

Balears, s'acorda publicar en el Butlletí Oficial de les Illes Balears l'acord d'encomanda de gestió a Ports de les Illes Balears, signat el 30 de desembre de 2005.

La secretària general
Concepción Sartorio Acosta

Palma, 4 de gener de 2006

(Veure annex a la versió castellana)

— o —

CONSELLERIA D'INTERIOR

Num. 294

Ordre del conseller d'Interior de 30 de desembre de 2005, per la qual s'aprova el Catàleg de jocs de la comunitat autònoma de les Illes Balears

Per tal d'actualitzar el Catàleg de jocs de la comunitat autònoma de les Illes Balears, regulat per l'Ordre del conseller d'Interior de 6 de novembre de 2002, s'hi inclouen en aquest Catàleg les apostes hípiques externes, que reben la denominació genèrica de Lototrot, com també els jocs de promoció del trot, la qual cosa respon a la previsió reglamentària que conté la disposició addicional del Decret 108/2001, de 3 de agost, pel qual es regulen les apostes hípiques i altres jocs de promoció del trot. L'esmentat Decret es desenvolupa per l'Ordre reguladora de les apostes externes i els jocs de promoció del trot de 13 d'abril de 2002, modificat per l'Ordre de 28 de febrer de 2005.

Pel que afecta als jocs propis de Casinos, d'acord amb les reformes de la normativa autonòmica comparada, s'han abordat algunes modificacions no substancials quant al desenvolupament d'alguns jocs com la Ruleta americana amb un sol zero, Punt i banca, Pòquer sense descart i Pòquer sintètic. Així mateix i atès que en el darrer no es contemplaven els "errors del jugador", es resol aquest buit legal.

S'ha optat per dictar una nova disposició normativa i derogar l'Ordre de 6 de novembre de 2002, que integrarà tots els jocs autoritzats fins ara en l'àmbit de la nostra comunitat autònoma, per evitar la dispersió normativa.

Per això, d'acord amb l'informe del Consell Consultiu, dict la següent

ORDRE

Article únic

Queda aprovat el Catàleg de jocs per a l'àmbit territorial de la comunitat autònoma de les Illes Balears, mitjançant el text que s'insereix aquí.

Disposició addicional

És d'aplicació en l'àmbit de la comunitat autònoma de les Illes Balears l'Ordre Ministerial de 9 d'octubre de 1979, pel que afecta al joc del bingó.

Disposició derogatòria

Queda derogada l'Ordre del conseller d'Interior de 6 de novembre de 2002, per la qual s'aprova el Catàleg de jocs de la comunitat autònoma de les Illes Balears.

Disposició final

Aquesta Ordre entra en vigor l'endemà d'haver-se publicat en el Butlletí Oficial de les Illes Balears.

Marratxí, 30 de desembre de 2005

El conseller d'Interior
José María Rodríguez Barberá

CATÀLEG DE JOCS

- 01 Ruleta
- 02 Ruleta americana amb un sol zero
- 03 Black Jack o vint-i-u
- 04 Boule o bola
- 05 Trenta i quaranta
- 06 Daus o craps

07 Punt i banca

08 Bacarà, chemin de fer o ferrocarril

09 Bacarà de dos taulers

10 Ruleta de la fortuna

11 Pòquer sense descart

12 Pòquer sintètic

13 Pòquer trijoker

14 Lototrot

15 Promotrot

01. RULETA

I. Denominació

La ruleta és un joc d'atzar, dels anomenats de contrapartida, la característica essencial del qual és que els participants juguen contra l'establiment organitzador, i la possibilitat de guanyar depèn del moviment d'una bola dins una roda horitzontal giratòria.

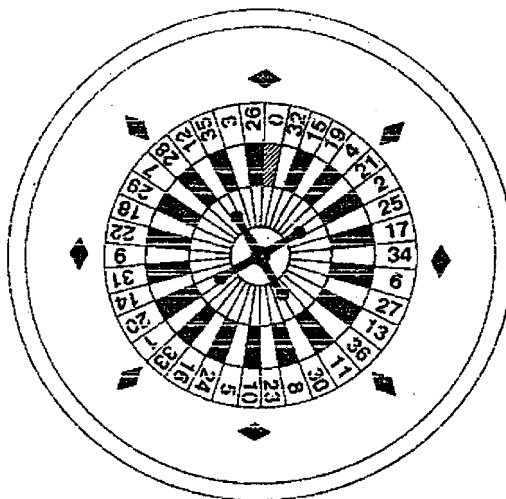
II. Elements del joc

Instruments de la ruleta:

El material d'aquest joc es compon d'un cilindre de fusta, d'uns 56 centímetres de diàmetre, a l'interior del qual es troba un disc giratori sostingut per un eix metàl·lic. Aquest disc, la part superior del qual presenta una superfície lleugerament cònca, està dividit en 37 caselles radials, separades per petits envans metàl·lics. Els dits compartiments, alternativament vermells i negres, estan numerats de l'1 al 36, més el zero, que sol ser blanc o verd, però que no podrà ser vermell ni negre. Dos números consecutius no són mai veïns, i, per altra banda, els números la suma de xifres dels quals sigui parell són sempre negres, així com el 10 i el 29, a excepció del 19. Un dispositiu que sobresurt de l'eix, i que consisteix en dos travessers entrecreuat al centre mateix de la ruleta, permet donar-li un moviment giratori en un pla horitzontal.

La ruleta es juga en una taula llarga i rectangular, al centre o extrem de la qual hi ha l'esmentada roda. En un costat d'aquesta o en tots dos es troba el tauler o els taulers, en què hi ha dibuixats els mateixos 36 números vermells i negres, disposats en tres columnes de dotze, un espai reservat al zero i altres per a les diverses combinacions o sorts en què hi haurà impresos en espanyol els distints termes o abreviatures indicatius d'aquelles.

Segons que a la taula hi hagi un o dos taulers, la ruleta s'anomena d'un tauler o de dos taulers, respectivament.



III. Personal

1r. Classes

El personal destinat a cada ruleta comprèn:

a) Per a l'anomenada de dos taulers: un cap de taula, que ha de col·locar-se de cara al cilindre; quatre crupiers que se situen al centre de la taula, respectivament a dreta i esquerra d'aquells, i dos extrems de taula, instal·lats a les

TAULER DE RULETA FRANCESA

3r. Funcionament del joc

Les fases successives del joc són les següents:

a) El crupier encarregat de maniobrar l'aparell ha d'accionar obligatòriament cada vegada el cilindre en un sentit oposat a l'anterior i llençar la bola en el sentit invers.

b) Abans d'aquesta maniobra, i mentre la força centrífuga reté la bola a la galeria, poden els jugadors realitzar les seves postes, fins al moment en què el crupier, a causa que el moviment de la bola es fa més lent i està a punt de caure dins el disc, anuncia: «Prou apostes». Des d'aquest moment, no pot ser col·locada cap posta damunt el tauler.

c) Quan la bola es deté definitivament en una de les trenta-set caselles, el crupier ha d'anunciar en veu alta el número i les sorts senzilles guanyadores, i ha de tocar amb el rasclat l'esmentat número per mostrar-lo ostensiblement al públic. Procediran a continuació els crupiers a retirar les postes perdudes i al pagament de les que han resultat guanyadores, segons l'ordre següent: columnes, dotzenes, dobles columnes i dobles dotzenes; sorts simples (vermell, negre, parells, senars, passa i manca); files transversals i sisenes, quadre i parelles, i, en darrer lloc, els plens o números sencers. A les taules d'un tauler seran indistintament els crupiers els que pagaran les postes guanyadors després de retirar les perdudes.

d) En el supòsit que una fitxa o qualsevol altre objecte caigui al cilindre durant la rotació de la bola, o que la bola boti fora del cilindre, o en el cas d'un llançament defectuós de la bola, el cap de taula ha de detenir el joc i anunciar immediatament en veu alta «tirada nul·la», rebre la bola i entregar-la al crupier perquè torni a llençar-la, després de posar-la al número en què caigué a la jugada anterior.

e) Al final de cada sessió, el cilindre s'ha de tancar amb una tapa proveïda de clau o precinte segellat.

