juego, sin que éstas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones, deberá necesariamente establecerse el sistema de control de seguridad de los naipes.

En caso de que ningún jugador quisiera «cortar», lo hará el propio «croupier».

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, dentro de los límites máximos y mínimos de cada mesa de juego. Seguidamente el «croupier» cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de naipes del reverso, de uno en uno y boca abajo, a cada jugador, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, hasta reunir cinco cartas dándose cartas para la «banca» que se da descubierta sólo esta primera, a cada jugador y a la «banca».

Cuando se utilice «sabot» automático, los naipes se distribuirán en lotes de cinco cartas para cada una de las «manos» que están en juego.

2. Proceso de las apuestas.

Tras la distribución de los naipes y quedando siempre a la vista del «croupier» los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «voy» o retirarse el mismo («pasar»), diciendo «paso».



Los que opten por «ir» deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta.

Los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que el «croupier» retirará en aquel momento, dejando los jugadores sus cartas boca abajo sobre la mesa de juego para que el «croupier» compruebe el número de cartas y las recoja.

3. Desenlace de la partida.

Una vez los jugadores hayan decidido si «ir» o «pasar», el «croupier» descubre las cuatro cartas tapadas de la «banca», a partir de cuyo momento los jugadores no podrán volver a tocar sus cartas, ni descubrirlas caso de «paso».

La «banca» solamente juega si entre sus cartas existe como mínimo un As y un Rey (K) o una combinación superior. Si no es así, la «banca» abonará a cada jugador que permanezca en juego a la par, es decir un importe idéntico a la apuesta inicial.

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

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

En caso de empate, se estará a lo dispuesto en el número 2. Empates, del apartado V. Reglas de Juego, de este epígrafe 10.2.

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 por cualquier medio o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esta prohibición supondrá la pérdida total de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y pagados los premios a las ganadoras, se da por finalizada la jugada, iniciándose una nueva.

Al terminar la jornada, el «croupier» deberá anunciar las últimas cinco jugadas.

VII. Carrousel:

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y previa solicitud del casino y autorización del órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego, los jugadores pueden participar en un «carrousel» conformado por todas las mesas entre todas las mesas dedicadas al póquer sin descarte, consistente en que los jugadores que lo deseen podrán introducir fichas o monedas en una hendidura destinada al efecto y situada delante de su casilla de apuestas.

La totalidad de las cantidades acumuladas en las mesas conformarán el carrusel y será entregado al jugador de cualquiera de ellas que consiguiese una «escalera real», distribuyéndose por partes iguales, en el supuesto de que la obtuviese más de un jugador. En caso de «escalera de color» se abonará el 10% del acumulado.

VIII. Opciones de juego adicionales:

Opcionalmente, el casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

1.—«Seguro».

El jugador deberá depositar en la casilla destinada para tal fin y, antes de comenzar a distribuir las cartas, una cantidad única estipulada que no será superior a la mitad de mínimo de la mesa.

De acuerdo con las normas de funcionamiento del póquer sin descarte y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tendrá la opción a la siguiente tabla de pagos, independientemente que la «banca» obtenga o no jugada mínima o que la jugada de la «banca» sea superior.

- 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»: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

2.—«Progresivo».

Hay una apuesta adicional independiente para los jugadores llamada «progresivo», cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador con sus cinco primeras cartas 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 estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un «progresivo» común a varias mesas.



El desarrollo de esta modalidad de juego estará expuesta 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 y «Escalera de color» que obtiene un 10 por ciento del acumulado.

El importe de la apuesta del «progresivo» no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

3.—Comprar una carta adicional.

Es una modalidad de juego que consiste en que el jugador que quiera descartarse de un solo naipe podrá hacerlo comprando esa carta a la «banca» por el importe de la apuesta inicial. Para ello, en el momento en 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.

10.1 B. Póquer de contrapartida en la variedad de póquer Trijóker.

I. Definición:

El «Trijóker» 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, pudiendo ganar en el caso de conseguir unas combinaciones ganadoras de cartas determinadas, ordenadas de mayor a menor valor en el apartado V. Reglas de juego de este epígrafe 10.1.B.

Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de Jota (J).

II. Elementos de juego:

1. Cartas o naipes.

Al Trijóker se juega con una baraja de las denominadas «francesas», de 52 cartas. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor o «sabot».

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas. En el caso de utilizarse barajadores automáticos, la distribución se realizará tal y como especifique el mecanismo utilizado y debidamente homologado por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego es de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con siete 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.

Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, previa autorización del órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego.

III. Personal:

1. Jefe de mesa.

Es la persona encargada de supervisar el juego y resolver los problemas que se susciten durante el transcurso del mismo. Podrá haber un jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas contiguas y homogéneas.

2. «Croupier».

Es la persona que 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.

IV. Jugadores:

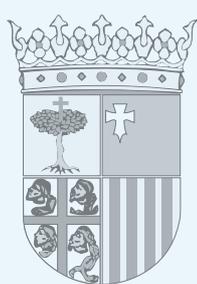
Podrán participar un máximo de siete jugadores, y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla. Está prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada, mientras dure la «mano».

No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

V. Reglas de juego:

Las combinaciones de juego ganadoras, 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, K, Q, J 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 cinco 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, Jota (J).

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

a) «Pareja de J o mayor»: 1 a 1.

b) «Doble pareja»: 2 a 1.

c) «Trío»: 3 a 1.

d) «Escalera simple»: 5 a 1.

e) «Color»: 8 a 1.

f) «Full»: 11 a 1.

g) «Póquer»: 50 a 1.

h) «Escalera de color»: 200 a 1.

i) «Escalera real de color»: 500 a 1.

Se pagará únicamente la máxima jugada.

VII. Máximos y mínimos de las apuestas:

1. Normas generales.

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

Se entiende que el máximo y el mínimo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites máximos y mínimos de las apuestas, según la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

2. Bandas de fluctuación.

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

La banda de fluctuación autorizada deberá estar expuesta en las mesas en las que se desarrolle el juego.

3. Anticipos.

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

4. Documentación contable del juego.

Será de aplicación lo previsto en la normativa aplicable para los casinos de juego en Aragón.

VIII. Desarrollo del juego:

1. Extracción y distribución de naipes.

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos se atenderán a las reglas contenidas en la normativa aplicable en el Reglamento de casinos de juego.

2. Intervalos o turnos de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el «croupier» propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el «croupier» haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda.



Seguidamente, el «croupier» 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 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 en frente del «croupier», se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una Jota o mayor, en cuyo caso, se anulará la «mano» completa.

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

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

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

Esta carta es también común para todos los jugadores, y forma parte de 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 y pagos de las combinaciones ganadoras.

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el «croupier» procederá a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha.

El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada o «mano», 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 «croupier» retirará las cartas, comprobando las mismas.

