

**CONSELLERÍA DE PRESIDENCIA,  
ADMINISTRACIONES PÚBLICAS  
Y JUSTICIA**

*Decreto 177/2007, de 30 de agosto, por el que se modifica el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia, aprobado por el Decreto 166/1986, de 4 de junio.*

La Ley 14/1985, de 23 de octubre, reguladora de los juegos y apuestas en Galicia, establece en su artículo 21 que los juegos y apuestas regulados en la ley sólo podrán ser practicados previa inclusión en el Catálogo de juegos en el que se especificará para cada juego o apuesta las distintas denominaciones con que sea conocido, sus modalidades, los elementos necesarios de su práctica, sus reglas y los condicionamientos y prohibiciones que se consideren necesarios para imponer su práctica.

Por su parte, la disposición adicional cuarta de la Ley 14/1985, de 23 de octubre, reguladora de los juegos y apuestas en Galicia, recoge las definiciones de los juegos de casinos siguiendo los contenidos y conceptos de la Orden de 9 de octubre de 1979, del Ministerio del Interior, por la que se aprueba la versión definitiva del Catálogo de juegos.

Desde la publicación de la citada norma el sector viene experimentando constantes cambios, debido tanto a las innovaciones tecnológicas, a la realidad empresarial en constante evolución y a las nuevas demandas sociales que repercuten en la dinámica de los juegos de casinos.

La experiencia conseguida con la publicación del Decreto 112/2005, de 14 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del juego del póquer en los casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Galicia, por la buena acogida de público que tienen las variantes más ágiles del juego de póquer, ponen de manifiesto la necesidad de revisar los juegos tradicionales de casinos para permitir tipologías que requieran dedicarles menos tiempo al juego y que sean más atractivos para los/las usuarios/as de esta actividad de ocio al implicar un juego más vistoso y de gestión más ágil en su desarrollo.

En su virtud, a propuesta del conselleiro de Presidencia, Administraciones Públicas y Justicia, de acuerdo con la Comisión del Juego de Galicia y con el dictamen del Consejo Consultivo de Galicia, y previa deliberación del Consello de la Xunta de Galicia en su reunión del día treinta de agosto de dos mil siete,

**DISPONGO:**

Artículo único.-Modificación del Decreto 166/1986, de 4 de junio, por el que se aprueba el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia.

El artículo 2 del Decreto 166/1986, de 4 de junio, por el que se aprueba el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia, queda redactado de la siguiente forma:

«Artículo 2º.-Juegos de casinos.

1. De acuerdo con lo previsto en el artículo 6 letra a) de la Ley 14/1985, de 23 de octubre, reguladora de los juegos y apuestas en Galicia, son juegos cuya práctica se autoriza exclusivamente en los casinos de juego los siguientes:

- 01 Ruleta francesa.
- 02 Ruleta americana.
- 03 Veintiuno o *black-jack*.
- 04 Bola o *boule*.
- 05 Treinta y cuarenta.
- 06 Punto y banca.
- 07 Ferrocarril, bacará o *chemin de fer*.
- 08 Bacará a dos paños.
- 09 Dados o *craps*.
- 10 Póquer.
- 11 Ruleta de la fortuna.

2. La práctica del juego del póquer, en sus diversas variantes, estará sujeta a lo dispuesto en el Decreto 112/2005, de 14 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del juego de póquer en los casinos de juego de la Comunidad Autónoma de Galicia.

3. En todo caso, en los casinos de juego y durante todo el horario de juego deberán encontrarse en servicio, como mínimo, una mesa de ruleta y otra de naipes, siempre que tales juegos estén autorizados en el casino.

4. La práctica del resto de los juegos exclusivos de casinos de juego estarán sometidos a las reglas que se recogen como anexo a este catálogo.

5. Los juegos exclusivos de casino, por sus peculiaridades, podrán tener los paños y el resto del material impresos en gallego, español o alguno de los dos idiomas tradicionales para estos juegos: francés o inglés.

6. El casino podrá realizar torneos o campeonatos de los diferentes juegos que tengan autorizados, con las bases y condiciones que específicamente establezca y autorice la dirección general competente en materia de juegos y apuestas, a solicitud de la sociedad titular de la autorización de explotación del casino. La publicidad del torneo, siempre que no se ocupe del juego sino de las características del torneo, previa autorización administrativa, entra dentro de las reglas de la competencia y usos mercantiles previstos en el artículo 5.1º de la vigente Ley 14/1985, reguladora de los juegos y apuestas en Galicia».

*Disposición adicional*

Única.-Se incorpora el anexo que recoge el Catálogo de juegos de casinos de la Comunidad Autónoma

de Galicia, que queda redactado como figura en el presente decreto.

#### *Disposiciones transitorias*

Primera.-Todos los juegos autorizados en el momento de la entrada en vigor de esta norma dispondrán de un período de 1 año para adaptarse a la nueva normativa.

Segunda.-La dirección general competente en materia de juego dispondrá de un plazo de seis meses para homologar el nuevo material de juego derivado de los juegos que este decreto aprueba.

#### *Disposición final*

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

Santiago de Compostela, treinta de agosto de dos mil siete.

Emilio Pérez Touriño  
Presidente

José Luis Méndez Romeu  
Conselleiro de Presidencia, Administraciones Públicas  
y Justicia

#### *ANEXO*

Catálogo de juegos de Casinos de la Comunidad  
Autónoma de Galicia

#### 01. Ruleta francesa.

##### I. Denominación.

La ruleta es un juego de los denominados de contrapartida. Su característica esencial reside en que los/las participantes juegan en contra del establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que da vueltas dentro de una rueda horizontal giratoria.

##### II. Modalidades.

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

##### III. Elementos materiales.

El material de este juego lo compone un cilindro de madera, de unos 56 centímetros de diámetro, que dispone en el interior de un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, en su parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, y el cero, que acostumbra a ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y la excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.



A la ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en su centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de esta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de doce, un espacio reservado al cero y otro para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

##### IV. Elementos personales.

Para la denominada «a un solo paño»: un/una jefe/a de mesa, dos *croupiers* y, opcionalmente, un/una *tercerola croupier* (o un/una extremo de mesa).

Para la denominada «a dos paños»: un/una jefe/a de mesa y un/una subjefe/a de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro; cuatro *croupiers* que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a la derecha e izquierda de aquéllos y, opcionalmente, dos extremos de mesa, instalados en las extremidades de ésta.

El/la jefe/a y el/la subjefe/a tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados durante su curso, estándoles prohibido manipular, de cualquier manera que sea, el dinero, las placas o las fichas.

Los/las *croupiers* deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

Los extremos de mesa tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de las personas jugadoras presentes en la mesa y ejercer

una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

Podrá haber un/una jefe/a de mesa por cada dos mesas.