02. RULETA AMERICANA AMB UN SOL ZERO

El funcionament de la varietat americana de la ruleta respon als mateixos principis que regeixen la ruleta anomenada europea o francesa. Per això, en aquest apartat únicament es recullen aquelles normes que són específiques de la ruleta americana, i es consideren aplicables, en conseqüència, per a tot el que no hi estigui previst, les disposicions referents a la ruleta contingudes a l'epígraf 01 d'aquest Catàleg.

I. Instruments de la ruleta americana

Hi ha dues diferències respecte de la ruleta europea:

a) Les apostes es col·loquen damunt un dels dos costats de la taula de joc en espais reservats per al zero i per a les altres jugades, sobre els termes o les abreviatures corresponents i, opcionalment, per a algunes combinacions de jugades d'ús més freqüent per part dels jugadors.

Apostes de «sectors i veïns»

A la part superior de la taula de ruleta, a prop del cilindre, però fora de la zona d'apostes de la tela, hi pot haver uns quadres especials per acollir les denominades apostes de «veïns» i de «sectors». Per a la de «veïns» hi ha espais reservats per als 37 números del cilindre. Per als «sectors» hi ha tres espais per als tres denominats «sectors» del cilindre, coneguts com: sector del zero o sèrie gran, terç o sèrie petita i orfes.

b) En el caire del cilindre es col·loca un nombre de caps o compartiments transparents igual a la xifra màxima de colors existents. Les dites caps, netament separades les unes de les altres, estan destinades a rebre una fitxa, sense valor determinat, sobre la qual es col·loca un marcador que indica el valor donat a les fitxes d'aquest color pel jugador. Aquest valor pot anar del mínim al màxim de la posta de la taula sobre un número sencer, i s'ha d'adaptar al valor individual de les fitxes que hi ha al casino.

Els marcadors del valor assignat a les fitxes pel jugador poden col·locar-

se també al lloc proper a la taula de joc a què es refereix l'article 50.2 del Reglament de casinos de joc, o bé ser col·locats damunt un pedestal adherit a l'arc exterior del cilindre, de forma que la base estigui a l'altura del caire d'aquest cilindre.

0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	Columnes
1	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	Columnes
4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	37	Columnes	Columnes
1 ^a Dotzena				2 ^a Dotzena				3 ^a Dotzena					
1 - 18		PAR		●		●		IMPAR		19 - 36			

c) El cap de taula pot autoritzar les postes en fitxes de valor individual existents al casino, sempre que la utilització d'aquestes fitxes no impedeixi la identificació de l'apostador. El mateix cap de taula pot impedir noves postes mitjançant l'ús de fitxes de valor, quan consideri que el nombre de postes és excessiu per a l'adequat desenvolupament i control del joc.

II. Elements personals

a) La taula de joc és de petites dimensions, encara que pot ser autoritzat l'ús d'una taula doble. Només hi pot participar un nombre limitat de jugadors, d'acord amb les característiques de la taula.

b) El personal destinat a cada ruleta comprèn un cap de taula, un crupier i, eventualment, un auxiliar, encarregat, entre altres funcions d'assistència al crupier, d'ordenar les piles de fitxes.

El cap de taula és responsable del control de la claredat i regularitat del joc, del control dels pagaments i de totes les operacions efectuades a la seva taula, així com del control dels marcadors. Hi pot haver un cap de taula per cada quatre taules.

III. Funcionament del joc

a) El crupier, quan no sigui assistit per un auxiliar o màquina auxiliar, ha de reconstruir les piles de fitxes.

b) Els pagaments han de ser sempre efectuats en l'ordre següent: Doble columna, columna, passa, senar, negre, vermell, parell, manca, doble dotzena, dotzena, sisena, transversal, quadre, parella o cavall i en darrer lloc el ple o número sencer; però si un jugador té diverses combinacions guanyadores, es pagaran totes a la vegada, encara que les postes siguin de distinta classe. Els pagaments es realitzen amb fitxes de color d'un valor determinat, pròpies del jugador guanyador, o amb fitxes i plaques de valor o amb totes dues.

IV. Combinacions del joc

Dins les sorts senzilles, en cas que surti el zero, es perd la meitat de la posta i se'n recupera l'altra meitat.

Aposta de «veïns»

Es denomina aposta de «veïns» la que comprèn el número sol·licitat més dos de cada costat d'aquest número en el cilindre, situant les postures a ple. Per exemple, l'aposta «zero i veïns» es compondria de cinc fitxes, del mínim al màxim del valor de la postura permessa a la taula, apostades a ple en els números 0, 3, 15, 26 i 32.

Aposta de «sectors»

Sector del zero o sèrie gran

Es compon de nou fitxes, del mínim al màxim del valor de la postura permesa a la taula, i se situa de la manera següent: dues fitxes a la transversal 0/2/3, una fitxa al cavall 4/7, una fitxa al cavall 12/15, una fitxa al cavall 18/21, una fitxa al cavall 19/22, dues fitxes al quadre 25/29 i una fitxa al cavall 32/35.

Terç o sèrie petita

Es compon de sis fitxes, del mínim al màxim del valor de la postura permesa a la taula, i se situen de la manera següent: una fitxa al cavall 5/8, una fitxa al cavall 10/11, una fitxa al cavall 13/16, una fitxa al cavall 23/24, una fitxa al cavall 27/30 i una fitxa al cavall 33/36.

Orfes

Es compon de cinc fitxes, del mínim al màxim valor de la postura permesa a la taula, i se situen de la manera següent: una fitxa de ple a l'1, una fitxa al cavall 6/9, una fitxa al cavall 14/17, una fitxa al cavall 17/20 i una fitxa al cavall 31/34.

Botons que assenyalen apostes de veïns i sectors

Així mateix hi pot haver un recipient que contindrà 37 botons, marcats amb els números del 0 al 36, ambdós inclosos, que, situant-los sobre un nombre exacte de fitxes, a la vista d'empleats i clients, significarà que aquestes fitxes juguen al número elegit i dos veïns de cada costat d'aquest número en la seva ubicació del cilindre. Per exemple: si situàssim el botó marcador número 17 sobre cinc fitxes de 10 euros, significaria que s'estan jugant 10 euros a cada un dels números 2, 6, 17, 25 i 34. Aquests botons, excepte en el disseny del número, han de ser transparents, a fi de permetre veure el tipus de fitxa que cobreixen en cas d'aposta. També hi pot haver uns altres tres botons, amb les característiques descrites abans, que identifiquen les apostes següents detallades més amunt:

SG = sèrie gran

T = terç o sèrie petita

H = orfes

V. Màxims i mínims de les postes

El mínim de les postes a la ruleta és determinat per l'autorització concedida per la Conselleria d'Interior. El jugador, en el moment en què s'atribueix una sèrie de fitxes, pot fixar el valor que ell desitgi donar a cada una, dins els límits del mínim i màxim sobre un número sencer. Si no fa ús d'aquesta facultat, cada una de les seves fitxes representa el mínim de la posta de la taula.

Els mínims a les postes anomenades sorts senzilles, poden ser fixats fins a cinc vegades el mínim autoritzat sobre un número sencer.

El màxim es fixa tenint en compte les combinacions de joc existents:

a) En les sorts senzilles, el màxim representa 180, 360 o 540 vegades la quantitat fixada com a mínim de posta sobre un número sencer.

b) En les sorts múltiples, el màxim és representat per:

Al ple o número sencer, per 10, 20 o 30 vegades el mínim de la posta; a la parella o cavall, per 20, 40, o 60 vegades; a la fila transversal, per 30, 60 o 90 vegades; al quadre, per 40, 80 o 120 vegades; a la sisena, per 60, 120 o 180 vegades; a la columna i a la dotzena, per 120, 240 o 360 vegades, i a la doble columna i a la doble dotzena, per 240, 480 o 720 vegades.

No obstant això, aquests màxims poden ser augmentats pel casino, després de comunicar-ho prèviament a la Conselleria d'Interior. La comunicació n'ha d'especificar el límit màxim, així com la durada prevista de la implantació.