Al finalizar la jornada, el jefe de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

IX. Reglas comunes:

1. Errores.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el número 2. Proceso de las apuestas, del apartado VIII. Desarrollo del Juego, de este epígrafe 10.1.B.

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.

10.1. C. Póquer de contrapartida en la variedad de «Pai Gow Poker» o Póker Chino.

I. Definición:

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que las personas participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas que deberá 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 objeto del juego consiste en que las dos «manos» del jugador superen a las dos «manos» de la «banca». Ambas «manos» del jugador deberán ser superiores a las «manos» respectivas de la «banca».

Si una «mano» del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la «banca», se considerará igualdad y la «banca» gana todas las igualdades.

Si un jugador ganara una «mano», pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas.

La mayor «mano» posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases y la más alta de cinco cartas, cinco Ases.

Las «manos» ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

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



2. Mesa de juego.

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

La mesa de juego además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o «Black Jack» para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados.

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

4. Distribuidor o «sabot».

Será de las mismas características y cumplirá los mismos requisitos que los utilizados en el Black Jack.

III. Personal.

1. Jefe de Mesa.

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

Estas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien la dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. «Croupier».

Es la persona 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.

Cada mesa de juego tendrá a su cargo a un «croupier».

IV. Jugadores:

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

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

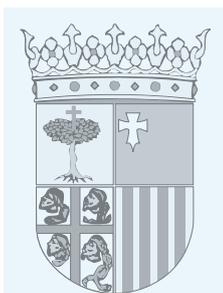
V. Reglas de juego:

1. Combinaciones ganadoras.

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

- a) «Cinco Ases». Es la formada por cinco Ases (ejemplo: cuatro Ases más el «Joker»).
- b) «Escalera de color Real». Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) 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, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 8, 9, 10, Jota y Dama).
- d) «Póquer». Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro 2).
- e) «Full». Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del anterior.
- f) «Color». Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: 8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).
- g) «Escalera». Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.
- h) «Trío». Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.
- 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 más alta». Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.



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

El casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas, de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

El establecimiento, a discreción, anunciará antes del inicio de la partida a los jugadores el porcentaje de comisión, que como máximo podrá ser de hasta el 5 por 100 de las apuestas ganadoras.

3. Significados:

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

b) Pérdida: se pierde la apuesta.

c) Partida nula: el cliente recupera íntegramente la apuesta.

VI. 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.

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

La posición del «banquero» para siete posiciones y seis jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El «croupier» contará desde la posición del «banquero». Una vez realizada esta operación, el «croupier» colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

El «croupier» mezclará las cartas y confeccionará tantas «manos» de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo, a continuación, comprobará las cartas que sobran y las colocará en el contenedor de los naipes usados.

Podrán constituirse en «banca» tanto el «croupier» como cualquier jugador. Para ello, se ofrecerá la «banca» a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá al siguiente jugador. El «croupier» deberá aceptar la «banca» cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la «banca» será identificado con un círculo blanco.

Cada jugador compondrá dos «manos»: la «mano» baja o pequeña de dos cartas, y la «mano» alta o grande de cinco cartas.

La «mano» alta deberá ser de mayor valor que la «mano» baja.

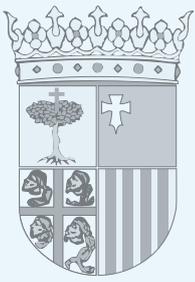
El «croupier» no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la «banca», hayan establecido sus «manos» en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo.

A continuación, el «croupier» dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos «manos» enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba.

Las «manos» de quien ostente la «banca» se compararán en primer lugar con las del «croupier».

El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

CASO	<MANO> ALTA	<MANO> BAJA	RESULTADO CLIENTE	PAGOS - COBROS
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 5 por 100
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
2 Bis	Inferior	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3 Bis	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
4 Bis	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta



Caso 1: si las dos «manos» del cliente ganan a las dos «manos» del «croupier», se produce ganancia.

Caso 2 y 2 bis: si el cliente gana sobre una de las dos «manos» del «croupier», 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, 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 «croupier» haya resuelto el caso del cliente número 1 pasará al número 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 «croupier» les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

VII. Observaciones:

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

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

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

10.1. D. Póquer de contrapartida en la variedad de Póquer de Tres Cartas.

I. Definición:

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

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

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

2. Mesa de juego.

La mesa es de las mismas dimensiones de la mesa de «Black Jack», con las casillas divididas en tres espacios, uno para la apuesta denominada «ante», otro para la segunda apuesta y un tercero para la apuesta «pareja plus».

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Es la persona a la que le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten.

La dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. «Croupier».

Es la persona que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y la retirada de las posturas perdedoras.

IV. Jugadores:

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es de siete.

Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada.

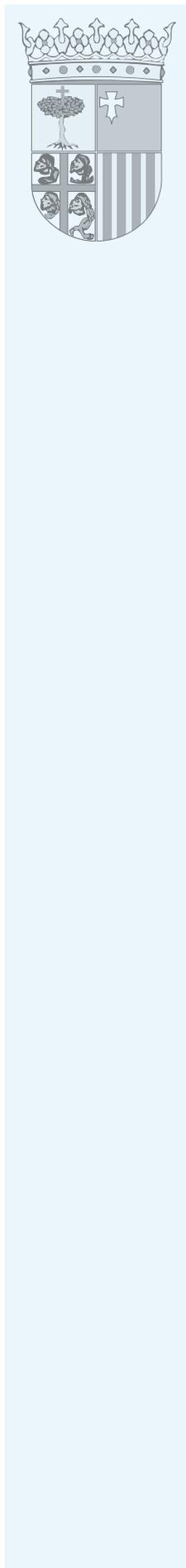
Opcionalmente, los casinos de juego que expresamente lo indiquen, podrán permitir que participen hasta tres jugadores apostando sobre la «mano» de un jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

V. Reglas del Juego:

1. Combinaciones ganadoras.

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

a) «Escalera real». Es la combinación formada por las tres cartas superiores de un mismo palo.



b) «Escalera de color». Es la combinación formada por tres cartas correlativas de un mismo palo.

c) «Trío». Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

d) «Escalera». Es la combinación formada por tres cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo.

e) «Color». Es la combinación formada por tres cartas no correlativas del mismo palo.

f) «Pareja». Es la combinación formada por dos cartas de igual valor.

g) «Cartas mayores». Por debajo de una pareja, es la combinación de cartas de mayor rango.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

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

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

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

3. Pareja Plus.

Existe una variante de juego de «póquer de Tres Cartas» denominada «Pareja Plus» cuyo objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

Para jugar a «Pareja Plus», antes de comenzar a distribuir las cartas, se deberá depositar una apuesta en la casilla destinada a tal fin.

En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, obtendrá el premio especial correspondiente.

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

La relación de los premios especiales y pagos para la «Pareja Plus» deberá regirse por una de las tres siguientes tablas que, una vez la dirección del casino de juego opte por cualquiera de ellas, deberá anunciarse previamente y de manera visible en la mesa de juego.