#### V. Reglas de juego.

1. Combinaciones posibles. Las personas jugadoras sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

##### A) Posibilidades o suertes sencillas.

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

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

b) Supuesto de salida del cero. En este caso se ofrecen dos soluciones a la persona jugadora que apostó sobre una suerte sencilla. Primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en prisión. Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en prisión recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., la persona jugadora tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que perdió el 50% de su valor a cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en prisión hasta que sea liberada.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, la persona jugadora está obligada a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etc., de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etc. del número cero.

##### B) Posibilidades o suertes múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en un número cualquiera de los 37 números y proporciona a la persona jugadora que gana treinta y cinco veces su postura.

b) Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo de la línea que separa dos números y proporciona a la persona jugadora que gana diecisiete veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números sucesivos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. En caso de salir uno de los tres números, la persona jugadora obtiene once veces la cantidad que ha puesto. Igualmente se pagará once veces la apuesta realizada, a las fichas colocadas sobre las combinaciones 0-1-2 y 0-2-3.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En el caso de ganancia, se

obtiene ocho veces la citada postura. Igualmente cabe la apuesta sobre la combinación 0-1-2-3.

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

f) Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

En todos los casos, la persona jugadora que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

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

##### A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida al casino de juego. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas, podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero. El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes de la siguiente manera:

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

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado, en el pleno o número completo por 10, 20 o 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 o 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 o 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 o 120 veces; en la seisena, por 60, 120 o 180 veces; en la columna y docena, por 120, 240 o 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 240, 480 o 720 veces.

##### B) Normas especiales.

El/la director/a del casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el casino haya tenido autorización para ello y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino no podrá variar el límite de su apuesta.

b) En todo caso, el casino deberá poner en funcionamiento una mesa, por lo menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, salvo

que en la autorización concreta se hubiera dispuesto otra cosa.

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el casino debe tener en caja en concepto de garantía de las apuestas.



3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del juego son las siguientes:

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

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden las personas jugadoras realizar sus apuestas hasta el momento en que el/la *croupier*, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «No va más». Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el/la *croupier* anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los/las *croupiers* a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquéllas que hallan resultado ganadoras, según el orden siguiente: columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un sólo paño serán indistintamente los/las *croupiers* los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquiera otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en caso de un lan-

zamiento defectuoso de la bola, el/la jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «Tirada nula», recibir la bola y entregarla al/la *croupier* para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

02. Ruleta americana.

I. Denominación.

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

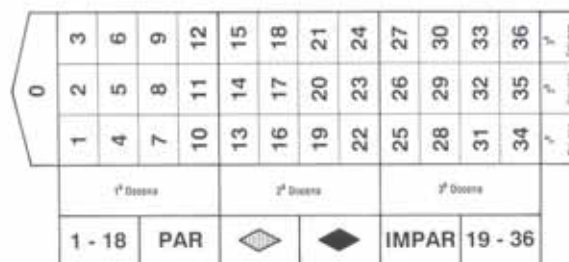
II. Elementos materiales.

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

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

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

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



III. Elementos personales.

El personal afecto a cada ruleta comprende un/una jefe/a de mesa, un/una *croupier* y, eventualmente, un/una auxiliar encargado/a, entre otras funciones, de su asistencia y de ordenar los montones de fichas.

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

Puede existir un/una jefe/a de mesa cada cuatro mesas.

Personas jugadoras, podrán participar un número limitado, de acuerdo con las características de la mesa.

#### IV. Reglas de juego.

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

2. Máximos y mínimos de las apuestas. El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida al casino. La persona jugadora, en el momento en el que se le atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que ella desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad, cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

El máximo viene fijado respecto a las suertes sencillas, en 180, 360 o 540 veces la postura mínima; y respecto a las suertes múltiples, el número entero supone 10, 20 o 30 veces dicha cantidad mínima; en la pareja o caballo, 20, 40 o 60 veces; en la fila transversal, 30, 60 o 90 veces; en el cuadro, 40, 80 o 120 veces; en la seisena, 60, 120 o 180 veces; en la columna o docena, 120, 240 o 360 veces, y en la doble columna y doble docena, 240, 480 o 720 veces mínimo por postura.

3. Desarrollo del juego. En cada jugada, el/la *croupier*, cuando no esté asistido/a por el/la auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas y los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y, en último lugar, el pleno o número completo; pero si una persona jugadora tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias de la persona jugadora ganadora, o con fichas y placas de valor o ambas.

#### 03. Veintiuno o *black-jack*.

##### I. Denominación.

El veintiuno o *black-jack* es un juego de azar practicado con cartas de los denominados de contrapartida, en el que los/las participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

##### II. Elementos materiales.

Cartas o naipes. Al veintiuno o *black-jack* se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un

color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga a la persona jugadora, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

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

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el/la director/a o empleado/a responsable al inicio de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Previa homologación se podrá autorizar la utilización de distribuidores o *sabot* automáticos que contengan elementos dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realicen la función de barajado de cartas de una manera automática.

La dirección general competente en materia de juego podrá autorizar, tras la solicitud del casino, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma que, en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, teniendo en cuenta, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, que este solo podrá variarse en una ocasión en esa jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

#### III. Elementos personales.

El/la inspector/a o jefe/a de mesa, a quien le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante su transcurso se presenten. Puede existir un/una inspector/a o jefe/a de mesa por un máximo de cuatro mesas si son contiguas.

El/la *croupier*, que es quien dirige la partida, y tiene como misión, en su caso, la mezcla de las cartas, su distribución a las personas jugadoras, el pago a las que resulten ganadoras y retirar las posturas perdedoras.

Las personas jugadoras, que deben estar sentadas. El número de personas jugadoras a las que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, su cifra máxima es siete. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden las personas jugadoras apostar sobre las vacantes. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquiera otra persona jugadora con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquiera caso, la persona jugadora ubicada en la primera línea delante de cada casilla será la que mande en ella.

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

Cada mano de una persona jugadora será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

Pueden también participar en el juego las personas jugadoras que están de pie, apostando sobre la mano de una persona jugadora, con el consentimiento de esta y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. No obstante, no pueden dar a la persona jugadora consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

Cuando dos o más clientes/as jueguen en una casilla vacante se dará prioridad al/a la de la apuesta mayor y, en caso de que las posturas sean iguales, al/a la que esté más cerca del *sabot*.

El máximo de personas jugadoras que podrán apostar por casilla será de tres.

#### IV. Reglas de juego.

##### 1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o veintiuno o *black-jack*. Cuando se hallan efectuado todas las apuestas el/la *croupier* distribuirá una carta a cada mano, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él/ella mismo/a otra carta.

Después se distribuirá una segunda carta, siempre en el mismo orden, a cada mano. Seguidamente preguntará a las personas jugadoras que tienen la mano si desean cartas adicionales.