03. BLACKJACK O VINT-I-U

I. Denominació

El blackjack o vint-i-u és un joc d'atzar practicat amb cartes de les anomenades de contrapartida, en què els participants juguen contra l'establiment; l'objectiu del joc és assolir vint-i-un punts o acostar-s'hi sense passar d'aquest límit.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips

Al blackjack es juga amb sis baralles de 52 cartes cada una, tres d'un color

i tres d'un altre. Les figures valen deu punts, l'as un punt o onze, segons convingui al jugador, i les altres cartes tenen el seu valor nominal.

2. Distribuïdor o sabot

És un recipient on s'introdueixen les cartes, un cop escartejades convenientment, per procedir-ne a la distribució. Llisen en aquest recipient, i apareixen d'una en una.

Tots els distribuïdors han de ser numerats en cada establiment i guardats a l'armari de les cartes o en un altre de distint que compleixi les mateixes exigències. En realitza la distribució a les diferents taules el director o empleat responsable al començament de cada sessió, i cal procurar evitar que els mateixos distribuïdors es destinin sistemàticament a les mateixes taules.

Poden utilitzar-se mecanismes automàtics per escartejar les cartes.

El distribuïdor ha de pertànyer obligatòriament a un model homologat pel Ministeri d'Indústria i Energia.

3. Taula de joc

Ha de ser de forma semicircular, i tenir una casella per a cada jugador fins a un màxim de set. Davant les caselles dels jugadors hi haurà un espai per a l'assegurança.

La Conselleria d'Interior pot autoritzar, després de la sol·licitud prèvia del casino interessat, la instal·lació de taules amb taulers reversibles, de forma que, en una mateixa taula, es puguin posar en funcionament diferents jocs, tenint en compte que, en la mateixa jornada, i una vegada posada en funcionament una taula amb un tipus de joc, aquest només podrà variar-se en una ocasió, i sempre després d'haver tancat el joc anterior. Posteriorment s'iniciarà el nou joc amb la nova anticipació. Si s'utilitza aquesta possibilitat, cada tauler ha de tenir el seu número i llibres de comptabilitat específics.

III. Personal de blackjack

El cap de taula

Li correspon controlar el joc i resoldre els problemes que durant el transcurs d'aquest se li presentin. Hi pot haver un cap de taula per cada quatre taules.

El crupier

És el que dirigeix la partida, i té com a missió escartejar les cartes, distribuir-les als jugadors, pagar els que resultin guanyadors i retirar les postes perdedores.

IV. Jugadors

a) Asseguts. El nombre de jugadors als quals es permet participar en el joc ha de coincidir amb el nombre de places de postes marcades a la taula de joc, la xifra màxima és set. També pot practicar-se aquest joc en la modalitat a nou, cas en què seran nou el nombre màxim de participants i de places a la taula. Si algunes places no estan cobertes, poden els jugadors apostar sobre les vacants. Així mateix, poden apostar sobre la mà de qualsevol altre jugador amb el seu consentiment i dins els límits de la posta màxima. En qualsevol cas, el jugador situat en primera línia davant cada casella serà el qui mani a la mateixa casella.

Cada mà d'un jugador serà considerada individualment i seguirà l'ordre normal de distribució i petició de cartes.

b) També poden participar en el joc els jugadors que siguin de peu, fent apostes damunt la "mà" d'un jugador, sempre i quan aquest no s'oposi i dins dels límits de l'aposta màxima de cada plaça. Això no obstant, no poden donar al jugador consells o instruccions, i n'han d'acceptar les iniciatives.

V. Regles del joc

1r. Possibilitats de joc

a) Joc simple o blackjack

Quan s'hagin efectuat totes les postes el crupier distribuirà un naip a cada mà, començant per la seva esquerra i seguint el sentit de les busques del rellotge, i es donarà, a ell mateix, un altre naip.

Després distribuirà un segon naip, sempre en el mateix ordre, a cada mà.

Seguidament, demanarà als jugadors que són la mà si desitgen naips addicionals. Cada jugador podrà refusar o demanar naips complementaris, un per un, fins que ho cregui oportú, però en cap cas podrà demanar naips suplementaris si ha obtingut ja una puntuació de 21 o més. Quan una mà obtingui una puntuació superior a 21, perdrà, i el crupier recollirà immediatament la seva posta i els naips abans de passar a la mà següent.

Quan els jugadors hagin fet el seu joc, el crupier es donarà a si mateix una o unes quantes cartes. En arribar a 17 punts, haurà de plantar-se, i no podrà prendre naips suplementaris.

En cas contrari, haurà de demanar uns altres naips fins que el total de la seva puntuació assoleixi 17 o més. Quan tenguí un as entre les seves cartes, haurà de comptar-lo com a onze punts si amb aquest valor assoleix 17 o més i sempre que no compti amb l'as més de 21 punts; en aquest cas, es prendrà el valor d'un punt.

El crupier, després d'anunciar la seva puntuació, procedirà a recollir les postes perdedores i a pagar les guanyadores de dreta a esquerra. Anirà llavors recollint les cartes i col·locant-les amb les cares per avall en un recipient destinat a aquest efecte, i retirarà les seves en darrer lloc.

Si el banquer s'hagués passat de 21 punts pagarà totes les postes que encara estiguin damunt la taula de joc.

Si no tingués 21 punts, recollirà les postes de les mans que tinguin una puntuació inferior a la seva i pagarà a aquelles que la tinguin superior. Les mans que hagin obtingut una puntuació igual a la del banquer seran nul·les, i els titulars d'aquestes podran retirar les seves postes una vegada que els hagin recollit les cartes.

Els pagaments es faran a la par, és a dir, per la mateixa quantitat de la posta, però si un jugador fes un blackjack, que consisteix a assolir 21 punts només amb dos naips, se li pagarà sempre a raó de tres per dos. El blackjack guanyarà sempre la puntuació de 21 obtinguda amb més de dues cartes.

b) L'assegurança

Quan el primer naip del crupier sigui un as, els jugadors poden assegurar-se contra el possible blackjack de la banca. El crupier proposarà aquesta assegurança al conjunt de jugadors i abans de donar la tercera carta al primer jugador que la demani. A partir d'aquest moment, no podrà assegurar-se ningú.

El jugador que s'asseguri dipositarà sobre la línia assegurança, situada enfront del seu lloc, una quantitat com a màxim igual a la meitat de la seva posta primitiva. Si el crupier treu llavors un deu, és a dir, si realitza un blackjack, recollirà les postes que perden i pagarà les assegurances a raó de dos per un. Si no fa blackjack, recollirà les assegurances i cobrarà o pagarà les altres postes com en el joc simple.

En el cas que el jugador tingués blackjack i el crupier un as, el jugador podria optar per rebre el pagament a la par.

c) Les parelles

Quan un jugador rep les dues primeres cartes del mateix valor, pot jugar a dues mans. Si utilitza aquesta possibilitat haurà de fer una posta igual a la seva inicial a l'altra carta. Aquestes dues cartes i aquestes dues postes seran considerades aleshores com a mans separades i independents, cada una amb el seu valor i destinació propis. Podrà, per tant, formar tantes mans com nombre de cartes d'igual valor rebí.

passar a la següent. Si forma una nova parella, podrà de bell nou separar-la i dipositar-hi una altra posta igual.

Quan un jugador separa un parell d'asos, no se li permet demanar més que un sol naip per cada as que ha format una nova mà.

Si un jugador separa una parella d'asos o una parella de cartes que valguin 10 punts cada una i amb la següent totalitzava 21 punts, aquesta jugada no serà considerada com a blackjack, i li han de pagar solament una vegada la seva posta.

d) Aposta doble

Un jugador podrà doblar la seva posta amb els dos primers naips, però, en aquest cas, només tindrà dret a un naip suplementari. La doble aposta estarà autoritzada per a totes les mans incloses les parelles, amb l'excepció de la parella d'asos.

e) Retirada

Un jugador podrà desistir de la seva jugada, i perdre la meitat de l'import de la seva posta, sempre que el primer naip del crupier no sigui un as, i abans de donar la tercera carta al primer jugador que la sol·liciti.

f) Apostes acumulades

Es poden autoritzar les denominades apostes i premis acumulats, amb relació a combinacions especials de cartes obtingudes per part dels jugadors dins les seves mans en el curs de les partides ordinàries i també entre diverses taules de black jack.