A) ESCALERA REAL.....	50 a 1
ESCALERA DE COLOR.....	40 a 1
TRÍO.....	30 a 1
ESCALERA	6 a 1
COLOR	3 a 1
PAREJA	1 a 1
B) ESCALERA DE COLOR.....	40 a 1
TRÍO.....	30 a 1
ESCALERA	6 a 1
COLOR	4 a 1
PAREJA	1 a 1
C) ESCALERA DE COLOR	35 a 1
TRÍO	33 a 1
ESCALERA	6 a 1
COLOR	4 a 1
PAREJA	1 a 1

Se entiende que en los tres supuestos, únicamente se pagará el premio mayor.

La apuesta «Pareja Plus» pierde automáticamente si el jugador no tiene, como mínimo, una pareja.

VII. Desarrollo del juego:

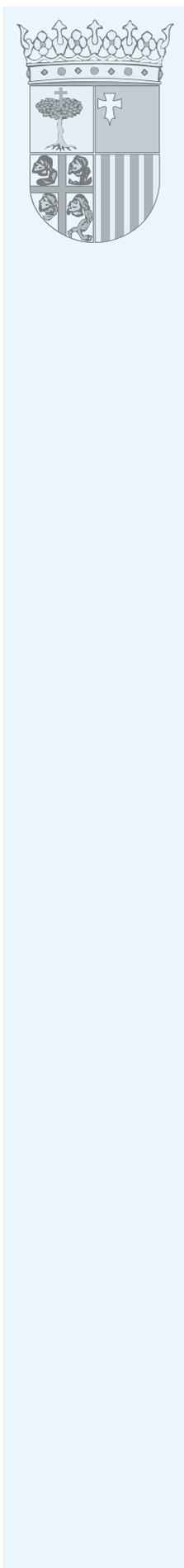
Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego.

Seguidamente, el «croupier» comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la «banca», hasta completar la distribución de las tres cartas para cada «mano» y para la «banca».

Después de ver sus cartas, los jugadores tienen dos opciones: «ir» o «retirarse».

Los jugadores que no deseen continuar la jugada, se lo indicarán al «croupier» y dejarán sus cartas boca abajo. A continuación, el «croupier» retirará las apuestas de estos jugadores y recogerá sus cartas.

Los jugadores que deseen continuar la jugada, colocarán sus cartas en la casilla denominada «segunda apuesta» y encima de ellas pondrá fichas por el mismo valor que su apuesta



inicial. Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «retirarse», el «croupier» descubrirá sus cartas.

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

Si la «banca» juega, el «croupier» comparará sus cartas con las de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya de la forma siguiente:

La apuesta de «ante» y la segunda apuesta a la «par» (1 por 1).

VIII. Combinaciones «Bonus»:

Si el jugador consigue una combinación de «escalera» o superior, recibirá un «Bonus» Adicional proporcional a su apuesta de «ante».

ESCALERA	1 a 1
TRÍO	4 a 1
ESCALERA DE COLOR	5 a 1

Este «Bonus» será pagado aunque el «croupier» no haya conseguido la combinación Dama o superior.

Si la combinación de la «banca» superase a la del jugador, éste último perdería el «ante» y la segunda apuesta. No obstante, no perderá el «Bonus» que se cobra siempre y no está afectado por la combinación obtenida por el «croupier».

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

- a) Cuando ambos tienen «Trío», ganará aquel que lo tenga superior.
- b) Cuando ambos tienen «Escalera», de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- c) Cuando ambos tienen «Color», ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- d) Cuando ambos tienen «Pareja», ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la carta restante de mayor valor.
- e) Si un jugador tiene todas las cartas iguales a las del «croupier», se considerará empate.

3. Errores o infracciones en el juego.

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

10.1. E. Póquer de contrapartida en la variedad de Poker Texas Hold´em de contrapartida.

I. Definición:

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

El objetivo del juego es conseguir la mejor combinación posible de cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

II. Elementos de juego:

1. Cartas o naipes.

Al Poker Texas Hold´em de contrapartida se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

2. Distribuidor o «sabot».

Las cartas podrán distribuirse manualmente, o mediante barajadores automáticos, previamente homologados por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

3. Mesa de juego.

Será de las mismas medidas y características que las de Black Jack, con siete zonas separadas para los jugadores. Cada espacio deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas («ante», «flop», «turn» y «river»).

La mesa de juego 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».

El órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego podrá autorizar, previa solicitud del casino de juego, la instalación de mesas de juego con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse durante la misma



jornada en una ocasión y siempre que se haya efectuando el cierre del juego anterior y la posterior apertura del nuevo juego, con su nuevo anticipo, según lo dispuesto reglamentariamente. En todo caso, cada paño tendrá su número y libro de contabilidad específicos.

III. Personal:

1. Jefe de mesa.

Es la persona que debe controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten. Estas funciones las llevará a cabo sobre cada una de las mesas de juego, si bien a juicio de la dirección de juego podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. «Croupier».

Es la persona que dirige la partida, mezcla las cartas, las distribuye entre los jugadores, retira las apuestas perdedoras y paga a los que resulten ganadores.

IV. Jugadores:

En esta modalidad de póquer podrán participar un máximo de siete jugadores.

Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla y tiene 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.

V. Reglas del juego:

Las combinaciones ganadoras 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 este 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 distinto de los anteriores.

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

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

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

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

i) «Pareja». Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.

j) «Carta mayor». Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la mano que tenga la carta mayor.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas:

1. Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos para cada mesa de juego, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino.

Son aplicables a este juego, las normas de la Ruleta, referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites máximos y mínimos de apuestas, con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

2. Bandas de fluctuación.

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

VII. Desarrollo del juego:

1. Extracción y distribución de naipes.

El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se regirán por lo dispuesto en las reglas contenidas en la normativa aplicable para los casinos de juego de Aragón.

2. Proceso de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el «croupier» propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada «ante», en la casilla marcada como «ante». Cuando las apuestas están efectuadas y el «croupier» haya



anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda.

Seguidamente, el «croupier» 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 de que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta «flop» que será de dos veces el valor de la apuesta «ante», o retirarse, perdiendo la apuesta «ante». Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta «flop» o retirarse, el «croupier» quemará la siguiente carta del mazo bocabajo, reparte las tres cartas comunes y las pone boca arriba en el área marcada para el «flop».

A continuación el «croupier» preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta «flop» si quiere «pasar» o «apostar» antes de descubrir la cuarta carta «turn». Si el jugador elige apostar, entonces tiene que hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta «ante» en el área designada para tal efecto y marcada como «turn».

Si el jugador decide «pasar», seguirá en el juego sin realizar la apuesta «turn». Una vez que todos los jugadores hayan decidido si «pasar» o apostar, el «croupier» quemará la siguiente carta del mazo bocabajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada «turn».

Acto seguido, el «croupier» 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 pero sin hacer una apuesta «river». Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el «croupier» quemará la siguiente carta del mazo bocabajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada «river».