Cada persona jugadora podrá rechazar o pedir cartas complementarias, una por una, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir cartas suplementarias si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una mano obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el/la *croupier* recogerá inmediatamente su apuesta y las cartas antes de pasar a la mano siguiente.

Cuando las personas jugadoras hubiesen hecho su juego, el/la *croupier* se dará a sí mismo/a una o varias cartas.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar cartas suplementarias. En caso contrario, deberá pedir otras cartas hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarle cómo once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos. En este caso, se tomará el valor de un punto.

El/la *croupier*, después de anunciar su puntuación, recogerá las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con la cara hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si la banca se ha pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas que aún estuviesen sobre el tapete. Si no ha pasado de 21 puntos, recogerá las apuestas de las manos que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquéllas que la tengan superior.

Las manos que hayan obtenido una puntuación igual al de la banca serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez que se recojan sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si una persona jugadora hubiese hecho un veintiuno o *black-jack*, que consiste en alcanzar 21 puntos con solo dos cartas, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El veintiuno o *black-jack* ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro. Cuando la primera carta del/de la *croupier* sea un as, las personas jugadoras podrán asegurarse contra el posible veintiuno o *black-jack* de la banca. El/la *croupier* propondrá este seguro al conjunto de personas jugadoras y antes de dar la tercera carta a la primera persona jugadora que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

La persona jugadora que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el/la *croupier* hubiese sacado entonces un diez, es decir, si realizó un veintiuno o *black-jack*, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no hubiese realizado veintiuno o *black-jack*, recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

c) Los pares. Cuando una persona jugadora recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar a dos manos. Si utiliza esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a su inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como manos separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por lo tanto, formar tantas manos como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

La persona jugadora se plantará, pedirá cartas y jugará en iguales condiciones que en el juego simple, empezando por la mano más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si forma un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando una persona jugadora haya separado un par de ases, no se le permitirá pedir más que una sola carta por cada as que forme una nueva mano.

Si una persona jugadora separase un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizara 21 puntos, esta jugada no será considerada como veintiuno o *black-jack*, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble. Cuando la persona jugadora obtuviese 9, 10 o 11 puntos con las dos primeras cartas podrá doblar su apuesta.

En este caso, no tendrá derecho más que a una sola carta suplementaria. La doble apuesta estará autorizada para todas las manos, comprendidas los pares.

e) Retiro. Una persona jugadora podrá desistir de su jugada, perdiendo la mitad del importe de su apuesta,

siempre que la primera carta del/de la *croupier* no sea un as, y antes de dar la tercera carta a la primera persona jugadora que la solicite.

2. Máximo y mínimo de las apuestas. Las apuestas de las personas jugadoras exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse, dentro de los límites del mínimo y máximo antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización otorgada al casino, siendo de aplicación a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 20, 25, 50, 100 o 200 veces el mínimo de la postura. El máximo se entiende por mano y puede ser sobrepasado en el supuesto de una persona jugadora sentada, titular de varias manos de otras personas jugadoras.

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

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

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y se cortará aparte, por lo menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y se cortarán y, finalmente, la media docena se presentará a una persona jugadora para un nuevo y último corte. Después de este, el/la *croupier* colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar cómo reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o *sabot*.

c) Antes de distribuir las cartas, el/la *croupier* apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el/la *croupier* debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de el corte. Si apareciese una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará.

#### 04. Bola o *boule*.

##### I. Denominación.

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

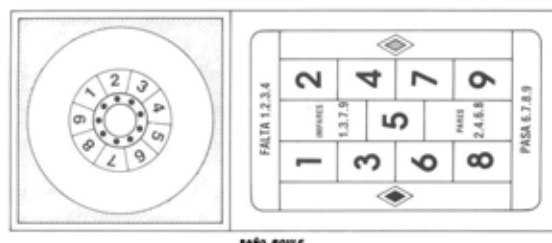
##### II. Elementos materiales.

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

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro insertado en un cua-

drado de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del que se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador. De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro el número 5.

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



##### III. Elementos personales.

Jefe/a de mesa que dirige esta.

*Croupiers*, un/una por cada paño, encargados/as de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos/ellas pueda especializarse en esta misión.

Personas jugadoras, en cada partida pueden participar un número indeterminado de ellas.

##### IV. Reglas de juego.

1. Combinaciones posibles. Sólo se pueden usar dos combinaciones:

Primera: apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en este caso la persona ganadora recibe siete veces el valor de su apuesta.

Segunda: apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, la persona ganadora recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. No obstante, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

2. Máximo y mínimo de apuestas. El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida al

casino. No obstante, el/la director/a responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, por lo menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número. Este máximo se aplica, por mesa, a cada persona jugadora considerada aisladamente. Por eso, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a personas jugadoras diferentes y colocadas sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

3. Desarrollo del juego. Las apuestas se realizan por las personas jugadoras a partir del momento en el que el/la jefe/a de la partida anuncia «Hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por la persona jugadora.

A continuación la bola es lanzada por el/la *croupier* al largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el/la *croupier* pregunta «¿Están hechas las apuestas?». Seguidamente anuncia «No va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el/la *croupier* devuelve las fichas al apostante tardío/a con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el/la lanzador/a de la bola anuncia el resultado, diciendo en voz alta el número ganador y las suertes sencillas.

El/la *croupier* recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él/ella añade la ganancia. La persona jugadora que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

#### 05. Treinta y cuarenta.

##### I. Denominación.

El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los/las participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

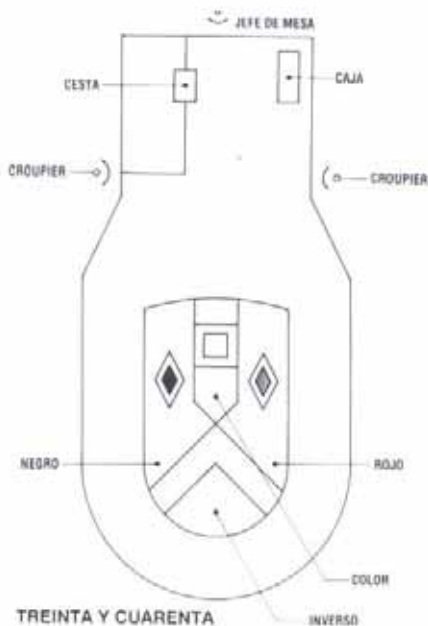
##### II. Elementos materiales.

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

Mesa de juego. Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al rojo y negro; ambas estarán separa-

das por una parte central que contendrá el color, situándose más abajo una casilla en forma triangular para el inverso.