2n. Màxim i mínim de les postes

Les postes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes, han de realitzar-se, dins els límits del mínim i màxim, abans de distribuir les cartes.

a) El mínim serà fixat per l'autorització concedida pel Ministeri de l'Interior. Són aplicables a aquest joc les normes de la ruleta referents a la possibilitat de modificar el mínim i el màxim de les postes.

b) El màxim de les postes és fixat per cada taula en 20, 25, 50, 100 o 200 vegades el mínim autoritzat de la posta.

El màxim s'entén per mà i pot ser sobrepassat en el supòsit d'un jugador assegut, titular de diverses mans d'altres jugadors.

3r. Funcionament del joc

Hi ha diverses operacions que són prèvies al començament de cada partida:

a) Extreure els naips del dipòsit, desempaquetar-los i escartejar-los d'acord amb les normes del Reglament de casinos de joc.

b) Finalitzades les operacions prèvies, cada una de les piles s'escarteja i s'escapça separatament, almenys tres vegades. Seguidament, tots sis jocs es reuneixen i escapcen, i finalment la mitja dotzena es presentarà a un jugador per a una nova i darrera escapçada. Després d'aquesta, el crupier col·loca un separador de mostra o de bloqueig, a fi de deixar com a reserva una quantitat de cartes equivalent com a mínim a un joc. A continuació s'introdueixen les cartes al distribuïdor o sabot.

c) Abans de distribuir les cartes, el crupier retira les cinc primeres del distribuïdor i comença després la partida.

Les cartes s'han de distribuir sempre amb les cares a dalt. Quan aparegui el separador, el crupier ha de mostrar-lo al públic i anunciar que la jugada que realitza és la darrera de l'escapçada. Si apareix una carta amb la cara a dalt al distribuïdor, s'ha d'eliminar.

04. BOULE O BOLA

I. Denominació

La bola o boule és un joc d'atzar, dels anomenats de contrapartida, en què els participants juguen contra l'establiment organitzador; i la possibilitat de guanyar, igual que a la ruleta, depèn del moviment d'una bola dins una plataforma circular.

II. Elements del joc

El joc de la bola es practica en una taula, al centre de la qual es troba la plataforma circular i, als costats, dos taulers destinats a rebre les postes. També pot incloure un sol tauler.

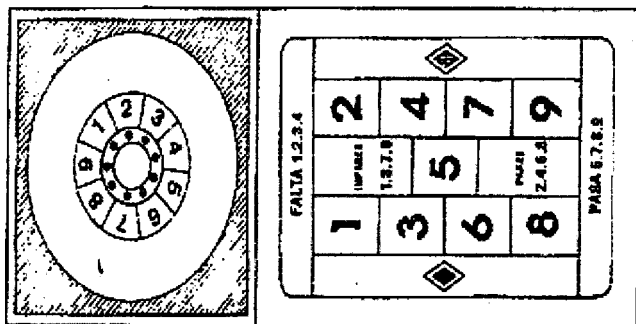
L'esmentada plataforma consisteix en un plat circular d'1,50 metres de diàmetre inserit en un quadre d'1,85 metres de costat. Al centre presenta un sortint al voltant del qual es distribueixen dues files, amb devuit orificis, i amb la numeració de l'1 al 9, en un dels quals anirà a caure la bola de cautxú, que indicarà el número guanyador.

D'aquests, els orificis amb els números 1, 3, 6 i 8 són de color negre, de color vermell els números 2, 4, 7 i 9, i de color groc, o d'un altre color (però mai vermell ni negre), el número cinc.

Els taulers de joc són idèntics i estan dividits en un determinat nombre de caselles, que corresponen a les diverses combinacions possibles. El jugador pot triar entre les sorts múltiples o senzilles, que consisteixen a realitzar la posta sobre parell o senar (números parells o senars), vermell o negre (números vermells o negres), passa (números superiors al 5), manca (números inferiors al 5). El número cinc no figura en cap d'aquestes combinacions, ocupa la casella central del tauler i pot ser jugat com qualsevol altre número, però no és vermell

ni negre i està exclòs de la sèrie senar, passa o manca.

TAULER BOULE



III. El personal

El personal destinat és el següent:

- El cap de taula és qui dirigeix i controla la partida. Pot haver-n'hi un per cada quatre taules.
- Hi ha crupiers, un per cada tauler, encarregats de llençar la bola, seguint un orde de rotació establert per la direcció, sense que cap d'ells pugui especialitzar-se en aquesta missió.

IV. Jugadors

En poden participar en cada partida un nombre indeterminat.

V. Regles del joc

a) Combinacions possibles

Només es poden fer dues combinacions:

La primera, apostar sobre un número sencer, de l'1 al 9, i en aquest cas el guanyador rep set vegades el valor de la seva posta. La segona, apostar sobre una sort senzilla (vermell o negre, parell o senar, passa o manca). En tots aquests casos, el guanyador recupera la posta i rep un valor igual a aquesta. No obstant això, quan surt el número 5, es perden totes les postes realitzades sobre aquestes sorts senzilles.

b) Màxim i mínim de postes

El mínim de postes està fixat en l'autorització concedida per la Conselleria d'Interior. No obstant això, el director responsable de l'establiment pot obrir els taulers amb una posta mínima igual a dues vegades l'autoritzada, sempre que aquell mínim sigui mantingut, almenys, en un tauler, durant tot el temps que resti obert el dit establiment.

El màxim de postes està fixat en l'autorització. Per a les postes sobre un número sencer, no podrà ser inferior a quaranta vegades, ni superior a cent vegades el mínim autoritzat, i per a les sorts senzilles no podrà ser inferior a dues-centes vegades ni superior a cinc-centes vegades el dit mínim.

Aquest màxim s'aplica, per taula, a cada jugador considerat aïlladament. Per això, l'establiment no pot fixar un màxim per al conjunt de postes que pertanyin a jugadors diferents i col·locats sobre un número sencer o sobre una sort senzilla.

c) Funcionament del joc

Els jugadors fan les postes a partir del moment en què el cap de la partida anuncia: «Facin joc». Aquestes es col·loquen, en forma de fitxes, en una de les caselles del tauler escollit pel jugador.

A continuació la bola és llançada pel crupier al llarg del caire exterior del plat circular, en el qual fa nombroses voltes abans d'abordar la zona dels orificis. És en aquest moment quan el crupier demana: «Han fet les apostes?». Seguidament anuncia: «Prou apostes». De llavors ençà qualsevol posta dipositada després d'aquest avís és rebutjada i el crupier torna les fitxes a l'apostador tardà amb el rascle.

Una vegada que la bola queda immobilitzada en un orifici, qui ha llençat de la bola n'anuncia el resultat, dient en veu alta el número guanyador i les sorts senzilles.

El crupier recull aleshores, amb el rascle, totes les postes perdedores, i deixa sobre la taula les postes guanyadores, a les quals afegeix el guany. El jugador que guanya recupera, en tots els casos, la seva posta i pot retirar-la del

joc.

05. TRENTA I QUARANTA

I. Denominació

El trenta i quaranta és un joc d'atzar practicat amb cartes, dels denominats de contrapartida, en el qual els participants juguen contra l'establiment. Hi ha diverses combinacions guanyadores.

II. Elements del joc

1r. Cartes o naips

A trenta i quaranta es juga amb sis jocs de cartes, dels denominats francesos, de 52 cartes cada un, totes d'un mateix color, sense índex. Les figures valen deu punts, l'as val un punt i les altres cartes el seu valor nominal.

2n. Taula de joc

Ha de tenir forma d'escut i estar dividida en quatre caselles, dues de les quals, més grans que les altres, corresponen al vermell i al negre; ambdues han d'estar separades per una banda central que ha de contenir el color; més avall se situa una casella de forma triangular per a l'invers.

