

## I. DISPOSICIONES GENERALES

### CONSELLERÍA DE JUSTICIA, INTERIOR Y ADMINISTRACIÓN LOCAL

*Decreto 112/2005, de 14 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del juego del póker en los casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Galicia.*

La Ley 14/1985, de 23 de octubre, reguladora de los juegos y apuestas en Galicia ha recogido el juego del póker como uno de los juegos propios de casinos. El artículo 6, en concreto, indicaba que requerirán autorización administrativa previa la organización, práctica y desarrollo de los siguientes juegos: a) los juegos exclusivos de casinos de juego. Tienen dicha condición: ...Póker-keno-Rueda de la Fortuna.

El artículo 21 de la Ley 14/1985, reguladora de los juegos y apuestas en Galicia, establece que los juegos y apuestas regulados en la misma, sólo podrán ser practicados previa inclusión en el Catálogo de juegos.

En el año 1986 se publica el Decreto 166/1986, de 4 de junio, por el que se aprueba el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia. Este catálogo recoge en su artículo 2 que, en lo que se refiere al artículo 6 a) de la Ley 14/1985, le son de aplicación directa las definiciones contenidas en la orden del Ministerio del Interior, de 9 de octubre de 1979, por la que se aprueba el Catálogo de juegos.

La orden del Ministerio del Interior recoge, define y establece el modo de jugar de todos los juegos de casinos que aparecen en el artículo 6 a) salvo el juego del póker.

Con la importante modificación que en el año 2002 se introduce en la legislación de juego por la Ley 3/2002, de 29 de abril, de medidas de régimen fiscal y administrativo y la Ley 7/2002, de 27 de diciembre, de medidas fiscales y de régimen administrativo, el artículo 6 a) de la Ley reguladora es modificado en los siguientes términos: «requerirá autorización administrativa previa la organización, práctica y desarrollo de los siguientes juegos: a) los juegos exclusivos de casinos de juego. Tienen dicha condición:... Póker en las variantes que reglamentariamente se establezcan».

Por el Decreto 29/2005, de 3 de febrero, se modificó el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia, aprobado por Decreto 166/1986, de 4 de junio, que recoge en su artículo segundo que para el juego del póker se publicará un reglamento en los términos previstos por la Ley reguladora de los juegos y apuestas de Galicia.

Estos cambios normativos son los que hacen necesario el desarrollo reglamentario del póker y sus variantes.

En su virtud, a propuesta del conselleiro de Justicia, Interior y Administración Local, de acuerdo con la Comisión de Juego de Galicia, de conformidad con el dictamen del Consejo Consultivo de Galicia y previa

deliberación del Consello de la Xunta de Galicia en su reunión del día catorce de abril de dos mil cinco,

#### DISPONGO:

Artículo único.-Se aprueba el Reglamento del juego del póker en los casinos de juego de la Comunidad Autónoma de Galicia. Su texto figura como anexo al presente decreto.

#### Disposición final

Única.-El presente decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el DOG.

Santiago de Compostela, catorce de abril de dos mil cinco.

Manuel Fraga Iribarne  
Presidente

Xesús C. Palmou Lorenzo  
Conselleiro de Justicia, Interior y Administración Local

#### ANEXO

Reglamento del juego del póker en los casinos de juego de la Comunidad Autónoma de Galicia

#### TÍTULO I

##### Disposiciones generales

Artículo 1º.-Objeto y ámbito de aplicación.

1. El presente reglamento tiene por objeto la regulación del juego del póker en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Galicia.

2. El juego de póker es un juego exclusivo de los casinos de juego y su práctica se ajustará a lo establecido en el presente reglamento.

3. Cualquier modificación en la estructura de las salas o edificio que sea necesario acometer para la práctica del juego deberá contar con la correspondiente autorización administrativa.

#### TÍTULO II

##### Póker de contrapartida

##### Capítulo I

##### Póker de contrapartida en la variedad de póker sin descarte

Artículo 2º.-Definición.

El póker sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con cartas y en el que los participantes juegan contra el casino. Se juega con cinco cartas y el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

Artículo 3º.-Elementos de juego.