En la parte contraria se situará el/la jefe/a de mesa, colocándose a ambos lados de este los/las dos *croupiers*. Delante y a la izquierda del/de la *croupier* que corta existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los/las dos *croupiers* la caja que contiene la banca de la mesa.



##### III. Elementos personales.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados/as a su servicio un/una jefe/a de mesa y dos *croupiers*.

El/la jefe/a de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego y los/las *croupiers*, situados/as uno/a enfrente al otro/a a la otra, uno de ellos/ellas, el/la *croupier* que corta, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro/a, el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

En cuanto a las personas jugadoras, en cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellas.

##### IV. Reglas de juego.

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

Las personas jugadoras no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellas reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: ganará la fila con cartas que tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inversa: hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En el caso contrario hay inversa.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuada en el momento de la postura; a tal efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar esta.

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

3. Desarrollo del juego. Una vez realizada la operación de mezclar las cartas, en su caso, por el/la *croupier*, se procederá por parte de la persona jugadora más próxima a la derecha de este/a al corte de ellas.

Acto seguido el/la *croupier* coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de ellas.

Después de ser introducidas las cartas en el *sabot* se realiza, en forma descubierta, la colocación de estas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el/la *croupier* anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (como por ejemplo: dos negro y color ganan el negro e inverso ganan, y, empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan el negro e inverso), el/la *croupier* anunciará también color gana o color pierde. Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inversa y después negra y roja y por las apuestas más alejadas del/de la *croupier*. Sólo después de ser retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago en las apuestas ganadoras.

Las cartas permanecerán sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de manera que las personas jugadoras pueden verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

## 06. Punto y banca.

### I. Denominación.

El punto y banca es un juego de cartas que enfrenta a varias personas jugadoras entre sí, pudiendo el resto de aquellas apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

### II. Elementos materiales.

Cartas: se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, con índices, la mitad de una y la otra mitad de otra. Las

cartas podrán ser usadas varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

Distribuidor o *sabot*: se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de *black-jack* en el presente catálogo.

Mesa de juego: será de forma ovalada, con dos cortes o ranuras ubicadas una enfrente de la otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al/a jefe/a de mesa y a los/las dos *croupiers*, respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del/de la jefe/a de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a una persona jugadora sentada. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de las personas jugadoras. También podrá practicarse el juego en una mesa reducida con dimensiones y características similares a la del veintiuno o *black-jack*, que puede permitir el uso alternativo y reversible para ambos juegos de una misma mesa y para un número de personas jugadoras sentadas igual o inferior a siete (mesa de mini punto y banca) e igual e inferior a nueve (mesa de midi punto y banca). En estas mesas no podrán participar personas jugadoras de pie y se sustituirá la cesta para recibir las cartas usadas por un recipiente situado a la derecha del/de la *croupier* y destinado a este fin.

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

### III. Elementos personales.

Cada mesa de juego tendrá afectos un/una jefe/a de mesa y dos o tres *croupiers*, excepto si el juego se desarrolla en una sola ala de la mesa, en dicho caso el/la jefe/a de mesa podrá realizar también las funciones de uno de los/las *croupiers*. En el caso de las mesas reducidas puede existir un/una jefe/a de mesa cada cuatro mesas y un/una *croupier* para cada mesa.

Jefe/a de mesa, al/a la que le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del catálogo se le atribuye. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

*Croupiers* que son los/las responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Le corresponde también, en su caso, la mezcla de las cartas, su introducción en el *sabot* y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento

haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada a tal efecto.

Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a las personas jugadoras sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo pasarán el *sabot*, recogerán las cartas al final de cada jugada y comprobarán su estado.

Cuando el juego se desarrolla en la mesa reducida, la distribución de las cartas corresponderá al/a la *croupier*, la primera y la tercera para punto y la segunda y la cuarta para banca, procediendo a extraer una carta adicional para el punto o la banca, siguiendo las reglas de la tercera carta.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, las cartas serán retiradas con la cara hacia abajo y depositadas en un recipiente o caja destinada a este fin.

Podrán participar en el juego personas jugadoras sentadas frente a los departamentos numerados y, a opción de la dirección del casino, aquellas personas jugadoras que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por las personas jugadoras es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir de la situada frente a su departamento número 1. Si alguna persona jugadora no quiere realizar la distribución, el *sabot* pasará a la que esté situada a su derecha.

La persona jugadora que distribuye las cartas juega la mano de la banca; la mano de la persona jugadora corresponderá a aquella que hubiera realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la mano de la persona jugadora, tendrá las cartas el/la *croupier*. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el *sabot* a la persona jugadora correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

Banca. El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la mano de la banca se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo que conste en la correspondiente autorización del casino, y el máximo de las apuestas será fijado para cada mesa entre 20 y 50 o 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

IV. Reglas de juego.

1. Cada persona jugadora recibe inicialmente dos cartas.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquella cuya puntuación sea de nueve o esté más

próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a empate, que cobrarán del establecimiento su ganancia a razón de ocho a uno. Las apuestas sobre el empate no podrán ser superiores al 10% del máximo de la mesa.

Recibidas las dos primeras cartas por la mano de la persona jugadora y la mano de la banca, si la puntuación de alguna de estas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra mano solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta:

a) Para la mano de la persona jugadora.

-Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 o 5, pedirá carta.

-Cuando su puntuación es de 6 o 7, se plantará.

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

		Tercera carta de la mano de la persona jugadora												
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P		
Puntuación de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T	T	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T	T	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P	P	P
7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	

T: significa pedir tercera carta.

P: significa plantarse.

3. Desarrollo del juego. Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

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

La orden del/de la *croupier* «No va más» y a continuación «Cartas» está dirigida a la persona jugadora que tiene el *sabot* para que esta reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano. La primera y tercera cartas que corresponden a la mano de la persona jugadora son trasladadas al/a la *croupier*, quedándose la segunda carta y cuarta carta, que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del *sabot*. Acto seguido, son trasladadas las cartas de la mano de la persona jugadora, se entregan a aquella que realizó la mayor apuesta a favor de dicha mano, quien las mostrará devolviéndolo-

las a continuación al/a la *croupier*, que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, la persona jugadora que distribuye las cartas las descubre y las traslada al/a la *croupier*.

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

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, la persona jugadora tenga que plantarse, el/la *croupier* anunciará: «La persona jugadora se planta ... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «Carta para la persona jugadora».

Iguales reglas son aplicadas a la mano de la banca.

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

En caso de empate, la persona jugadora que haya apostado al empate cobrará la ganancia establecida.

#### 07. Ferrocarril, bacará o *chemin de fer*.

##### I. Denominación.

El ferrocarril, conocido también como *chemin de fer*, es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varias personas jugadoras entre sí, teniendo una de ellas la banca y pudiendo apostar contra esta todas las personas jugadoras que estén sentadas y las que se encuentren detrás de estas de pie.