Una vez repartidas todas las cartas, el «croupier» mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor «mano» de cinco cartas del póquer, usando las dos cartas del «croupier» y las cinco comunes, de acuerdo con las posibles combinaciones ganadoras.

Por turnos, el «croupier» mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor «mano» de cinco cartas del póquer, de acuerdo con lo dispuesto en el apartado V. Reglas de juego, de este epígrafe.

3. Desenlace de la jugada y pagos de las combinaciones ganadoras.

El «croupier» dirá la clasificación de mayor a menor de las «manos» de los jugadores.

Si la «mano» de póquer del «croupier» es más alta que la del jugador, éste perderá todas sus apuestas.

Si la «mano» de póquer del jugador es igual a la del «croupier», la «mano» empata y las apuestas le serán devueltas al jugador.

Si la «mano» del jugador es superior a la del «croupier», las apuestas del jugador se pagan 1 a 1, con la excepción de la apuesta «ante», que sólo se pagará 1 a 1 si la combinación del jugador es escalera o superior. Si su combinación es menor de «escalera» su «ante» no se paga y le será devuelto al jugador.

Si la «mano» del jugador que gana al «croupier» es «escalera» o mejor, su «ante» ganará y se le pagará 1-1. Sin embargo, si la «mano» es menos de «escalera», su «ante» no se pagará.

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

3. Irregularidades.

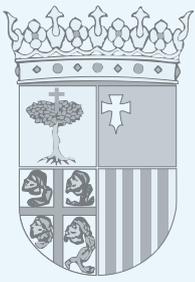
a) Si alguna de las cartas repartidas se mostrara antes de que todos los jugadores hayan tirado sus cartas o hecho una apuesta «flop», «turn» o «river» se anulará la «mano».

b) Si una carta 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 bocarriba en la baraja durante el reparto, se anulará la «mano» y se volverán a barajar todas las cartas.

c) Si una carta se extrae 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.

e) Si se reparte un número de cartas incorrectas se anulará la «mano», excepto si el «croupier» puede repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando esas cartas no se hayan girado ya bocarriba.



10.1. F. Póquer de contrapartida en la variedad de Texas Hold´em Bonus Poker.

I. Definición:

El juego de Texas Hold´em Bonus Poker es un juego de azar practicado con cartas, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

El objeto del juego es conseguir, con las dos cartas propias y las cinco comunes, una combinación de cartas de valor más alto que el de la «banca».

II. Elementos de 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 (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 ó como un As detrás de la K.

2. Distribuidor o «sabot».

Las cartas podrán distribuirse manualmente o mediante barajadores automáticos, previamente homologados por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego será de las mismas medidas y características que las de «Black Jack», con siete espacios separados para los jugadores.

Cada espacio deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas («ante», «flop», «turn» y «river») y otra para una apuesta adicional llamada «Bonus».

La mesa de juego 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».

El órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego podrá autorizar, previa solicitud del casino de juego, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse durante la misma jornada en una ocasión y siempre que se haya efectuando el cierre del juego anterior y la posterior apertura del nuevo juego, con su nuevo anticipo, según lo dispuesto reglamentariamente. En todo caso, cada paño tendrá su número y libro de contabilidad específicos.

III. Personal:

1. Jefe de mesa.

Es la persona a la que le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten sobre la mesa de juego.

La dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. «Croupier».

Es la persona que dirige la partida, mezcla las cartas, las distribuye a los jugadores, retira las apuestas perdedoras y paga a los jugadores que cuenten con las apuestas que resulten ganadoras.

IV. Jugadores:

En esta modalidad de póquer podrán participar un máximo de siete jugadores.

Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla y tiene 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.

V. Reglas del juego:

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

a) «Escalera real de color». Es la combinación formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo (ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10).

b) «Escalera de color». Es la combinación formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que este 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 distinto de los anteriores.

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



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

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

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

i) «Pareja». Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.

j) «Carta Mayor». Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la mano que tenga la carta mayor.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas:

1. Normas generales de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores estarán representadas exclusivamente por fichas del casino de juego y deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino.

Son aplicables a este juego, las normas de la Ruleta, referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego

2. Bandas de fluctuación.

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

La banda de fluctuación autorizada deberá estar expuesta en las mesas en las que se desarrolle el juego.

VII. Desarrollo del juego:

1. Extracción y distribución de naipes.

El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se regirán por lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. Proceso de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el «croupier» propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada «ante», en la casilla marcada como «ante», 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.

Cuando las apuestas estén efectuadas y el «croupier» haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda.

Seguidamente, el «croupier» colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él de 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 de que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta «flop» que será de dos veces el valor de la apuesta «ante», o retirarse, perdiendo la apuesta «ante». Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta «flop» o retirarse, el «croupier» quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, reparte las tres cartas comunes y las pone boca arriba en el área marcada para el «flop».

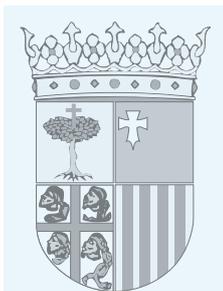
El «croupier» preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta «flop» si quiere «pasar» o «apostar» antes de descubrir la cuarta carta «turn».

Si el jugador elige apostar, entonces tiene que hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta «ante» en el área designada para tal efecto y marcada como «turn».

Si el jugador decide «pasar», seguirá en el juego sin realizar la apuesta «turn».

Una vez que todos los jugadores hayan decidido si «pasar» o apostar, el «croupier» quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada «turn».

El «croupier» 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 pero sin hacer una apuesta «river».



Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el «croupier» quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada «river».

Una vez que todas las cartas se hayan repartido, el «croupier» mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor «mano» de cinco cartas del póquer, usando las dos cartas del «croupier» y las cinco comunes, de acuerdo con la regla de las combinaciones ganadoras del juego.

Por turnos, el «croupier» mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor mano de cinco cartas del póquer, de acuerdo con las reglas de las combinaciones ganadoras del juego.

El «croupier» dirá la clasificación de mayor a menor de las «manos» de los jugadores, si la «mano» de póquer del «croupier» es más alta que la del jugador, el jugador perderá lo que apostó en el «ante», «flop», y en caso de haber apostado, la «turn» y «river».

Si la «mano» del jugador es igual a la del «croupier», la «mano» empata y la apuesta «ante» y «flop», y en caso de haber apostado, la «turn» y «river» se le devolverán al jugador.

Si la «mano» del jugador es superior a la del «croupier», la apuesta «flop» del jugador, y en caso de haber apostado, la «turn» y «river», ganarán y se pagará 1-1.

Si la mano del jugador que gana al «croupier» es «escalera» o mejor, su «ante» ganará y se le pagará 1-1. Sin embargo, si la «mano» es menos de «escalera», su «ante» no se pagará.