A la part oposada se situa el cap de taula i a cada costat seu se situen els dos crupiers. Davant i a l'esquerra del crupier que escapça hi ha d'haver una ranura en la qual es dipositen les cartes usades, i davant dels dos crupiers la caixa que conté la banca de la taula.

III. El personal

Cada taula ha de tenir permanentment destinats al seu servei un cap de taula i dos crupiers. Hi pot haver un cap de taula cada quatre taules.

El cap de taula és el responsable del desenvolupament correcte del joc.

Hi ha d'haver dos crupiers, situats l'un davant l'altre. L'un, el crupier que escapça, té com a missió el repartiment de les cartes, i l'altre, el pagament de les apostes guanyadores i la retirada de les apostes perdedores.

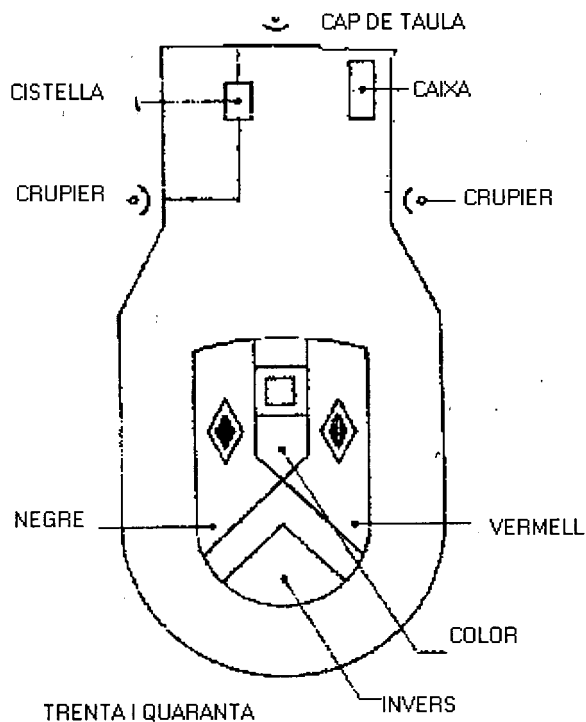
IV. Jugadors

A cada partida poden apostar un nombre indeterminat de jugadors.

V. Regles del joc

1r. Combinacions possibles

S'han de formar dues fileres desplaçades de cartes, la de dalt, denominada negra, i la de baix, vermella. Es distribueixen cartes fins que s'obté a cada filera una puntuació compresa entre trenta i quaranta.



Els jugadors no poden fer ús més que de les combinacions següents, per les quals reben l'equivalent de la seva aposta.

a) Vermell o negre: guanya la filera que té les cartes amb un valor més pròxim a 31.

b) Color o invers: hi ha color si la filera guanyadora és del mateix color que la primera carta de la filera negra.

En cas contrari hi ha invers.

Quan dues fileres de cartes formen el mateix punt, el joc és nul, llevat que aquest punt sigui 31. En aquest cas regeixen les mateixes disposicions que regulen el sistema del zero a la ruleta. Les apostes iguals o superiors, mitjançant el dipòsit de l'1 per 100 de l'import de l'aposta efectuat en el moment de la posta; a aquest efecte se situarà un senyal o placa sobre la posta en realitzar-la.

2n. Màxim i mínim de les apostes

El mínim de les apostes està determinat per l'autorització concedida per la Conselleria d'Interior.

El màxim serà igual a mil vegades el mínim establert.

3r. Desenvolupament del joc

Una vegada el crupier ha escartejat les cartes, el jugador més pròxim a la dreta d'aquest crupier les escapça.

Tot seguit el crupier col·loca una carta vermella davant de les cinc darreres cartes de la baralla. L'aparició d'aquesta carta vermella determina l'anul·lació del joc en curs, i es procedeix a posar a la taula i de cap per avall les cinc darreres cartes i a recomptar-les.

Després d'haver introduït les cartes en el sabot es realitza, de forma descoberta, la col·locació d'aquestes sobre la taula, que comença necessàriament per la filera negra. Quan el total arribi o sobrepassi els 31 punts, s'inicia la col·locació de cartes en la filera vermella. A continuació el crupier anuncia en veu alta la puntuació de cada filera i les sorts guanyadores (per exemple: dos negre i color guanyen o negre i invers guanyen, i el mateix començant pel vermell, és a dir, dos vermell i color guanyen o negre i invers, el crupier anuncia també color guanya o color perd). Tot seguit, es procedirà al pagament de les apostes guanyadores, operació que es realitzarà obligatòriament sort per sort, començant sempre pel color o invers i després negre i vermell, i per les apostes més allunyades del crupier. Sols després d'haver estat retirades les apostes perdedores podrà procedir-se al pagament de les apostes guanyadores.

Les cartes hauran de quedar damunt la taula durant tot el temps que duri la retirada i el pagament de les apostes, de forma que els jugadors puguin verificar les puntuacions dels diferents jocs.

06.DAUS O CRAPS

I. Denominació

El joc de daus és un joc d'atzar, dels denominats de contrapartida, en el qual els participants juguen contra l'establiment, i hi ha diverses combinacions guanyadores.

II. Elements del joc

1r. Daus

El joc de daus es juga amb dos daus, del mateix color, de material transparent, amb les superfícies polides, de 20 a 25 mm de costat. Han de tenir els caires ben definits (tallants), els angles vius i els punts marcats al ras. No s'admetran, per tant, daus amb caires bisellats, angles arrodonits o punts còncaus.

En una de les cares hi ha de figurar el nombre d'ordre del fabricant i les sigles de l'establiment, sense que això en perjudiqui l'equilibri.

A cada sessió es posen a disposició de cada taula dedicada al joc de daus sis daus en perfecte estat i diferents dels usats a la sessió anterior.

Dos daus s'han d'utilitzar a la partida, i han de quedar en reserva els altres quatre, en una cavitat prevista a aquest efecte a les taules de joc, per si s'han de substituir els primers.

III. Personal

A cada taula de daus presta els seus serveis un cap de taula, un o dos crupiers i un stickman.

El cap de taula és el responsable de la claredat i regularitat del joc. Col·labora amb els crupiers en el maneig de fitxes i diposita els doblers a caixa.

Els crupiers s'ocupen de recollir les apostes perdudes, col·locar, si s'escau, les apostes sobre la caixa indicant el punt, i pagar les apostes guanyadores. S'ocupen, així mateix, dels canvis de bitllets i fitxes que sol·liciten els jugadors.

L'stickman és l'encarregat de comprovar el bon estat dels daus, d'entregar-los als jugadors i de fer els advertiments necessaris per al desenvolupament del joc.

Quan funcioni només la meitat de la taula o s'utilitzi la taula reduïda de daus (mini-craps, european seven-eleven, etc.) hi ha d'haver, com a mínim, un crupier stickman.

IV. Regles del joc

1r. Combinacions.

Els jugadors no poden fer ús més que de les següents classes de sorts:

A. Sorts senzilles, que es paguen a la par.

Win

Que es juga a la primera tirada. Guanya amb 7 o 11, perd amb 2, 3 o 12. Si surt cap altra xifra, el resultat queda en suspens i el número que ha sortit és el punt, que és indicat pel crupier mitjançant una placa col·locada sobre la caixa corresponent a aquest número. Les apostes sobre el Win guanyen si el punt es repeteix, perden si surt el 7 i es repeteixen si surt una altra xifra. Els daus canvien de mà quan surt el 7, que fa perdre.

Don't win

Que es juga a la primera tirada. Guanya amb 2 o 3, perd amb 7 o 11 i dóna resultat nul amb 12. Si surt una altra xifra, el resultat queda en suspens i la que ha sortit és el punt. Les apostes sobre Don't Win guanyen si surt el 7 i perden si el punt es repeteix.

Come

Que es juga en qualsevol moment després de la primera tirada. Aquesta sort guanya si surt el 7 o l'11 a la tirada següent i perd si surt el 2, 3 o 12. Si surt una altra xifra, l'aposta es col·loca sobre la casella que duu el número que ha sortit i, a partir de la tirada següent, guanya si surt aquest número i perd amb el 7; el resultat queda pendent si surt qualsevol altre número.