##### II. Elementos materiales.

Cartas: se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto, pudiendo ser usados las cartas varias veces y no se sustituirán por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que tienen que reunir las cartas, a la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en la normativa específica de casinos de juego.

Distribuidor o *sabot*: se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de veintiuno o *black-jack* en el presente catálogo.

Mesa de juego: será de forma ovalada, con un ligero corte o ranura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del/de la *croupier*. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del/de la *croupier*. Cada departamento puede dar acogida a una sola persona jugadora.

La superficie central de la mesa debe de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del/de la *croupier*, para las deducciones en beneficio de la casilla, llamada pozo o *cagnotte*, y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará ubicada frente al/a la *croupier* a su izquierda, situándose a la derecha de él/ella las ganancias del/de la

banquero/a que no constituyan la banca, es decir, que no hallan sido puestas en juego por este/a.

##### III. Elementos personales.

Inspección: es la responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegación de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto presentado en la mesa del juego. Llevará una relación de personas jugadoras que aspiren a ocupar plazas que puedan quedar vacantes.

*Croupier*: sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las funciones de recuento, mezcla e introducción de las cartas en el *sabot*; traslado de las cartas a las personas jugadoras por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de las personas jugadoras; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente; introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas a tal efecto; la custodia y control de la suma que constituye la banca; el pago de las ganancias a las personas jugadoras, y orientar a las personas jugadoras que se lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

Cambista: situado de pie frente o detrás del/de la *croupier*, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a las personas jugadoras que lo soliciten, así como al/a la *croupier*.

Servidores/as auxiliares en número no superior a uno/a por cuatro mesas o fracción: no podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

Personas jugadoras: frente a cada uno de los departamentos de la mesa podrá sentarse un persona jugadora, pudiendo participar en el juego cuantas personas jugadoras lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de las que se encuentren sentadas. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas.

A tales efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre las personas jugadoras: las personas jugadoras sentadas sobre las que están de pie; entre las primeras se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se encuentre situado a la derecha de la banca; entre las que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre las sentadas. La persona jugadora sentada que cambia de sitio durante un corte está obligado a dejar pasar la mano-saludar; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la mano pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya saludado. Lo mismo ocurrirá cuando una persona jugadora ocupe una plaza vacante durante la distribución de un *sabot*.

Si el cambio de asiento o la llegada de una nueva persona jugadora se hacen al finalizar el corte, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede una persona jugadora ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante el corte, las personas inscritas en la lista de espera en poder de la inspección, una vez concluida esta, las personas jugadoras sentadas que hubiesen solicitado cambio de plaza.

La persona jugadora que durante dos veces consecutivas rechace tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a las personas jugadoras de pie desplazarse de sitio para seguir la mano. La que lo haga cobrará la primera u obtendrá el pago en último lugar, en su caso. La persona jugadora que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la mano perderá su plaza en beneficio del primero/a inscrita en la lista de espera.

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

Banca: la banca se adjudicará inicialmente a la persona jugadora situada a la derecha del/de la *croupier* (sentado/a frente al departamento número 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier persona jugadora, esté sentada o de pie, podrá, en cualquiera pase de la banca, asociarse a la banca, si esta lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. La persona asociada no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en iguales condiciones que la banca.

La banca podrá ser retirada por la persona jugadora mientras gana, debiendo, en el caso de pérdida, ser cedida a la persona jugadora ubicada a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente.

Si alguna de las personas jugadoras no quiere coger la banca, esta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, la persona jugadora que coge la banca deberá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que la que la abandonó voluntariamente.

Si ninguna persona jugadora sentada desea adquirir la banca, se ofrece a las que están de pie y, si nadie la adquiere, la persona jugadora que cedió la banca o pasó la mano puede volver a cogerla por la misma cantidad. La mano pasada adquirida por una sola persona jugadora tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. La banca que pasó la mano puede asociarse con la persona jugadora que la adquirió posteriormente.

Cuando la banca no fue adquirida en el turno rotatorio, se subastará y se adjudicará al/a la mayor postor/a de entre las personas jugadoras sentadas y de pie, a excepción de la banca. Las personas jugadoras sentadas sólo tendrán prioridad sobre las que se encuentran de pie en el caso de subastas iguales.

Cuando alguna persona jugadora que está de pie adquiere la banca (toma la mano) y la vuelve a pasar, aquella se ofrece primero a la persona jugadora sentada a la derecha de la última persona jugadora sentada que tuviera la banca. Cuando la persona jugadora que adquiere la banca está sentada al pasarla, esta se ofrecerá primero a la persona jugadora sentada a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por la persona jugadora en relación con la cantidad ofrecida, pero nunca disminuida. Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, la persona jugadora que hizo banca antes de pasarle la mano tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otras personas jugadoras, pero sólo por una jugada.

La banca que pasa la mano así como su persona asociada, no podrá participar en la subasta de la mano que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando la nueva banca pase la mano y así sucesivamente.

Si ninguna persona jugadora adquirió la banca, esta vuelve a la persona jugadora ubicada a la derecha de la banca que pasó la mano, quien deberá de aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. De no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando la persona jugadora que adquirió una mano pasada pierde, el *sabot* vuelve a la persona jugadora sentada a la derecha de la banca que pasó la mano.

La persona jugadora que adquiere la banca está obligada dar las cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará pero no podrán licitar por ella ni esta persona jugadora ni la anterior banca si ha pasado la mano. Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo de punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo que aparezca en la autorización otorgada al casino, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer la persona jugadora es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando una persona jugadora llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de este. Previa solicitud de los casinos, podrá autorizarse que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5% sobre las cantidades ganadas por la banca en cada jugada.

Garaje es la cantidad o conjunto de cantidades que la banca excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) Garaje voluntario. Las ganancias obtenidas por la banca normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquella podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que su suma supere una cantidad equivalente o cincuenta veces al mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del garaje.

b) Garaje obligatorio. Es la cantidad que la banca excluirá del juego en la medida en que el importe de la banca exceda de la suma de valores de los puntos.

c) Garaje impropio. Es aquella parte de la banca que la banca no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquella, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del garaje. En caso de que la banca juegue sin máximo limitado, la banca podrá renunciar al garaje anunciando «Todo va».

#### IV. Reglas de juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego con una puntuación que sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En el caso de empate, la jugada es considerada nula.

La banca reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas a la persona jugadora que se enfrenta con ella, y se da a sí misma dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, estas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo la persona contraria mostrar, asimismo, su juego.

En los demás casos la persona jugadora que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servida, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no» respectivamente. La actuación de la persona jugadora se atenderá a las reglas siguientes:

Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, tiene que pedir carta.

Cuando tiene 5, puede optar.