3. Apuesta adicional.

El jugador que ha hecho una apuesta «Bonus» ganará si las dos cartas solas forman una de las siguientes «manos» y se le pagará según lo siguiente:

- a) As-As..... Al mismo tiempo que un As-As del «croupier» 1.000-1
- b) As-As..... 30-1
- c) As-Rey (Del mismo palo)..... 25-1
- d) As-Dama o As-Jota (Del mismo palo) 20-1
- e) As-Rey (De distinto palo) 15-1
- f) Pareja de Jotas, Damas o Reyes..... 10-1
- g) As-Dama o As Jota (De distinto palo) 5-1
- h) Parejas de 2,3,4,5,6,7,8,9 o 10 3-1

Si las dos cartas que tiene un jugador con una apuesta «Bonus», no forma una de las manos anteriormente citadas, perderá la apuesta, que irá a la «banca».

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

4. Irregularidades.

a) Si alguna de las cartas repartidas se mostrara antes de que todos los jugadores hayan tirado sus cartas o hecho una apuesta «flop», «turn» o «river», se anulará la mano.

b) Si una carta aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en esa «mano», 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 volverá a barajar todas las cartas.

c) Si una carta que se extrae 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.

e) Si se reparte un número de cartas incorrectas se anulará la «mano», excepto si el «croupier» puede repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando esas cartas no se hayan girado ya bocarriba.

10. 2. Póquer de círculo.

I. Definición:

El póquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre sí.

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras que ordenadas de mayor a menor son las recogidas en el apartado VI. Reglas de juego, de este epígrafe 10.2.

II. Beneficio:

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

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



b) Un porcentaje que oscilará por sesión entre el 10 y 20 por 100 del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póquer que se juegue. Se entiende por sesión una hora de juego más las dos últimas «manos».

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

III. Elementos de juego:

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de las denominadas «francesas, de 52 cartas.

El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

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

2. Mesa de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en uno de sus lados mayores destinado a acoger al «croupier».

La mesa tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la izquierda del «croupier» que lleva el número 1, con excepción del póquer sintético y del póquer cubierto de cinco cartas con descarte en los que el número 1 quedará a la derecha del «croupier». Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

Asimismo, las mesas deberán disponer de las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del «croupier» para las deducciones en beneficio del casino de juego, llamada «pozo» o «cagnotte», otra a la izquierda, para introducir las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores y una tercera para introducir el efectivo procedente de la venta de fichas a los clientes.

IV. Personal:

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

1. Jefe de mesa.

Es la persona responsable del correcto desarrollo del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino de juego, le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes en la mesa.

2. «Croupier».

Es la persona que efectúa el recuento de las operaciones de cambio; mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncia en voz alta las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcula e ingresa el beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introduce las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; controla el juego y vigila para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia, controla y abona el bote; resuelve 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 comunica al jefe de mesa.

3. Cambista.

La dirección del juego, cuando lo considere necesario, podrá acordar que una persona atienda a las distintas mesas con la función principal de cambiar dinero por fichas.

V. 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 cada partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada será el jefe de mesa quien asigna el puesto en la mesa, si hay plaza libre.

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

VI. Reglas de juego:

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones, ordenadas de mayor a menor, que se describen a continuación:

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



- b) «Escalera de color». Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9 y 10 de trébol).
- c) «Póquer». Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro Reyes (K) y un 6).
- d) «Full». Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: tres 8 y dos 7).
- e) «Color». Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 5, 7, 10, dama (Q) y as de tréboles). En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el «color» es más importante que el «full».
- f) «Escalera». Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota (J)).
- g) «Trío». Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (ejemplo: Tres 8, un 7 y un 2).
- h) «Figuras». Es la combinación formada por cinco cartas que debe ser As, Rey (K), Dama (Q) o Jota (J). Esta combinación sólo se utiliza en la variedad de póquer cubierto con cinco cartas.
- i) «Doble pareja». Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 6, dos Jotas (J) y un as).
- j) «Pareja». Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un as).
- k) «Carta mayor». Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Empates.

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

- a) Cuando dos o más jugadores tienen «Póquer», gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: Un póquer de Reyes (K) supera a uno de Damas (Q)).
- b) Cuando dos o más jugadores tienen «Full», gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.
- c) Cuando dos o más jugadores tienen «Escalera», de cualquier tipo, gana aquél que la complete con la carta de mayor valor.
- d) Cuando dos o más jugadores tiene «Color», gana el que tiene la carta de valor más alto.
- e) Cuando dos o más jugadores tiene «Trío», gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.
- f) Cuando dos o más jugadores tienen «Figuras», gana el que tiene la pareja más alta y, si coincide, se considera la carta de valor más alto.
- g) Cuando dos o más jugadores tienen «Doble Pareja», gana el jugador que tiene la «Pareja» formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda «pareja» y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.
- h) Cuando dos o más jugadores tienen «Pareja», gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos de la banda de fluctuación autorizada al casino de juego.

a) Normas generales sobre estos límites.

El máximo y el mínimo de la mesa dependen de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40 por 100 del máximo y el «ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50 por 100 del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

- 1º «Split limit»: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.
- 2º «Bote» con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.
- 3º «Bote» sin límite: no existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El director del casino de juego, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa, una vez puesta en funcionamiento, anunciándolo previamente a los jugadores.

VII. Desarrollo del juego:

Para que la partida pueda empezar es condición indispensable que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.



En el caso de que el número de jugadores descienda por debajo de la citada cifra, deberá suspenderse el desarrollo de las partidas hasta que halla cuatro jugadores.

1. Reparto de cartas y asignación de la «mano».

Al principio de cada partida el «croupier» señala claramente con una pieza redonda («marca») quién tiene la «mano», colocándola delante del jugador. La «mano» irá rotando, en el sentido de las agujas del reloj, cada vez que proceda a un nuevo reparto de cartas.

El «croupier» debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja, barajarlas por lo menos tres veces, de manera que no sean vistas por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo Chemin de Fer), agrupar, barajar.

Las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realiza el «croupier», que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la «mano» para que proceda al corte o tala.

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

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes prescripciones:

1º. Se cortará el mazo de cartas barajadas con una sola mano.

2º La dirección del corte debe ser recta, alejándose del cuerpo.

3º La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se reúnan otra vez.

4º La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Una vez que se haya realizado el corte, todos o alguno de los jugadores, dependiendo de la modalidad de póquer de que se trate, que participan en la jugada deben realizar previamente una serie de apuestas determinadas por el casino (apuesta inicial) que pueden ser distintas dependiendo del lugar que ocupan respecto a la «mano». Acto seguido el «croupier» reparte las cartas.

El «croupier» debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por los otros jugadores. Por eso, al repartirlas, no pueden levantarlas, sino deslizarlas sobre la mesa.

2. Proceso o turnos de apuestas.

A continuación se inician las apuestas y el «croupier» va indicando a quién le corresponde apostar, según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado «bote».