Cartas o naipes. Se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas. Su valor, 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 (K).

Distribuidor o sabot. Debidamente homologado por la consellería competente en materia de juegos y apuestas, en las condiciones establecidas en la normativa vigente para este juego. Con el distribuidor o 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 crupier.

Mesa de juego. Debe de ser de características similares a la mesa de 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, siete espacios bien diferenciados para jugar la apuesta del seguro prevista en la letra a) del artículo 8º de este reglamento y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuesta del progresivo prevista en la letra b) del artículo 8º de este reglamento, así como una abertura para introducir las propinas.

Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas previstas en este reglamento.

#### Artículo 4º.-Personal.

Inspector o jefe de mesa. Es la persona encargada de controlar el juego y de resolver los problemas que, durante su transcurso, se presenten. Puede haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida. Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas.

Crupier. Tiene la banca y dirige la partida. Tiene como cometido barajar las cartas, distribuir las a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras. También anuncia las distintas fases de juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

#### Artículo 5º.-Jugadores.

El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego debe coincidir 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 encuentren 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 se 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 crupier.

En todos los casos, el jugador sentado frente a cada casilla no puede mostrar sus cartas a los demás jugadores ni pedir consejo.

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

#### Artículo 6º.-Reglas de juego.

##### 1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, 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 (Ej.: As♣, K♣, Q♣, J♣, 10♣). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que esta coincida con las cartas más altas (Ej.: 10♣, 9♣, 8♣, 7♣, 6♣). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póker. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (Ej.: As♣, As♦, As♥, As♠, 10♠). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también del mismo valor (Ej.: K♠, K♥, K♦, Q♥, Q♦). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (Ej.: Q♠, J♠, 9♠, 4♠, 3♠). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas que no son de un mismo palo. (Ej.: 6♠, 5♦, 4♥, 3♦, 2♣). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por cinco cartas que contienen tres cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja (Ej.: 2♥, 2♠, 2♦, 8♥, 9♣). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contienen dos cartas del mismo valor y dos cartas también del mismo valor pero distinto al anterior (Ej.: J♦, J♥, 10♣, 10♠, 5♣). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de un mismo valor y tres cartas diferentes (Ej.: 9♠, 9♣, 5♥, 3♥, 4♣). Se paga 1 vez la apuesta.

j) As y Rey o Jugada Mínima: Es la formada por un As y un Rey y las otras tres cartas diferentes. En esta jugada habrá de determinarse cual 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 (Ej.: As♣, K♥, 2♣, 6♠, J♥). Se paga 1 vez la apuesta.

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 las combinaciones ganadoras, a las que se refiere el apartado anterior, se expondrán en cada mesa de juego.

En cualquier caso, el jugador solamente ganará la apuesta cuando su combinación sea superior a la del crupier, perdiendo en caso contrario y conservando su apuesta, pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando crupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando ambos tienen póker, gana el formado por las cartas de valor más alto (ejemplo: un póker de reyes supere a uno de damas).

b) Cuando ambos tienen full, gana quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando ambos tienen escalera de cualquier tipo, gana quien tiene la carta de valor más alto.

d) Cuando ambos tienen color, gana quien tiene la carta de valor más alto (según lo descrito para cartas mayores).

e) Cuando ambos tienen trío, gana el que está formado por las cartas de valor más alto (igual que en la combinación de póker).

f) Cuando ambos tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por cartas de valor más alto. Si coincide, se pasa a la segunda pareja y, en último lugar, a la carta que queda de valor más alto.

g) Cuando ambos tienen pareja, gana quien la tiene de valor más alto, y si coincide se pasa a la carta de valor más alto de las cartas restantes (según lo descrito para cartas mayores).

## 2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben efectuarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino, por el director general competente en materia de juego.

## 3. Banda de fluctuación para la apuesta inicial.

Debe tener como límite máximo el de 10, 20 o 25 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas de conformidad con lo dispuesto en el apartado anterior. Las bandas de fluctuación autorizadas deberán estar expuestas en las mesas en las que se desarrolle el juego.