Don't come

Que es juga en qualsevol moment després de la primera tirada. Guanya si surt el 2 o 3, perd amb el 7 o l'11 i dóna resultat nul amb el 12. Si surt qualsevol altra xifra, l'aposta es col·loca a la casella corresponent i, a partir de la següent jugada, guanya si surt el 7 i perd si surt el punt sobre el qual està col·locada l'aposta.

Les apostes col·locades sobre Win no poden ser retirades i han de jugar fins que es guanyi o es perdi.

Field

Que es juga en qualsevol moment de la partida i és decisiva cada «tirada». Guanya si surt el 2, 3, 4, 9, 10, 11 o 12 i perden els altres resultats. Es paga doble si surt el 2 o el 12, i a la par per a les altres puntuacions.

Big 6

Que es juga en qualsevol moment de la partida. Guanya si surt una puntuació de 6 formada de qualsevol manera i perd si la puntuació és 7. Mentre no surti una de les dues puntuacions l'aposta continua, encara que pot ser retirada pel jugador.

Big 8

Que es juga en qualsevol moment de la partida. Guanya si surt una puntuació de 8 formada de qualsevol manera i perd si la puntuació és de 7. Mentre no surti una d'aquestes dues puntuacions l'aposta continua, però pot retirar-la l'apostant.

Under 7

Que es juga en qualsevol moment de la partida. Guanya si el total dels punts formats pels daus és inferior a 7 i perd si és igual o superior a 7.

Over 7

Que es juga en qualsevol moment de la partida. Guanya quan la puntuació formada pels daus és superior a 7, i perd quan és igual o inferior a 7.

B. Sorts múltiples, que es poden jugar en qualsevol moment de la partida.**Hard ways**

Que es juga sobre els totals de 4, 6, 8 o 10 formats per dobles; les apostes poden ser retirades després de cada tirada no decisiva. Guanya si surt el doble elegit i perd amb el 7 o si el total del número no està format per dobles. El doble de 2 i el doble de 5 es paguen set vegades l'aposta, el doble de 3 i el doble de 4, a nou vegades l'aposta.

Joc de 7

Que es paga quatre vegades l'aposta. Guanya si surt 7; perd si surt qualsevol altre resultat.

Joc d'11

Que es paga quinze vegades l'aposta. Guanya si surt l'11; perd si surt qualsevol altre resultat.

Any craps

Que es paga set vegades l'aposta. Guanya si surt el 2, 3 o 12; perd si surt qualsevol altre resultat.

Craps 2

Que es paga trenta vegades l'aposta. Guanya si surt el 2; perd amb qualsevol altre resultat.

Craps 3

Que es paga quinze vegades l'aposta. Guanya si surt el 3; perd amb qualsevol altre resultat.

Craps 12

Que es paga trenta vegades l'aposta. Guanya si surt el 12; perd amb qualsevol altre resultat.

Horn

Que es paga quatre vegades l'aposta. Aquesta sort, que associa el Craps amb el joc de l'11, guanya si surt 2, 3, 12 o 11; perd amb qualsevol altre resultat.

C. Sorts associades, que només poden jugar-se quan la sort simple corresponent, el punt de la qual és conegut, ha estat ja apostada i segueixen la sort d'aquesta, encara que poden ser retirades després d'un joc no decisiu.

La sort associada al win, l'aposta de la qual es fa en la proximitat i a l'exterior de la sort senzilla corresponent, guanya amb el punt, perd amb el 7 i dóna resultat nul amb qualsevol altre total. L'aposta es paga 2 per 1 si el punt és 4 o 10; 3 per 2 si el punt és 5 o 9, i 6 per 5 si el punt és 6 o 8.

La sort associada al don't win, l'aposta de la qual es fa sobre l'aposta principal de la sort senzilla corresponent, guanya amb el 7, perd amb el punt i dóna resultat nul amb qualsevol altre total. L'aposta es paga 1 per 2 si el punt és 4 o 10; 2 per 3 si el punt és 5 o 9, i 5 per 6 si el punt és 6 o 8.

La sort associada del come, l'aposta de la qual es fa sobre l'aposta principal de la sort simple corresponent o pròxima a aquesta, guanya, perd o dóna resultat nul en les mateixes condicions que el come, i es paga com la sort associada del win.

La sort associada al don't come, l'aposta de la qual es fa sobre l'aposta principal de la sort simple corresponent, guanya, perd o dóna resultat nul en les mateixes condicions que el don't come, i es paga com la sort associada al don't win.

D. Les place bets, que poden jugar-se en qualsevol moment de la partida sobre els números 4, 5, 6, 9 o 10 i les apostes poden ser retirades en les tirades no decisives.

La right bet, en la qual l'aposta es fa segons la posició del jugador, a cavall sobre la línia, davant o darrere de qualsevol número elegit. Aquesta sort guanya si el punt surt abans del 7; perd amb el 7 o dóna resultat nul. L'aposta es paga 7 per 6 si el punt és 6 o 8; 7 per 5 si el punt és 5 o 9, i 9 per 5, si el punt és 4 o 10.

La wrong bet, en la qual l'aposta es fa en la casella posterior del número elegit i que el crupier la indica, amb l'ajuda d'una contramarca amb la indicació

«wrong bet». Guanya si surt el 7 abans del punt; perd si surt el punt o dóna resultat nul. L'aposta és pagada 4 per 5 si el punt és 6 o 8, 5 per 8 si el punt és 5 o 9 i 5 per 11 si el punt és 4 o 10.

2n. Apostes

Les apostes mínima i màxima es determinen en l'autorització del casino.

En les sorts senzilles, l'aposta màxima no pot ser inferior a 20 vegades ni superior a 1.000 vegades el mínim de la taula.

En les sorts múltiples, l'aposta màxima s'ha de calcular de manera que el guany possible sigui, almenys, igual al permès per al màxim sobre les sorts senzilles, i a tot estirar igual al triple d'aquest guany.

En les apostes associades, de win i come, l'aposta màxima és determinada per l'import de les apostes fetes efectivament sobre les sorts senzilles corresponents.

En les sorts associades del don't win i del don't come el màxim de l'aposta es fixa en funció del punt jugat, això és, per a 4 i 10, el 200 per 100 de l'import de l'aposta feta sobre la sort senzilla corresponent; per al 5 i 9, el 150 per 100 del dit import, i per a 6 o 8, el 120 per 100 del mateix import.

En les right bet, el màxim de l'aposta està en funció del punt jugat i igual al màxim de les apostes en les sorts senzilles per a 4, 5, 9 i 10 o el 120 per 100 d'aquest màxim per a 6 i 8.

En les wrong bet, el màxim de l'aposta està en funció del punt jugat, i és igual al 125 per 100 del màxim de les apostes sobre les sorts senzilles per a 6 i 8, al 160 per 100 d'aquest màxim per al 5 i 9 i al 220 per 100 per al 4 i 10.

3r. Funcionament

El nombre de jugadors que podrà ocupar cada taula de daus no està limitat.

Els daus s'ofereixen als jugadors començant, en iniciar-se la partida, per aquell que estigui a l'esquerra dels crupiers i després seguint el sentit de les busques del rellotge. Si un jugador refusa els daus, aquests passen al jugador següent, en l'ordre previst. L'stickman passa els daus al jugador mitjançant un bastó, evitant tocar-los, excepte quan els hagi d'examinar, o de recollir quan caiguin a terra.

El jugador que llença els daus ho ha de fer immediatament després de l'anunci de «prou apostes», i no els pot fregar ni guardar a la mà.

El tirador pot demanar el canvi de daus abans de llençar-los, però no pot fer-ho durant la sèrie de llançaments necessaris per arribar al número designat com a punt, llevat del cas que un dau salti fora de la taula i caigui a terra. En aquest cas se li ofereix elegir entre els quatre daus restants de la taula, per acabar la jugada. Si, en acabar la jugada, el dau perdut no es troba, es proveeix la taula d'un nou joc de daus i es retira l'anterior.

Els daus es llencen al llarg de la taula, de manera que s'hi aturin a dins, i sempre amb la intenció de fer que ambdós daus toquin el costat oposat al jugador que els ha llençat.