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

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

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

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

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

d) «Cubrir la apuesta», metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

e) «Subir la apuesta», introduciendo en el bote el número de fichas que estime oportuno 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 modalidad de póquer de círculo y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado, pero en el caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

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

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.



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

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Los jugadores deberán disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la «mano». En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

Los jugadores que estén jugando la «mano» deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. En caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita, le será llamada la atención por el «croupier» y, si reincide, el jefe de mesa decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

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

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

3. Desenlace de la jugada y pagos 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.

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.

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 intervengan en la «mano» o el jefe de mesa pidieran verlas.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni se tendrá en cuenta lo que diga, siendo el «croupier» el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica qué jugador es el que tiene la combinación más alta, corrigiendo, si fuese necesario, las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

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

Cuando haya combinaciones del mismo valor, previas las deducciones reglamentarias, el «croupier» repartirá el «bote» entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice el otro.

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

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

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

VIII. Errores e infracciones en el juego:

1. Errores en el reparto.

Se considerará que ha habido error en el reparto, debiendo ser recogidas todas las cartas por el «croupier» para iniciar la «mano» de nuevo, si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los siguientes supuestos:

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



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

c) Cuando al comenzar la «mano» un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

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

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

2. Errores del «croupier».

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

b) Si el «croupier» en el reparto de los naipes le da una carta a un jugador ausente no se considera error de reparto. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retirará su «mano» y deja de jugar.

c) Si el «croupier», en el reparto de las cartas, le da cartas a un jugador que no vaya a jugar la «mano» o a un sitio que se encuentre vacío, no se considerará error en el reparto sino que el «croupier» dará las cartas normalmente incluido dicho espacio vacío, recogiendo las de éste cuando termine de repartirlas.

3. Errores del jugador.

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

b) Si un jugador al apostar mezcla las cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta pierde el «bote», salvo que el «croupier» pueda 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 sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta, sin que tenga derecho a retirarlas.

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

e) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego seguirá siendo válido.

f) Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno se considerará válida, pero cuando llegue su turno de apuestas no podrá subirla.

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

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

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar deberá ponerlo en conocimiento del «croupier» inmediatamente. El jefe de mesa analizará la situación y tomará la decisión oportuna que tendrá un carácter irrevocable.

j) Para mantener el derecho a apostar, un jugador deberá avisar al «croupier» antes de que hayan actuado dos jugadores después de él.

k) 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.

l) 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.

ll) Los jugadores son los 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 «croupier» que ha informado de una cantidad incorrecta, el jugador podrá modificar su apuesta.

IX. Prohibiciones:

No se permiten las actuaciones siguientes:

a) Jugar por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el «bote» conjuntamente.

c) Repartirse el «bote» voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

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

f) Prestarse dinero entre jugadores.

g) Guardarse las fichas de su resto.



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

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

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

k) Influir o criticar un jugador el juego que realice otro.

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

X. Variedades del póquer de círculo:

1. Son variantes de póquer de círculo, las siguientes:

a) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.

b) Póquer descubierto, en sus cinco variantes:

— Seven Stud Póker.

— Omaha.

— Hold 'em.

— Five Stud Póker.

— Póquer sintético.

2. Cada una de las variantes de póquer citadas en el apartado anterior se rigen por las normas generales recogidas en este epígrafe 10.2. Póquer de círculo, del artículo 3 del Reglamento, sin perjuicio de las normas específicas que rigen para cada modalidad de póquer de círculo, previstas en este epígrafe 10.2, letras A) Póquer cubierto de cinco cartas y B) Póquer descubierto, en sus cinco modalidades.

10.2. A. Póquer de círculo en la variedad de Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.

I. Definición:

El póquer cubierto de cinco cartas con descarte es una variante de póquer de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, en el que, una vez igualadas todas las apuestas, los jugadores que sigan en la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse, comenzando por el primero que abrió el «bote».

El 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.

II. Elementos de juego:

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

III. Desarrollo del juego:

Los jugadores que participan en la jugada realizarán el «ante» o apuesta inicial, tras lo cual recibirán cinco cartas, todas cubiertas, y comenzarán el primer intervalo de apuestas. La «mano» y los demás jugadores podrán actuar de las siguientes formas:

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

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

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

Si todos los jugadores que participan en la jugada «pasan», se produce lo que se llama una «mano en blanco». En ese caso, el juego continúa, pero habrá de realizarse otro «ante» y en este caso se necesitará, al menos, una pareja de Damas (Q) para abrir el «bote».

Si esa jugada fuera nuevamente una «mano en blanco» se necesitará al menos una pareja de Reyes (K) en la siguiente, si esa partida fuera nuevamente «mano en blanco» se necesitará una pareja de As para la siguiente «mano». En el caso de que la «mano» fuese nuevamente «mano en blanco», el «croupier» seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de As, como mínimo.

Una vez sean igualadas todas las apuestas, los jugadores que siguen la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere



descartarse; comenzando por el primero que abrió el «bote». El «croupier» cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco.

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

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

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

Si el «croupier», al dar las cartas de los descartes, nota cuando le dio la penúltima que no va a tener suficientes para completarlos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón.

Los descartes del jugador que abrió el «bote» y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

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

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

IV. Errores e infracciones en el juego:

1. Errores en el reparto.

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

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

b) Si en el supuesto anterior, el jugador ha visto alguna de las cartas, se considera error en el reparto, se recogen todas las cartas por el «croupier» y se inicia la «mano» de nuevo.

c) Si la primera carta que recibe un jugador se da boca arriba, se considera error en el reparto y se deberá iniciar de nuevo la jugada.

2. Errores del «croupier».

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

3. Errores del jugador.

Si el jugador que abre el «bote» no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es falsa.

Si una jugada es falsa, el jugador que la haya cometido no puede ganar el «bote». En el caso de que se haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta, se quedan en el «bote» las fichas apostadas para la siguiente partida.

En caso de que hubiese alguna duda es el jefe de mesa quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

10.2. B. Póquer de círculo, en la variedad de Póquer descubierto, en sus cinco variantes.

a) Póquer descubierto en la variante «Seven Stud Póker».

I. Definición:

El «Seven Stud Póker» es una variante de póquer de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí y que se juega con una baraja de 52 cartas.

El objeto es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible con las siete cartas entregadas por el «croupier», teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador.

II. Reglas de juego:

1. Máximos y mínimos de las apuestas.



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

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

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

1º. igual a la mitad del «bote» que existe al dar la sexta carta.

2º. igual al «bote» que existe al dar la séptima carta.

2. Intervalo de apuestas.

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.

III. Desarrollo del juego:

El «croupier» reparte tres cartas, de una en una, a cada uno de los jugadores, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

A continuación se inicia el primer intervalo de apuestas, anunciado por el «croupier» a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas».

Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja de entre las destapadas, no podrá «pasar» ni retirarse, debiendo efectuar, como mínimo, la apuesta mínima de la mesa. En caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la «mano».