## Artículo 7º.-Desarrollo del juego.

Las cartas se extraen del depósito, se desempaquetan y se barajan según lo dispuesto en el artículo 45 de la Orden ministerial de 9 de enero de 1979, por la que se aprueba el Reglamento de casinos de juego. 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 el caso de que ningún jugador quisiera cortar, lo hará el propio crupier.

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

damente, el crupier cierra las apuestas anunciando «no va más» e inicia la distribución de las cartas una a una y boca abajo, a cada jugador, empezando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Da también carta a la banca que se da descubierta solo esta primera, y completa la distribución de las cinco cartas a cada jugador y a la banca.

En el caso de que los naipes se mezclen y se distribuyan mediante sabot o distribuidor automático, el crupier las repartirá de cinco en cinco para cada una de las manos que estén en juego, dándose para sí mismo las últimas cinco, descubriendo la última de éstas.

Tras la distribución de los naipes y quedando siempre las cartas a la vista del crupier, los jugadores miran sus cartas, y tienen la opción de continuar el juego si dicen «voy» y de retirarse si dicen «paso». Los que optan por ir deben doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a esta en la casilla destinada a la segunda apuesta. Los que optan por pasar pierden la apuesta inicial, que el crupier retira en aquel momento y deben dejar sus cartas boca abajo sobre la mesa de juego para que el crupier compruebe el número de cartas y las recoja.

Una vez los jugadores decidieron si ir o pasar, el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca, a partir de dicho momento los jugadores no pueden volver a tocar las cartas ni descubrirlas en caso de paso.

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

Si la banca juega, el crupier compara sus cartas con las de los jugadores y paga las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con lo establecido en el artículo 6º.1 de las reglas de juego para la segunda apuesta, y abona a la par (1 por 1) la apuesta inicial.

Los jugadores con combinaciones que sean inferiores a la del crupier, pierden sus apuestas, que son retiradas por el crupier.

En caso de empate se hace lo dispuesto en el número 1 del artículo 6º de este reglamento.

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

Está prohibido que los jugadores intercambien información sobre sus cartas o que las descubran antes de tiempo. Cualquier violación de esta prohibición comporta la pérdida de la totalidad de la apuesta a favor de la banca.

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

Al terminar la jornada, el crupier deberá anunciar las cinco últimas jugadas.

Artículo 8º.-Opciones de juego adicionales.

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

a) 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 del mínimo de la mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del póker sin descarte y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tiene opción a la siguiente tabla de pago independientemente que la banca obtenga o no jugada mínima o que la jugada de la banca sea superior.

Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

Póker: 300 veces la cantidad única estipulada.

Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

b) Progresivo.

Hay una apuesta adicional independiente para los jugadores llamada progresivo, con un objetivo que 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 deducción autorizada a favor del establecimiento.

Para jugar el 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.

c) Comprar una carta adicional.

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

## Capítulo II

### Póker de contrapartida en la variedad de póker Trijoker

Artículo 9º.-Denominación.

El Trijoker es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y excluida

diendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de J.

Artículo 10º.-Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

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

Debidamente homologado por la consellería competente en materia de juego y apuestas en las condiciones establecidas en la normativa vigente.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego de Black Jack, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales por lo menos dos están numeradas, 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.

Será permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según lo establecido en este reglamento.

Artículo 11º.-Personal.

1. Inspector o jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo. Podrá haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida. Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas.

2. Crupier.

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

Artículo 12º.-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.

Artículo 13º.-Reglas de juego.

Las combinaciones posibles de 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, K, Q, J 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) Póker. 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, 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 formada por cinco cartas que contienen dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tiene que ser como mínimo 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) Póker: 50 a 1.

h) Escalera de color: 200 a 1.

i) Escalera real de color: 500 a 1.

Artículo 14º.-Máximo 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 mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

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

### 2. Bandas de fluctuación.

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

### 3. Obligación de exposición.

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

Artículo 15º.-Desarrollo del juego.

### 1. Extracción y distribución de naipes.

La extracción de naipes del depósito, el desempaqueado y la mezcla de los mismos se atenderán

a las reglas contenidas en el artículo 45 de la Orden ministerial de 9 de enero de 1979, por la que se aprueba el Reglamento de casinos de juego.