Els daus han de rodar i no lliscar perquè la jugada sigui vàlida. Si els daus es rompen, se superposen, es munten sobre una fitxa o cauen de la taula o damunt del caire d'aquesta o en la cistella dels daus de reserva, o si el llançament no ha estat correcte, l'stickman anuncia «tirada nul·la».

El cap de taula pot privar un jugador del dret de tirar els daus, si incompleix repetidament les regles del llançament.

Després d'un nombre determinat de tirades, el cap de taula pot acordar el canvi de daus. L'stickman anuncia llavors «canvi de daus», i posa davant del jugador, amb el bastó, els sis daus al servei de la taula. El jugador n'agafa dos per llençar-los i els quatre restants es tornen, a la vista dels jugadors, a la caixa prevista a aquest efecte.

No poden fer-se apostes després del «prou apostes». El jugador que tira els daus haurà d'apostar sobre el win o sobre el don't win abans de llençar-los, i pot jugar a més sobre totes les altres sorts possibles.

07.PUNT I BANCA**I. Denominació**

T: significa demanar tercera carta
P: significa plantar-se

VII. Desenvolupament del joc

Una vegada realitzades les operacions de recompte, d'escartear les cartes i d'escapçar la baralla, es col·loca en el seu interior una carta bloqueig o carta de detenció d'un color que permeti diferenciar-la de les altres, tenint cura que, per davall seu, quedin set cartes. L'aparició de la carta de detenció determinarà el final de la partida i no es podrà realitzar cap jugada més, llevat de la que s'es-tigui efectuant en aquell moment.

A continuació el crupier extreu una primera carta i la descobreix. El valor d'aquesta carta determina el nombre de cartes que s'han d'inutilitzar i introduir a la cistella. Per a aquest cas concret, el valor de les figures i dels deus serà de deu punts.

L'ordre del crupier «prou apostes» i a continuació «cartes», va dirigida al jugador que té el sabot perquè aquest reparteixi dues cartes, de cap per avall, a cada mà. La primera i tercera cartes que corresponen a la mà del jugador són traslladades al crupier; la segona carta i la quarta carta que corresponen a la banca queden sota el cantó frontal dret del sabot. Tot seguit, les cartes de la mà del jugador s'entreguen a qui ha fet la major aposta a favor de la dita mà, qui les mostra i les torna a continuació al crupier, que anuncia la puntuació total i les col·loca a la seva dreta. Així mateix, el jugador que distribueix les cartes les descobreix i les trasllada al crupier. Aquest anuncia el punt total per a les dues cartes i les col·loca a la seva esquerra.

Quan, d'acord amb les regles establertes, el jugador hagi de plantar-se, el crupier anunciarà: «El jugador es planta ... (punt total)»; en cas contrari, dirà en veu alta: «Carta per al jugador». Les mateixes regles són aplicades a la mà de la banca.

Finalitzada la jugada, el crupier anuncia la mà amb la puntuació més alta, que és la guanyadora, i a continuació es fa el pagament de les apostes guanyadores i la deducció, si s'escau, del benefici de l'establiment.

En cas d'empat el jugador que hagi apostat a empat cobrarà el guany establert (vuit a un).

08.BACARÀ, CHEMIN DE FER O FERROCARRIL

I. Denominació

El bacarà o ferrocarril, conegut també com a chemin de fer, és un joc de cartes dels denominats de cercle que enfronta diferents jugadors entre si, i dels quals té la banca, contra la qual poden apostar tots els jugadors asseguts i els que estiguin drets darrere d'aquests.

II. Elements del joc

1r. Cartes.

Es fan servir sis baralles de 52 cartes, de les denominades franceses, sense índex, la meitat d'un color i l'altra meitat d'un color diferent.

Els naips poden ser usats més d'una vegada i no han de ser substituïts per uns altres, sempre que estiguin en perfecte estat. Pel que fa a les característiques que han de reunir les cartes, la forma de ser escartejades i manejades durant el joc, cal ajustar-se al que disposa el Reglament de casinos de joc.

2n. Distribuïdor o sabot.

Cal ajustar-se al que disposa el número 2 de l'apartat II de l'epígraf 3 del d'aquest Catàleg.

3r. Taula de joc.

Ha de ser de forma ovalada, amb un lleuger tall o entrant en un dels costats més grans, que indica la posició del crupier. La taula ha de tenir una sèrie de departaments separats i numerats a partir de la dreta del crupier. Cada departament pot acollir només un jugador.

La superfície central de la taula ha de contenir les obertures o ranures següents: una en el centre, on s'introdueixen les cartes usades, també anomenada cistella; una altra a la dreta del crupier, per a les deduccions en benefici de la casa, anomenada pou o cagnotte, i una última, o dues si s'escau, per a propines. La quantitat que constitueix la banca està situada davant el crupier, a la seva esquerra, i se situen a la dreta d'aquest els guanys del banquer que no constitueixen la banca (els que el crupier no ha posat en joc).

III. Personal

Cada taula de joc ha de tenir permanentment al seu servei un cap de taula i un crupier. Hi ha d'haver com a mínim un canvista (empleat de canvis) per atendre les diverses taules d'aquest joc.

1r. Cap de taula.

És el responsable del desenvolupament correcte del joc. Actua com a delegat de la direcció i li correspon resoldre qualsevol conflicte plantejat a la taula del joc. Duu una relació dels jugadors que aspiren a ocupar les places que puguin quedar vacants.

2n. Crupier.

Sense perjudici de les funcions que en aquest epígraf del Catàleg se li atribueixen, té encomanades les següents: recomptar, escartear i introduir les cartes en el sabot; traslladar les cartes als jugadors mitjançant la seva pala, anunciar en veu alta les distintes fases del joc i actuacions dels jugadors; calcular i ingressar la quantitat que correspon al pou en la ranura corresponent, i introduir les cartes usades i les propines en les ranures destinades a aquest efecte. Així mateix, li correspon la custòdia i control de la suma que constitueix la banca i el pagament dels guanys als jugadors. També orientar els jugadors que ho sol·licitin sobre les regles aplicables en cada cas.

3r. Canvista.

Situat dret, davant o darrere el crupier, té per missió efectuar el canvi de doblers per fitxes als jugadors que ho sol·licitin, com també al crupier.

A més, hi ha d'haver servidors auxiliars en un nombre no superior a un cada quatre taules o fracció. No poden intervenir en res que es relacioni amb el desenvolupament del joc, les cartes o les fitxes.

IV. Jugadors

Davant cada departament de la taula es pot asseure un jugador. La superfície dels departaments pot ser utilitzada per dipositar-hi les fitxes i manejar, si s'escau, les cartes. També poden participar en el joc tots aquells jugadors que ho desiguen, que s'han de situar drets al voltant de la taula i darrere dels que estiguin asseguts.

Amb caràcter general, s'estableix el següent ordre de prioritats entre els jugadors: els jugadors asseguts sobre els que estan drets; entre els primers, se segueix la numeració correlativa dels departaments, a partir del que estigui situat a la dreta del banquer. Entre els que estan drets, se segueix el mateix ordre de prioritats que entre els asseguts. El jugador assegut que canvia de lloc durant una talla està obligat a deixar passar la mà ("saludar"); a més, no pot exercir el dret de prioritats per adquirir la mà passada, és a dir, agafar la banca, o per fer de banc fins que no hagi «salutat». Passa el mateix quan un jugador ocupa una plaça vacant durant la distribució d'un sabot.

Si el canvi de seient o l'arribada d'un nou jugador es fa en finalitzar la talla, l'ordre de prioritats queda intacte.

En cap cas un jugador pot ocupar plaça de seient a més d'una taula de joc simultàniament.

L'ocupació de places vacants es fa de la forma següent:

Tenen prioritats, durant la talla, els inscrits en la llista d'espera en poder de l'inspector, una vegada conculsa aquesta els jugadors asseguts que hagin sol·licitat canvi de plaça.

El jugador que refusa prendre la mà dues vegades consecutives ha d'abandonar la seva plaça a la taula de joc.

Està prohibit als jugadors que estan drets desplaçar-se de lloc per seguir la mà. A qui ho faci serà el primer a qui es cobrarà o l'últim a qui es pagarà, si s'escau.