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

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

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

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

Después de que el «croupier» reparta las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos, se separará una carta, hasta un total de cuatro («cartas muertas»), que deben quedar apartadas de las de descarte.

Estas cartas sólo se pueden utilizar en los siguientes casos:

a) Cuando el «croupier» al repartir la séptima carta, advierte que no tiene suficientes cartas para terminar este intervalo, mezclará las «cartas muertas» con las que todavía no se habían repartido, con el fin de completar la jugada.

b) Cuando el «croupier» al dar la séptima carta, se salta 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 «croupier» haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, 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.

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

IV. Errores e infracciones en el juego:

1. Errores en el reparto.

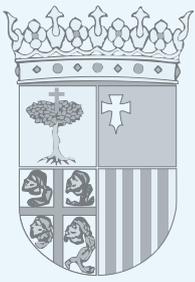
a) Cuando quede al descubierto alguna de las dos primeras cartas («hole cards») se pueden dar dos casos:

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

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

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

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



2º. 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 que el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del «croupier».

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

b) Si el «croupier» empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, deberá mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen aquéllas y luego retirarla, así como tantas cartas como jugadores se mantengan en juego («burnt cards»), poniendo tales cartas cubiertas en un lugar separado de los descartes.

3. Errores del jugador.

a) Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas («hole cards»), debe cubrirlas de nuevo, dado que 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.

b) Póquer descubierto en la variante «Omaha».

I. Definición:

Es una variante del póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí y se juega con 52 cartas.

El objeto del juego es conseguir la mayor combinación posible mediante la utilización de dos de las cuatro cartas de las que dispone cada jugador en su «mano» y de tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

II. Reglas de juego:

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

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

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

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

c) Póquer descubierto en la variante « Hold ´ em».

I. Definición:

Este juego es una variante del póquer de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí y que se juega con 52 cartas.

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible, mediante la utilización de cinco cartas, cualesquiera de entre las siete cartas que forman las dos cartas repartidas por el «croupier» a cada jugador y las cinco cartas comunes.

II. Reglas del juego.

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

d) Póquer descubierto en la variante «Five Stud Poker».

I. Definición:

El Five Stud Poker es una variante del póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí.

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

II. Elementos del juego:

Se juega con una baraja de 32 cartas, en lugar de 52, de similares características de las utilizadas en las otras modalidades de póquer. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8 y 7.



III. Desarrollo del juego:

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

Todos los jugadores que deseen recibir cartas tendrán que realizar su apuesta de «ante».

Después de barajar, el «croupier» procederá al reparto de dos naipes, de uno en uno a cada uno de los jugadores, uno cubierto y el otro descubierto, en el sentido de las agujas del reloj y empezando siempre por el jugador más próximo a la izquierda del «croupier», 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.

Al finalizar el primer intervalo de apuestas, el «croupier» da a cada jugador una tercera carta, en este caso descubierta, con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar cada intervalo de apuestas el «croupier» da una cuarta, igualmente descubierta, a cada jugador, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas el «croupier» da una quinta carta descubierta, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

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 «croupier» haya constatado que todos los jugadores han podido ver las caras de al «mano» ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva «mano».

IV. Reglas de juego. Máximos y mínimos.

Los límites de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán 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».

El Limitado o «limit» sucederá en el 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.

V. 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 «croupier».

a) Si el «croupier» se equivoca al designar el jugador que debe hacer la apuesta obligada en la primera ronda y éste actúa antes de que se advierta el error, la apuesta se dará por buena y la acción continúa.

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

3. Errores del jugador.

a) Si un jugador por error descubre su carta cubierta, debe cubrirla de nuevo porque 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 jugador no está presente en la mesa cuando llega su turno, perderá su «ante» y su apuesta obligada si le correspondiera.

e) Póquer descubierto en la variante póquer sintético.

I. Definición:

El póquer sintético es una variante de póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí.

El objeto del juego es alcanzar la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el «croupier» a cada jugador y tres de las cinco cartas alineadas sobre la mesa de juego que son comunes a todos los jugadores.

II. Elementos del juego:

El póquer sintético se juega con 28 cartas, en lugar de las 52 cartas que tiene una baraja inglesa completa y sólo se utiliza el As, Rey (K), Dama (Q), Jota (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 del Rey (K).



III. Reglas de juego. Máximos y mínimos de las apuestas:

El casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas, de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

Los máximos y mínimos fijados deberán estar a la vista del público.

IV. Desarrollo del juego:

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

Antes de dar las cartas todos los jugadores que deseen recibir cata tendrán que realizar su apuesta de «ante».

El «croupier» 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».

Al finalizar descubrirá la primera carta de las cinco comunes, situándola en el centro de la mesa.

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.

Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por 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.

Como especialidad de las combinaciones posibles de las normas generales del póquer en esta variedad de juego prevalece el «Color» al «Full».

V. 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 «croupier» los siguientes:

1. Errores en el reparto.

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

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden establecido.
- b) Si un jugador recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.
- c) Si aparece alguna carta descubierta.
- d) Si durante el transcurso del reparto, el «croupier» lanza una carta dirigida a un jugador fuera de los límites de la mesa se dará «mano» nula.

2. Errores del «croupier».

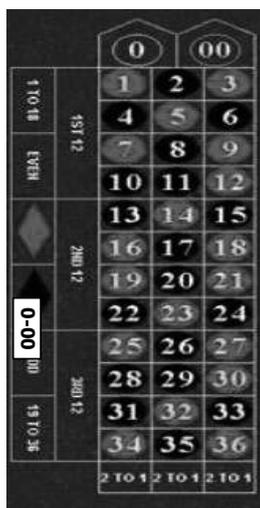
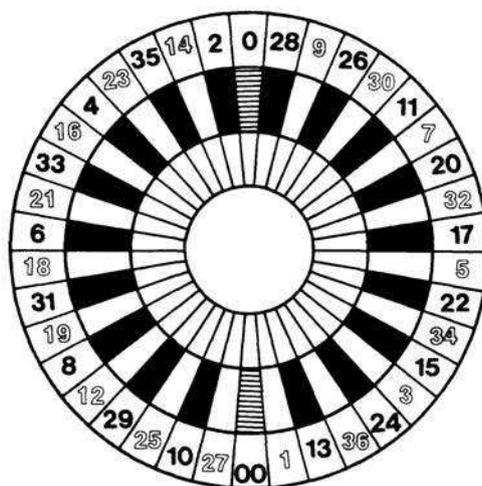
a) Si el «croupier» descubre más de una carta de las comunes, en un intervalo de apuestas, se considera válida la primera y la otra se aparta, el «croupier» colocará el resto de las cartas resto de las cartas comunes que faltaran por salir boca abajo junto a las ya descubiertas y a continuación realizará una mezcla tipo «Chemin de Fer» de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo las agrupará sin levantarlas del paño cortará y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

b) Si alguna de las cartas comunes fuera girada prematuramente por el «croupier», no estando cerrada la ronda de apuestas la carta no tendrá validez, el «croupier» la apartará y colocará el resto de las cartas comunes que faltarán por salir boca abajo junto a las ya descubiertas, y a continuación realizará una mezcla tipo «Chemin de Fer» de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo, las agrupará sin levantarlas del paño cortará y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