### 2. Intervalo de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el crupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el crupier haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada en frente de él y a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del crupier, se continuará normalmente, a excepción de que sea una J o mayor, en dicho 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 la apuesta número 1, el crupier descubre su carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el crupier descubre la segunda carta situada en la casilla a 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.

### 3. Desenlace de la jugada.

Según la tabla de pagos que se encontrará expuesta en cada una de las mesas, el crupier procede a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de las tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el crupier retirará las cartas, comprobando éstas.

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

Artículo 16º.-Reglas comunes.

### 1. Errores.

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

supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el artículo 15º.2 de este reglamento.

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.

### TÍTULO III

Póker de círculo: normas generales y comunes a las diferentes variedades del póker de círculo

#### Artículo 17º.-Denominación.

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

#### Artículo 18º.-Elementos de juego.

##### 1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas. Su valor, 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 se puede utilizar como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del Rey (K).

##### 2. Mesa de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en el lado contrario destinado a acoger el crupier. La mesa tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier que lleva el número 1. Cada departamento dará acogida a un solo jugador sentado.

La mesa debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa llamada pozo o cagnotte, y otra a la izquierda para introducir las propinas que se satisfagan a su voluntad por los jugadores.

##### 3. Beneficio.

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

a) Será hasta el 5% 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. El 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 entre el 10 y 20% do máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póker 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. Si fuese el caso de que el casino no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria

para que cada jugador que inicie la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

#### Artículo 19º.-Personal.

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

##### 1. Jefe de sector o equivalente.

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

##### 2. Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a este efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el bote y el pago de este. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y, en el caso de que tenga problemas con algún jugador, se lo debe comunicar al jefe de sector o equivalente.

##### 3. Cambista.

En caso de que la dirección lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá las distintas mesas y su función principal será cambiar dinero por fichas.

#### Artículo 20º.-Jugadores.

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

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

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

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

#### Artículo 21º.-Prohibiciones.

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

- a) Juego por parejas ni siquiera temporalmente.
- b) Jugarse el bote conjuntamente.

- c) Repartirse el bote voluntariamente.
- d) La connivencia entre jugadores.
- e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se inició la jugada.
- f) Prestarse dinero entre jugadores.
- g) Guardarse las fichas de su resto.
- h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demás jugadores.
- i) Hacer comentarios entre clientes sobre las jugadas en el transcurso de estas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aún cuando no estén jugando esa mano.
- j) Intercambiar los puestos entre jugadores, encargar el juego a otras personas o hacer apuestas en nombre de un jugador distinto.
- k) Influir o criticar un jugador o juego que realice otro. Las personas ajenas al juego no podrán ojear el desarrollo de la partida, salvo que se trate de personal del casino debidamente autorizado.

#### Artículo 22º.-Reglas de juego.

##### 1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones 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 (Ej.: As♣, K♣, Q♣, J♣, 10♣).
- b) Escalera de color. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo sin que esta coincida con las cartas más altas (Ej.: 10♣, 9♣, 8♣, 7♣, 6♣).
- c) Póker. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (Ej.: As♣, As♦, As♥, As♠, 10♠).
- d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (Ej.: K♠, K♥, K♦, Q♥, Q♦).
- e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (Ej.: Q♠, J♠, 9♠, 4♠, 3♠).
- f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos (Ej.: 6♠, 5♦, 4♥, 3♦, 2♣).
- g) Trío. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (Ej.: 2♥, 2♠, 2♦, 8♥, 9♣).
- h) Figuras. Es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q o J. Esta combinación sólo se utiliza en las variedades de póker cubierto (Ej.: K♠, K♥, Q♥, J♣, Q♣).
- i) Doble pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contienen dos cartas del mismo valor y otras dos del mismo valor entre sí pero distinto del de las anteriores (Ej.: 9♠, 9♣, 5♥, 5♦, 4♣).

j) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (Ej.: 9♠, 9♣, 5♥, 3♥, 4♣).