Cuando tiene 6 ó 7, tiene que plantarse.

En el supuesto de que la persona jugadora haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedar servida, siempre que lo autorice el/la director/a de juegos antes de comenzar la partida. A continuación, la banca podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero, bacará, en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada persona jugadora, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Toda persona jugadora puede solicitar al/a la *croupier* aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado/a a dárselas. Si la persona jugadora tie-

ne puntuación de 5 y solicita consejo al/a la *croupier*, este/a hará que se plante.

La banca podrá, si lo desea, solicitar del/de la *croupier* el cuadro de jugadas de la banca; en este caso, deberá ajustarse a lo establecido en él.

Desarrollo del juego. Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro personas jugadoras, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el/la *croupier*, después de mezclar las cartas, las ofrece a las personas jugadoras, diciendo: «Señores/señoras, las cartas pasan». Cualquier persona jugadora puede mezclar las cartas, que a su vez, deberán de mezclarse por última vez por el/la *croupier* cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas a la persona jugadora ubicada a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguna de ellas corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, el/la banquero/a anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al/a la *croupier*, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, este/esta anunciará la suma, indicando a las personas jugadoras que es la cifra máxima que pueden jugar; para eso utilizará la expresión «Hay... euros en la banca».

Se hay varias personas jugadoras que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecida en el apartado IV.

El banco hecho por una sola persona jugadora, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguna de las personas jugadoras, sentadas o de pie, está dispuesta a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «Banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura deberá de ser la mitad de la banca. A continuación, el/la *croupier* invitará al resto de las personas jugadoras a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «No van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

La persona jugadora que anunció «Banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «Con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad lo que da prioridad. El «Banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que fuese hecho sólo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan a la persona jugadora sentada con la apuesta más alta. En este caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre las

personas jugadoras. Está prohibido que una persona jugadora sentada una su apuesta a la de otras personas jugadoras, estén de pie o sentadas.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas fueron ya distribuidas, excepto cuando la persona jugadora repite el banco, «Banco seguido», en este caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otra persona jugadora no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir «Banco seguido» la persona jugadora que hizo banco y perdió.

Si en el caso de banco seguido el/la *croupier* da por error las cartas a otra persona jugadora, estas podrán ser reclamadas si aun no han sido vistas, la carta es considerada vista cuando fue levantada del tapiz.

Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otra persona jugadora, esta última tiene preferencias si tomó cartas y las ha visto.

Cuando, anunciándose correctamente «Banco seguido», una persona jugadora toma las cartas antes de que el/la *croupier* se las dé a la persona jugadora que anunció «Banco seguido», aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se le entregarán a la persona jugadora a la que le corresponda.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en el caso de igualdad de puntuación entre la banca y otra persona jugadora o personas jugadoras.

Cuando nadie hace banco y sólo una persona jugadora apuesta contra la banca, esta tendrá derecho al banco seguido.

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del/de la *croupier* «No van más apuestas», la banca extraerá las cartas del *sabot* y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por la persona jugadora contraria. Las cartas serán trasladadas hasta ella por el/la *croupier* mediante la pala. Queda formalmente prohibido a la banca distribuir las cartas antes de que el/la *croupier* haya anunciado «No van más apuestas»; no obstante, podrá instar al/a la *croupier* a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el/la *croupier* a la persona ganadora. Si el triunfo correspondió a la banca, se efectuará por el/la *croupier* la deducción correspondiente al pozo o *cagnotte* y se introducirá su importe en la ranura destinada a tal efecto. Las ganancias del/de la banquero/a pasarán a formar parte de la banca, salvo si este/a decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en este caso el/la *croupier* las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hubiesen terminado las cartas de un *sabot*, el/la *croupier* procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el *sabot*. La banca que gana la última jugada de un corte tiene derecho a seguir siéndolo en

la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

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

T: significa pedir tercera carta.

P: significa plantarse.

O: significa que puede optar.

Ante la petición de alguna persona jugadora, las cartas serán controladas al final del corte.

Errores e infracciones en el juego.

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

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al *sabot*, y la persona jugadora que las sacó irregularmente está obligada seguir la jugada. Si en un caso excepcional la inspección estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas tendrán que ser obligatoriamente descartadas y no podrán ser utilizadas por la persona jugadora que tome la mano pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del *sabot* se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan las personas jugadoras disminuir o retirar sus apuestas.

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

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

2. Errores del/de la *croupier*. Si el/la *croupier* descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, las personas jugadoras deberán de ajustarse a las reglas del juego de banca y punto. En caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, la banca deberá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el/la *croupier* durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquella subsanada sin perjuicio para la banca y la persona jugadora.

En caso de que el/la *croupier* anuncie por error «Carta» cuando el punto dijo «No», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si la banca tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, esta le es adjudicada; si sacó dos cartas, la primera de ellas se le adju-

dica y la segunda se descarta; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es descartada.

3. Errores de la banca. La extracción por parte de la banca de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado ella misma dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si la banca, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero bacará, aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta la banca da por error dos cartas a la persona jugadora contraria, se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuándo la banca se dé a sí misma dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto la banca deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9.

Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. La banca tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto la banca descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquella deberá descubrir su carta respectiva.

Cuando la banca descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, deberá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

La banca deberá de hablar siempre después del punto. Si hubiese abatido antes de que este se pronunciasse, las personas jugadoras podrán retirar sus apuestas. Cuando la banca, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por la banca de alguna carta en la cesta antes de que hubiese sido vista de forma inequívoca por el resto de las personas jugadoras, llevará aparejada la pérdida de la jugada para la banca.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra la banca cuando la jugada hubiese finalizado y las apuestas hubiesen sido cobradas o pagadas.

4. Errores de las personas jugadoras. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier persona jugadora que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el/la *croupier*, nadie podrá dar consejos a las personas jugadoras. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «Carta» en vez de «No», o viceversa, la banca tiene derecho a darle o negarle la carta, a no ser que aquella tenga bacará. En todo caso, la banca deberá de pronunciarse antes de casar la carta.

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

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será subsanado, descartándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla a la persona jugadora que hace banco, en dicho caso sufrirá las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, bacará, con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si la persona jugadora tira las cartas en la cesta antes de que hubiesen sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas descubiertas encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellas. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla fue incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan a la mitad; cualquier otro anuncio por parte de la persona jugadora obliga al/a la *croupier* a proceder al cambio inmediato, sin que la persona jugadora pueda oponerse. Los casos no previstos en el presente epígrafe del catálogo de juegos serán sometidos a la apreciación de la inspección de la mesa, quien resolverá.

08. Bacará a dos paños.

#### I. Denominación.

El bacará a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a una persona jugadora que es la banca con otras personas jugadoras, pudiendo apostar contra aquel tanto las personas jugadoras que se encuentren sentadas alrededor de la mesa de juego como las que están situadas de pie detrás de aquellas.