9. Se adiciona el Anexo IX, cilindro y paño de la Ruleta con doble cero:

Anexo IX

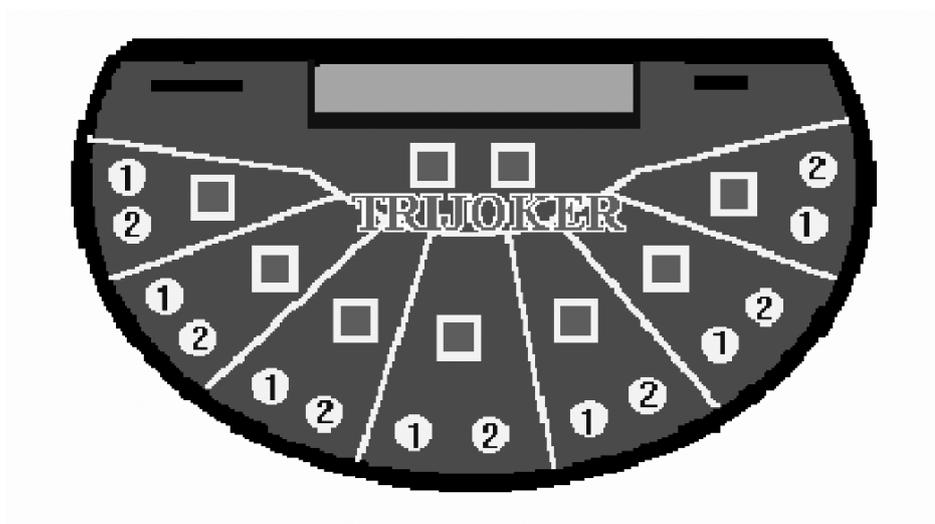
CILINDRO Y PAÑO DE LA RULETA CON DOBLE CERO



10. Se adiciona el Anexo X, Mesa de póquer sin descarte:



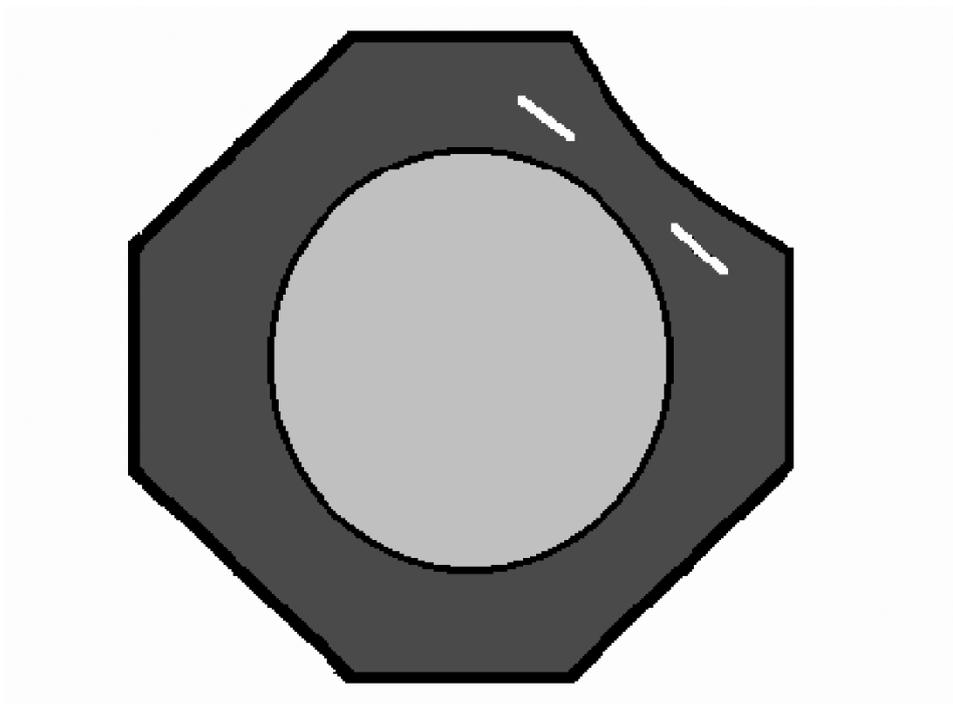
11. Se adiciona el Anexo XI, Mesa de Trijóker.

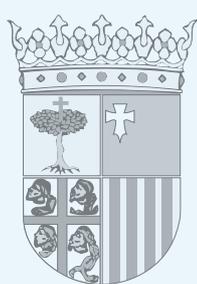


12. Se adiciona el Anexo XII, Mesa de Pai Gow Póker o Póker Chino.



13. Se adiciona el Anexo XIII, Mesa del Póquer de círculo.





Disposición adicional única. Práctica de juegos y apuestas autorizados por medios interactivos o de comunicación a distancia.

1. De acuerdo con el artículo 71.50^a del Estatuto de Autonomía de Aragón y la Disposición Final Primera del Decreto 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas, se habilita al Consejero competente en la gestión administrativa de juego para que mediante Orden regule las condiciones y requisitos administrativos, técnicos, informáticos, electrónicos y de seguridad para la organización, explotación y práctica de los juegos y apuestas presenciales autorizados en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Aragón y desarrollados en su correspondiente normativa técnica por el Gobierno de Aragón de manera y forma que éstos puedan comercializarse, previa autorización administrativa, a través de sistemas interactivos o de comunicación a distancia.

2. La Orden por la que se autorice la práctica de los juegos y apuestas no presenciales deberá fijar el régimen jurídico que garantice la seguridad y fiabilidad de las transacciones comerciales y del juego, la máxima protección de los consumidores y usuarios, de la infancia, de la adolescencia y de los grupos especialmente vulnerables, como el de las personas inscritas en los Registros de Prohibidos de acceso al juego, y la aplicación de criterios sociales en la publicidad del juego electrónico o informático.

Disposición derogatoria única. Derogación normativa.

1. Queda derogado el epígrafe 10. Póquer, del artículo 3 del Catálogo de Juegos y Apuestas, aprobado por Decreto 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón.

2. Asimismo quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto.

Disposición final primera.—Facultad de desarrollo.

Se autoriza al Consejero competente en la gestión administrativa de juego para el desarrollo de lo establecido en el presente Decreto.

Disposición final segunda.—Entrada en vigor.

Este Decreto y el Catálogo que por el mismo se aprueba entrarán en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

Zaragoza, 27 de abril de 2010.

**El Presidente del Gobierno de Aragón,
MARCELINO IGLESIAS RICOU**

**El Consejero de Política Territorial,
Justicia e Interior,
ROGELIO SILVA GAYOSO**