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

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

##### 2. Empates.

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

- a) Cuando diversos jugadores tienen póker, gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: un póker de reyes supera a uno de damas).
- b) Cuando diversos jugadores tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.
- c) Cuando diversos jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta del valor más alto.
- d) Cuando diversos jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto.
- e) Cuando diversos jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.
- f) Cuando diversos jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta, y si coincide, se considera la carta de valor más alto.
- g) Cuando diversos jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto: si coincide, se considera la segunda pareja y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.
- h) Cuando diversos jugadores tienen doble pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

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

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

###### a) Normas generales sobre estos límites.

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

Se puede jugar con tres límites diferentes:

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

b) Normas especiales.

El director del casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de las apuestas de una mesa una vez puesta en funcionamiento con anuncio previo a los jugadores.

Artículo 23º.-Desarrollo del juego.

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida. En caso de que el número de jugadores baje de la citada cifra, se suspenderá el desarrollo de las partidas hasta que haya cuatro jugadores.

1. Reparto de cartas.

Al principio de cada partida el crupier debe señalar claramente con una pieza redonda (marca) quien tiene la mano, colocándola delante del jugador. La mano irá rotando en el sentido contrario a las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

El crupier debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja, barajarlas por lo menos 3 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 crupier, 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 condiciones:

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

Una vez que se ha realizado el corte, los jugadores que participan en la jugada deben realizar previamente una apuesta denominada ante (apuesta inicial) fijada por el casino. Acto seguido, el crupier reparte las cartas en sentido contrario de las agujas del reloj.

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

2. Intervalos o turnos de apuestas.

Acto seguido se inician las apuestas y el crupier va indicando a quien le corresponde apostar, según la variante del póker 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 es salir del juego, para eso deben dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa apartándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el crupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

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

b) Pasar. Cualquier jugador al que le llegó el turno de apostar y decide no hacerlo, tendrá que decir «paso» siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar. En dicho caso, para seguir participando en el juego tiene que cubrirla si así lo desea.

c) Cubrir la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representan dichas fichas sea igual al de cualquier otro jugador, pero no superior.

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

Dependiendo de la variedad de póker de círculo y, en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado, pero en 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 llega al valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que realizó una apuesta y todos los demás pasaron, 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 realizó una apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita el espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el crupier introduce las fichas en el bote y no hubo 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 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 crupier y, si reincide, el jefe de sector decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

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

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

El crupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, no realizar desplazamiento con ella y su parte superior 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. Pagos de las combinaciones ganadoras.

Una vez que las apuestas fueron igualadas en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se retirase debe mostrar sus cartas de manera que se pueda ver 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 comenzando por la derecha del jugador que las descubriese en primer lugar. 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 crupier 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 anunciadas erróneamente por los jugadores.

Una vez que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, el crupier recogerá las cartas de las combinaciones perdedoras y la ganadora sólo será retirada cuando el crupier le entregue el bote.

En caso de que haya combinaciones del mismo valor, previas deducciones reglamentarias, el crupier 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.

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

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

Solamente los jugadores puede 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 anuncie a los jugadores. En caso de que el casino de juego no use 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.

### Artículo 24º.-Errores e infracciones en el juego.

#### 1. Errores en el reparto.

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

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

b) Si un jugador recibe menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

c) Si un jugador recibe más cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

d) Si al comenzar la mano un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

e) Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.

f) Si se descubre que falta una o más cartas en la baraja.

g) Si se descubre que faltan cartas en la baraja o que ésta es defectuosa.

#### 2. Error del crupier.

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

b) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador ausente no se considera error en el reparto. En caso de que el jugador no llega cuando le toca su turno, se retira su mano y deja de jugar.

c) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador que no va a jugar la mano o a un sitio que se encuentre vacío, no se considera un error en el reparto, sino que el crupier da las cartas normalmente incluido dicho espacio vacío y cuando termine recoge las cartas.

#### 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 crupier.

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

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

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

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

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

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

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

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

#### Artículo 25º.-Variantes de póker de círculo.

Las distintas variantes de póker de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este título. Estas variantes de póker de círculo recogidas en este reglamento son las variantes de póker cubierto de 5 cartas con descarte y las cinco variantes de póker descubierta siguientes: Seven Stud Póker, Omaha, Hold'em, Five Stud Póker e Póker Sintético.