#### II. Modalidades.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, la banca sólo responderá por la cantidad, que ubicada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular responderá frente a todas las posturas sin límite.

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

#### III. Elementos materiales.

Cartas: se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otra, tanto en la banca libre, como en la limitada.

Mesa de juego: será ovalada, con un ligero corte o boquete en un de sus lados mayores, que indicará la posición del/de la *croupier*. Frente a él/ella se coloca-

rá la banca, que tendrá a su derecha el primero paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más próximo a la banca, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamento y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primero paño, en el departamento situado más próximo a la banca.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del/de la *croupier* para las deducciones en beneficio de la casilla sobre las ganancias de la banca, que recibe el nombre de pozo o *cagnotte*, y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

#### IV. Elementos personales.

Personal: el personal mínimo necesario será: un/una inspector/a, un/una *croupier*, un/una cambista y un/una auxiliar. Será aplicable al/a la inspector/a, *croupier* y cambista, respectivamente, lo dispuesto al respecto en la regulación del ferrocarril, *bacará* o *chemin de fer*, recogida en el presente catálogo.

Personas jugadoras: también llamados puntos, cada una podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más personas jugadoras, que se situarán detrás de aquellas entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantas personas jugadoras estén situadas de pie, detrás de aquellas que estén sentadas.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre las personas jugadoras, será el siguiente: dentro de un mismo paño, las personas jugadoras sentadas en los departamentos numerados más próximos a la banca; a continuación, el resto de las personas jugadoras, por el mismo orden que las sentadas.

En el supuesto de que se anuncie banco en los dos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por las personas jugadoras que estén sentadas en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por la persona jugadora, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla la persona jugadora que haga banco, que esté de pie o sentada para manejar las cartas.

Las personas jugadoras que quieran ocupar una plaza sentada, deberán inscribirse en la lista de espera que lleva la inspección en cada mesa.

Banca: la inspección, a la hora de apertura, anunciará el nombre del/de la banquero/a y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero/a, la inspección subastará la banca y la adjudicará al/a la mejor postor, pudiendo pujar por ella todas las personas jugadoras. En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

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

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

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el/la banquero/a, la inspección la volverá a ofrecer a otra persona, por la misma cantidad inicial. Si no fuera aceptada por ninguna se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo *sabot*. Si no se hubiese presentado ninguno/ninguna postor/a, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas han de venir establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de las personas jugadoras. Cualquier persona jugadora podrá ser banquero/a, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal manera que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en algún momento comprometida.

El *bacará* con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos cortes.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por la banca para la banca limitada, y en un 1,25 por 100 para la banca libre.

#### V. Reglas de juego.

Las reglas contenidas en el presente catálogo para el ferrocarril, *bacará*, o *chemin de fer*, son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de eso se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos personas jugadoras, una por cada paño, contra la banca, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, las personas jugadoras pedirán una tercera carta; si la dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedar servidas, y, por fin, si es de 8 ó 9 descubrirán sus cartas. Queda exceptuada de esta regla la persona jugadora que al principio de la partida haga banco.

La banca puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del/de la *croupier* el cuadro de jugadas de la banca, en este caso tendrá que seguirlo siempre que se indique esto para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el presente catálogo para el ferrocarril, bacará o *chemin de fer*.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquiera persona jugadora, esté sentada o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos personas jugadoras, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por la persona jugadora hasta jugar en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que hubo juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguna de las dos personas jugadoras.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

Desarrollo del juego: es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos personas jugadoras por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está realizando en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, la banca entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al/a la *croupier* para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en los dos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3º, hasta que el/la *croupier* anuncie en voz alta «Ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda de la banca y del/de la *croupier*.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona de la persona jugadora de la zona de apuestas juegan a la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de uni-

dades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

La banca, entonces, extraerá las cartas del *sabot* y las repartirá de una en una en el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta las personas jugadoras por el/la *croupier* mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas las personas jugadoras a las que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5º. La persona jugadora que tiene la mano, después de ver su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, las personas jugadoras que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes de la banca. Finalizada la jugada, el/la *croupier* separa las cartas y anuncia el punto. La banca habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el/la *croupier* al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en caso de que la banca gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en otro, el/la *croupier* ingresará la cantidad que corresponda al pozo o *cagnote*, en la ranura destinada a tal efecto. Las ganancias del/de la banquero/a pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de alguna persona jugadora, las cartas serán controladas al final del corte.

Errores e infracciones en el juego.

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

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al *sabot* y la persona jugadora que las sacó irregularmente está obligada seguir la jugada. Si en un caso excepcional el/la director/a responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas tendrán que ser obligatoriamente descartadas y no podrán ser utilizadas por la persona jugadora que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del *sabot* se considerará inservible y será retirada, sin que por ello las personas jugadoras puedan disminuir o retirar sus apuestas.

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

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

Si las cartas son dadas o tomadas por error por una persona jugadora distinta de la que tiene la mano, si aquella ya se ha pronunciado, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente a la persona jugadora a la que le correspondía.

2. Errores de la banca.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será subsanada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquella será anulada.

Si la banca da carta a un paño que dijo «No» o no da carta a un paño que lo ha solicitado, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de las personas jugadoras.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo 3º del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin ser vistas, la jugada será anulada para el paño que ha perdido las cartas o para los dos paños, si correspondían a la banca. En caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el/la *croupier* y la jugada continuará.

3. Actuaciones de la banca en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate a la banca está obligada a seguir el cuadro de jugadas de la misma banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, la banca deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en otro, la banca es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de una persona jugadora o del/de la *croupier*; si el error ha sido de la banca, ésta tendrá que pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada al otro, no constituye una falta de la banca, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de las personas jugadoras.

Si el primer paño dice «No» teniendo menos de cinco y el segundo paño recibió carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, hubiese sido recogida o no por la banca, y ésta actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o a la banca, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «Carta» y después «No» o viceversa, el/la *croupier* deberá hacer especificar a la persona jugadora lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

La persona jugadora que dice «No» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y la banca, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier persona jugadora que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el/la *croupier* nadie podrá dar consejo a las personas jugadoras. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas de la banca o de alguno de los paños son echadas a la cesta, sin ser mostradas, se considerará que su puntuación era de cero, bacará. Si esta falta es cometida por el/la *croupier*, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstruida de acuerdo con el testimonio de la persona jugadora poseedora de las cartas que fueron echadas a la cesta y de las otras personas jugadoras que las habían visto.

La banca que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que las otras personas jugadoras no hubiesen mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo 3º del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizadas las jugadas correspondientes y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente catálogo de juegos serán resueltos por la inspección de mesa.