Las normas específicas de cada una de las variantes de póker citadas en este apartado se recogen en los artículos siguientes de este título y, en todo lo no previsto de forma específica, se regularán por las referidas normas generales contenidas en los artículos 2 a 8 de este reglamento.

### TÍTULO IV

#### Póker cubierto de 5 cartas con descarte

##### Artículo 26º.-Elementos de juego: cartas.

Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52 o 32 cartas.

##### Artículo 27º.-Reglas de juego: desarrollo del juego.

Una vez puesto el ante o apuesta inicial por los jugadores que participan en la jugada, reciben cinco

cartas, todas cubiertas, comenzando el primer intervalo de apuestas. La mano y los demás jugadores pueden actuar de las siguientes formas:

a) Abrir el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de jotas (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 jotas (J).

Si un jugador con la combinación mayor pasa, el siguiente jugador 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. El juego continúa, realizándose otro ante y, en este caso, se necesitará por lo menos una pareja de damas (Q) para abrir el bote. Si esa jugada fuese nuevamente en blanco, se necesitaría por lo menos una pareja de reyes en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente mano en blanco, el crupier seguirán dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de ases como mínimo.

Una vez que fueron igualadas todas las apuestas, los jugadores que siguen la partida pueden descartarse, comenzando por el primero que abrió el bote, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse. El crupier 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.

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

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 rematar la jugada puede comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el crupier, 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, el jugador que abrió el bote debe pasar o apostar. En caso de que dicho jugador se haya retirado es el jugador que se encuentra en su derecha el que tiene el turno, cada uno de los demás jugadores en su turno pueden retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que estas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

Artículo 28º.-Errores e infracciones en el juego.

#### 1. Errores en el reparto.

a) Si un jugador recibe demasiadas cartas y lo indica antes de mirarlas el crupier debe recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja. En caso de que el jugador viese alguna de ellas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

b) Si un jugador recibe menos cartas y lo indica antes de mirarlas, el crupier debe darle las necesarias para completar el número adecuado de encima de la baraja. En caso de que el jugador viese alguna de dichas cartas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

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

#### 2. Errores del crupier.

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

#### 3. Errores del jugador.

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. Se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad, y cualquier ficha que haya apostado permanecerá en el bote. En caso de que se haya realizado la última apuesta y esta 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 sector quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

### TÍTULO V

#### Variante de póker descubierto

#### Capítulo I

#### Póker descubierto en la variante Seven

#### Stud Póker

Artículo 29º.-Denominación.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta

que de esas cartas sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

Artículo 30º.-Reglas de juego.

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

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

1. 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 caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

2. Bote limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

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

Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

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

#### 2. Desarrollo del juego.

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

Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas, el cual es indicado por el crupier a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas». Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja de entre las destapadas, no podrá pasar ni retirarse. En caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la mano.

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

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

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

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

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

Después de que el crupier da las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos se separará una carta, hasta un total de cuatro, que deben

quedar apartadas de las del descarte (cartas muertas). Esta cartas se pueden usar solamente en los siguientes casos:

a) Cuando el crupier al dar la séptima carta se salte el turno de un jugador, se le da la primera carta muerta siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El jugador la recibe cuando el crupier haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, es el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

b) Cuando un crupier, al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usa dichas cartas muertas mezclándose con las que aún no se han repartido con el fin de completar la jugada.

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

Artículo 31º.-Errores e infracciones en el juego.

#### 1. Errores en el reparto.

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

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

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

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

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

b.2) Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. 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 crupier.

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

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

#### 3. Errores del jugador.

Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas (*hole cards*) debe cubrirlas de nuevo, pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

### Capítulo II

#### Póker descubierta en la variante Omaha

Artículo 32º.-Denominación.

Es una variante del Seven Stud Póker que se juega con 52 cartas, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

Artículo 33º.-Reglas de juego: desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores que quieren participar en la jugada han puesto un ante, el crupier da cuatro cartas cubiertas a los jugadores una por una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

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

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

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

### Capítulo III

#### Póker descubierta en la variante Hold'em

Artículo 34º.-Denominación.

Es una variante del Seven Stud Póker siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

Artículo 35º.-Reglas de juego: desarrollo del juego.

La única diferencia que existe con la variante de póker Omaha es que en lugar de dar el crupier las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

### Capítulo IV

#### Póker descubierta en la variante Five Stud Póker

Artículo 36º.-Denominación.

Es una variante del Seven Stud Póker y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

Artículo 37º.-Elementos de juego: cartas.

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

Artículo 38º.-Reglas de juego: desarrollo del juego.

El crupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas.

Al final de cada intervalo de apuestas, el crupier da una nueva carta descubierta a cada jugador, empezando el siguiente intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo de apuestas.

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

## Capítulo V

### Póker descubierta en la variante de póker sintético

Artículo 39º.-Denominación.

Es una variante del póker de círculo. El objetivo del juego es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco cartas comunes que el crupier alinea sobre la mesa de juego, y que deberán haber sido extraídas una a una del mazo.

Artículo 40º.-Elementos de juego: cartas.

Se juega con 28 cartas en lugar de 52 cartas que tiene la 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 carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después del Rey (K).

Artículo 41º.-Mínimos y máximos de las apuestas.

El casino fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el director general competente en materia de juego y apuestas. Los máximos y mínimos fijados deberán estar a la vista del público.

Artículo 42º.-Desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores han colocado la apuesta denominada ante señalada por el casino, el crupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y descubre la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la mano, una vez hechas las apuestas descubre la segunda carta. 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 primer turno de apuestas.

Artículo 43º.-Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

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

a) Si los juga. mentación acreditativa necesaria. in

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

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del crupier.

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

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

## TÍTULO VI

### Régimen sancionador

Artículo 44º.-Infracciones y sanciones.

1. Constituyen infracciones administrativas en materia de actividades relacionadas con el juego del póker las acciones u omisiones tipificadas en la Ley del juego de Galicia.

2. Las infracciones administrativas serán objeto de sanción en los términos previstos, en función de su gravedad, en la expresada ley.

3. En todo caso se considerarán infracciones muy graves:

a) La práctica del póker fuera de los casinos de juego, o en salas no habilitadas dentro del casino para la celebración del juego del póker, o que no reúnan las condiciones para su celebración, en concreto, en lo que se refiere al control de terceros en la sala durante el desarrollo de las variantes del póker que en este reglamento así lo requieren.

b) El uso de elementos de juego distintos de los establecidos en este reglamento.

c) La no petición de las autorizaciones relativas a la banda de fluctuación para la emisión de las apuestas, o cualquier otra autorización necesaria para el desarrollo del juego de las establecidas en este reglamento.

d) La reincidencia por la comisión de más de una infracción grave tipificada en la ley o en el reglamento en el plazo de un año.

4. En todo caso se considerarán infracciones graves:

a) La no exhibición en el local de las autorizaciones e información al público recogidos en este reglamento.

b) La reincidencia por la comisión de más de una infracción leve tipificada en la ley o en el reglamento en el plazo de un año.

5. En todo caso se considerarán infracciones leves:

a) En relación a la empresa:

No permitir la celebración de una partida existiendo las condiciones necesarias y el número de jugadores suficientes para su realización.

## b) En relación a los trabajadores:

No aclarar las dudas, determinar las operaciones y asignar los puestos cuando en las mesas haya plazas libres en los términos establecidos por los artículos 4, 15º.3 y 19º.1 de este reglamento.

## c) En relación a los jugadores:

El jugador que durante el desarrollo de la partida dé lugar a situaciones poco claras en relación con lo establecido en los artículos 7º.5 y 7º.11; 8 a); 12; 15º.2; 16º.2; 20; 24º.3; 27º.5, 27º.6 y 27º.7; 28º.3 y 31º.3.

d) En general, todas las previstas en la ley y en este reglamento, que no estando comprendidas en los apartados anteriores, no produzcan perjuicios a terceros ni beneficios al infractor.

## Artículo 45º.-Responsabilidad.

1. Son responsables de las infracciones antes señaladas las personas físicas y jurídicas que las cometan.

2. Sin perjuicio de ello, de las infracciones cometidas por empresas serán responsables solidarios sus gerentes y apoderados.