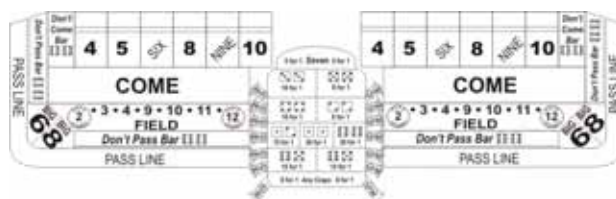
## 09. Dados o *craps*.

### I. Denominación.

El juego de dados o *craps* es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los/las participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

### II. Elementos materiales.

El juego de dados o *craps* se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulidas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados en las caras. No se admitirán, por lo tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.



Nombres en el paño:

*Pass line*: línea.

*Don't pass bar*: no pasa línea.

*Don't come bar*: no va línea.

*Six*: seis.

*Nine*: nueve.

*Come:* ve.

*Field:* campo.

*Big 6:* pequeña.

*Big 8:* grande.

*Pays 2 double:* paga 2 doble.

*Pays 12 double:* paga 12 doble.

*5 for 1:* 5 a 1.

*Seven:* siete.

*10 for 1:* 10 a 1.

*15 for 1:* 15 a 1.

*30 for 1:* 30 a 1.

*Any craps:* dados.

Donde pone C, hay que poner D que significa dados.

Donde pone E, hay que poner O que significa once.

En una de las caras figurará el número de orden del/de la fabricante y las siglas del establecimiento, sin que eso perjudique a su equilibrio.

En cada sesión pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a tal efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

### III. Elementos personales.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un/una jefe/a de mesa, dos *croupiers* y un/una bastonero/a o *stickman*.

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

Los/las *croupiers* se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar, en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan las personas jugadoras.

El/la bastonero/a o *stickman* estará encargado/a de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a las personas jugadoras y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

### IV. Reglas de juego.

1. Combinaciones. Las personas jugadoras no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

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

Gana o *win:* que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que salió es el punto, que se indica por el/la *croupier* mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el gana o *win* triunfan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

No gana el *don't win:* que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que sale es el punto. Las apuestas sobre no gana o *don't win* ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

Ve o *come:* que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que ha salido, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

No va o *don't come:* que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre gana o *win* no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que hayan ganado o hayan perdido.

Campo o *field:* que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada tirada. Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

Pequeña o *big 6:* que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por la persona jugadora.

Grande o *big 8:* que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla la persona apostante.

Bajo 7 o *under 7:* que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior 7.

Sobre 7 o *over 7:* que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

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

Dobles o *hard ways:* que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva.

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

apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

Juego de 7: que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11: que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Dados o *any craps*: que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

Dados 2 o *craps 2*: que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Dados 3 o *craps 3*: que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

Dados 12 o *craps 12*: que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

Dados 11 o *horn*: que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia los dados o *craps* con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C. Suertes asociadas, que sólo pueden jugar cuando la suerte simple correspondiente, con un punto conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

La suerte asociada al gana o *win*, cuando la apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada al no gana o *don't win*, cuando la apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada del va o *come*, cuando la apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en iguales condiciones que el va o *come* y se paga como la suerte asociada al gana o *win*.

La suerte asociada al no va o *don't come*, cuando la apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en iguales condiciones que el no va o *don't come* y se paga como la suerte asociada al gana o *don't win*.

D. Apuestas al pleno o *place bets*, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

La apuesta buena o *right bet*, en la que la apuesta se hace según la posición de la persona jugadora, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con él o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

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

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

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, por lo menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas y, como mucho, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociadas, de gana o *win* y va o *come*, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas del no gana o *don't win* y del no va o *don't come* el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 de dicho importe.

En las apuestas buenas o *right bet*, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las apuestas malas o *wrong bet*, el máximo de las apuestas estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. Funcionamiento. El número de personas jugadoras que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a las personas jugadoras comenzando, al iniciarse la partida, por aquella que se encuentre a la izquierda de los/las *croupiers* y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si una persona jugadora rechaza los dados pasarán a la persona jugadora siguiente, en el orden previsto. El/la bastonero/a o *stickman* pasará los dados a la persona jugadora por medio de su bastón, evitando tocarlos, salvo cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

La persona jugadora que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «Ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

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

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de ella, después de que ambos dados hubiesen tocado el borde opuesto a la persona jugadora que los ha lanzado.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima de su borde o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el/la bastonero/a o *stickman* anunciará «Tirada nula».

El/la jefe/a de mesa podrá privar a una persona jugadora de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el/la jefe/a de mesa podrá acordar el cambio de dados.

El/la bastonero/a o *stickman* anunciará entonces «Cambio de dados» y pondrá delante de la persona jugadora, con su bastón, los seis dados al servicio de la mesa. La persona jugadora cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de las personas jugadoras, a la caja prevista a tales efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «Ya no va más». La persona jugadora que tira los dados deberá apostar sobre el gana o *win* o sobre el no gana o *don't win* antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

## 10. Ruleta de la fortuna.

### I. Denominación.

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

### II. Elementos del juego.

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa, en la que van dibujadas las series de las apuestas.

La ruleta, de madera o similar, tiene un diámetro de 150 cm aproximadamente y va montada en un poste que a su vez va apoyada en una sólida base. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas); cada una lleva dibujado un símbolo que corresponde a una postura.

La mesa está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. La persona jugadora puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2, *jocker* rojo y *jocker* negro.

La mesa llevará una caja para el efectivo y una caja para las propinas.

### III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El/la jefe/a de mesa, que es el/la que la dirige. Podrá haber un/una jefe/a de mesa por cada cuatro mesas.

b) Habrá un/una *croupier* encargado/a de girar la rueda, efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

### IV. Personas jugadoras.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de personas jugadoras.

### V. Reglas del juego.

#### 1. Combinaciones posibles.

Se puede apostar a 24 posiciones, en dicho caso se paga a las personas ganadoras 1 a 1; apostar 15 posiciones, pagándose 2 a 1; a 7 posiciones pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones pagándose 20 a 1; y la *jocker* rojo y a *jocker* negro se paga 45 a 1.

#### 2. Máximo y mínimo de apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización emitida por la dirección general competente en materia de juego.

#### 3. Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por las personas jugadoras a partir del momento en que el/la *croupier* anuncia «Hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por la persona jugadora.

A continuación la rueda se hace girar por el/la *croupier*, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el/la *croupier* anunciará «No va más». Desde entonces toda apuesta depositada previo este aviso es rechazada y el/la *croupier* devuelve la ficha a la persona apostante tardía. Una vez que la rueda queda inmovilizada en una casilla, el/la *croupier* anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

El/la *croupier* recoge entonces todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él/ella añade la ganancia. La persona jugadora que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.