## Artículo 46º.-Tramitación de expedientes.

1. La potestad sancionadora se ejercitará siguiendo el procedimiento establecido en la Ley de régimen jurídico de las administraciones públicas y del procedimiento administrativo común y en la normativa de desarrollo de ésta. En todo caso, el plazo para dictar y notificar resolución expresa será de un año desde la fecha del acuerdo de iniciación.

2. La iniciación de los expedientes por infracción de este reglamento corresponde al director general competente en materia de juegos.

3. La resolución de los expedientes sancionadores por infracción de este reglamento corresponderá al órgano que tenga atribuida la competencia por la Ley 14/1985, de 23 de octubre, según la modificación producida por Ley 3/2002, de 29 de abril, de medidas de régimen fiscal y administrativo.

## CONSELLERÍA DE ASUNTOS SOCIALES, EMPLEO Y RELACIONES LABORALES

*Orden de 6 de mayo de 2005 por la que se regula el funcionamiento de los centros asociados al Servicio Gallego de Colocación y se establecen las bases y la convocatoria para la concesión de las compensaciones económicas de las acciones a realizar por los centros asociados.*

El Real decreto 1375/1997, de 29 de agosto, sobre traspaso a la Comunidad Autónoma de Galicia de la

gestión realizada por el Instituto Nacional de Empleo, en el ámbito del trabajo, el empleo y la formación establece que se traspasan a la Comunidad Autónoma de Galicia las funciones de gestión que, en materia de trabajo, empleo y formación viene realizando el Instituto Nacional de Empleo (Inem) y, a través del Decreto 8/2003, de 18 de enero, por el que se modifica la estructura orgánica de la Xunta de Galicia y el Decreto 212/2003, de 3 de abril, por el que se establece la estructura orgánica de la Consellería de Asuntos Sociales, Empleo y Relaciones Laborales, a través de la Dirección General de Formación y Colocación, esta consellería asume, entre otras, las funciones en materia de formación ocupacional e intermediación en el mercado de trabajo, colocación y orientación laboral.

Estas funciones propias del Servicio Público de Empleo se desarrollan para el público bajo la denominación Servicio Gallego de Colocación, marca registrada propiedad de la Xunta de Galicia. Como quiera que el Servicio Gallego de Colocación presta parte de sus servicios apoyándose en una red de centros asociados que complementan y refuerzan las funciones de sus propias oficinas públicas de empleo, se hace necesaria la regulación de estos centros asociados, así como la regulación de las ayudas que percibirán por la realización de los servicios encomendados.

Dada la actual situación del mercado laboral en Galicia, a la red de centros asociados al Servicio Gallego de Colocación existente en la Comunidad Autónoma, unida a la red de centros colaboradores en orientación laboral para el empleo, se hace necesaria la definición de la tipología de acciones a realizar, así como las compensaciones económicas a percibir, por los centros asociados al Servicio Gallego de Colocación. Es por ello que, dentro de esta orden de convocatoria deberán solicitar su homologación como centro asociado al Servicio Gallego de Colocación, además de nuevos centros que deseen integrarse en esta red, todos los centros asociados que tuvieran reconocida dicha condición a través de la Orden de 12 de febrero de 2004 por la que se regula el funcionamiento de los centros asociados al Servicio Gallego de Colocación y se establecen las bases y la convocatoria para la concesión de las compensaciones económicas de las acciones a realizar por los centros asociados.

En otro orden de cosas, esta convocatoria se ajusta a lo dispuesto en la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, general de subvenciones, en el Decreto 287/2000, de 21 de noviembre, por el que se desarrolla el régimen de ayudas y subvenciones públicas de la Comunidad Autónoma de Galicia. El texto refundido de la Ley de régimen financiero y presupuestario, aprobado por el Decreto legislativo 1/1999, de 7 de octubre, modificado por la Ley 14/2004, de 29 de diciembre, de medidas tributarias y de régimen administrativo, recoge los principios de objetividad, concurrencia y publicidad en la concesión de las ayudas públicas, principios a los que se ajustan las bases reguladoras del procedimiento para la concesión de las compensa-