El jugador que no sigui a la taula quan li correspongui prendre la mà podrà la seva plaça en benefici del primer inscrit en la llista d'espera.

En cap cas no pot ocupar-se una plaça de seient momentàniament buida.

V. Banca

La banca s'adjudica inicialment al jugador situat a la dreta del crupier (assegut davant el departament número 1), és rotatòria i segueix l'ordre de numeració dels departaments.

Qualsevol jugador, estigui assegut o dret, pot, en qualsevol passada de la banca, associar-se al banquer, si aquest ho accepta, posant a la seva disposició una quantitat determinada. L'associat no pot intervenir en cap moment en el joc i guanya o perd en les mateixes condicions que el banquer.

El jugador pot retenir la banca mentre guanya, però si perd ha de cedir-la al jugador situat a la seva dreta. Igual ocorrerà quan la banca sigui abandonada voluntàriament. Si cap jugador no vol agafar la banca, aquesta segueix rotant per l'ordre establert. En qualsevol cas, el jugador que agafa la banca ho ha de fer, almenys, amb la mateixa quantitat que el qui la va abandonar voluntàriament.

Si cap jugador assegut desitja adquirir la banca, aquesta s'ofereix als qui estan drets i, si no l'adquireix ningú, el jugador que ha cedit la banca o ha pas-

sat la mà pot tornar a agafar-la per la mateixa quantitat. La mà passada adquirida per un sol jugador té preferència sobre l'adquirida en associació. El banquer que ha passat la mà pot associar-se amb el jugador que l'ha adquirit posteriorment.

Si la banca no ha estat adquirida en el torn rotatori, se subhasta i adjudica al major postor entre els jugadors asseguts i drets, a excepció del banquer. Els jugadors asseguts només tenen prioritats sobre els qui estan drets en el cas de licitacions iguals.

Quan algun jugador que està dret adquireix la banca (pren la mà) i la torna a passar, la banca s'ofereix primer al jugador assegut a la dreta del darrer jugador assegut que ha tingut la banca. Quan el jugador que adquireix la banca està assegut en el moment de passar-la, aquesta s'ofereix primer al jugador assegut a la seva dreta.

Una vegada adjudicada la banca, el total que la forma pot ser augmentat pel jugador en relació amb la quantitat oferta, però mai disminuït.

Si la banca adjudicada és superior a la banca anterior, el jugador que ha fet banca abans de passar la mà té dret a agafar les cartes, encara que la seva aposta sigui inferior a la d'altres jugadors, però només durant una jugada.

El banquer que passa la mà, així com el seu associat, no pot participar en la subhasta de la mà que acaben de passar, però sí que pot fer-ho quan el nou banquer passa la mà, i així successivament.

Si no adquireix la banca cap jugador, aquesta torna al jugador situat a la dreta del banquer que ha passat la mà, que l'ha d'acceptar pel mínim establert a la taula. Si no ho fa, ha de cedir la seva plaça.

Quan el jugador que ha adquirit una mà passada perd, el sabot torna al jugador assegut a la dreta del banquer que ha passat la mà.

El jugador que adquireix la banca està obligat a donar cartes almenys una vegada. Si s'hi nega, la banca se subhasta, però no hi pot licitar ni aquest jugador ni l'anterior banquer si s'ha passat la mà. Si en aquesta primera jugada hi ha igualtat de punts, la banca pot ser cedida d'acord amb les regles generals.

El mínim del punt o mínim de les postes, és a dir, la quantitat mínima per poder jugar com a punt contra la banca, no ha de ser necessàriament idèntic per a les distintes taules, ni pot ser inferior en cap cas al mínim autoritzat per la Conselleria d'Interior, que ha d'aparèixer ostensiblement indicat a la taula.

El màxim del punt o quantitat màxima que pot exposar un jugador és aquella quantitat equivalent a la que té la banca en cada jugada. Quan un jugador arriba a aquesta quantitat màxima es diu que fa banc.

El màxim de la banca ha de ser equivalent a cent vegades el mínim autoritzat per al punt, i el mínim de la banca no pot ser inferior al d'aquest. Amb sol·licitud prèvia dels casinos, pot autoritzar-se que la banca jugui sense màxim limitat.

La deducció en benefici de l'establiment queda fixada en un 5 per 100 sobre les quantitats guanyades pel banquer a cada jugada.

Garatge és la quantitat o conjunt de quantitats que el banquer exclou del joc, quan es donen els casos o circumstàncies següents:

a) Garatge voluntari

Els guanys obtinguts pel banquer normalment passen a formar part de la banca, però aquest pot decidir voluntàriament excloure'ls del joc, sempre que la suma superi una quantitat equivalent a cinquanta vegades el mínim del punt, i passen aleshores a constituir o formar part del garatge.

b) Garatge obligatori

És la quantitat que el banquer ha d'excloure del joc en la mesura que l'import de la banca excedeixi la suma de valors dels punts.

c) Garatge impropri

És aquella part de la banca que el banquer no pot posar en joc, perquè excedeix la quantitat màxima permesa per la banca, és a dir, cent vegades el mínim del punt.

d) Exclusió del garatge

En el cas que la banca jugui sense màxim limitat, el banquer pot renunciar al garatge anunciant «hi va tot».

VI. Regles del joc

El valor del joc depèn dels punts adjudicats a cada carta, que són els que duen inscrits, excepte el 10 i les figures, que no tenen cap valor numèric, i l'as, que val un punt. Se suma la puntuació de les cartes, s'ignoren les desenes i només té valor la xifra de les unitats. Guanya el joc amb puntuació nou o la més pròxima a aquesta xifra. En cas d'empat, la jugada és considerada nul·la.

El banquer reparteix, inicialment i de forma alternativa, dues cartes tapades al jugador que s'enfronta amb ell, i es dona a si mateix dues cartes tapades. Si quan ha rebut les dues primeres cartes, la puntuació és de vuit o nou, les descobreix i abat el joc, i el contrari ha de mostrar també el seu joc.

En els altres casos, el jugador que s'enfronta a la banca pot sol·licitar una

tercera carta o considerar-se servit, fet que anunciarà utilitzant els termes «carta» i «no», respectivament. L'actuació del jugador s'ha d'ajustar a les regles següents:

- Quan té 0, 1, 2, 3 o 4, ha de demanar carta.
- Quan té 5, pot optar.
- Quan té 6 o 7, s'ha de plantar.

En el supòsit que el jugador faci banc, no se li aplicaran aquestes regles i tindrà llibertat per demanar carta o quedar servit, sempre que ho autoritzi el director de jocs abans de començar la partida. A continuació, el banquer podrà optar entre demanar carta o no fer-ho, excepte quan té zero (bacaà), quan és obligatori sol·licitar una tercera carta. A diferència de les anteriors, la tercera carta es dona sempre descoberta. El joc finalitza amb l'anunci de la puntuació de cada jugador, el descobriment de les cartes i el pagament o retirada de les apostes, si s'escau.

Qualsevol jugador pot sol·licitar aclariments sobre les regles del joc al crupier, qui està obligat a donar-les-hi. Si el jugador té puntuació de 5 i sol·licita consell al crupier, aquest l'ha de fer plantar.

El banquer pot, si ho desitja, sol·licitar al crupier el quadre de jugades de la banca. En aquest cas s'ha d'ajustar al que s'hi estableix.

VII. Desenvolupament del joc

És condició imprescindible perquè el joc pugui començar que hi hagi a la taula un mínim de quatre jugadors, xifra que haurà de mantenir-se durant tota la partida.

Al començament de cada partida, el crupier, després d'escartear les cartes, les ofereix als jugadors, i diu: «senyors, les cartes passen». Qualsevol jugador pot escartear les cartes, que, al seu torn, han de ser escarteades per darrera vegada pel crupier quan li siguin retornades. Una vegada fet això, ofereix les cartes al jugador situat a la seva esquerra, i així successivament, fins que algun d'ells escapci la baralla.

A continuació es col·loca a l'interior, abans de les set cartes finals de la baralla, una carta bloqueig, o carta de detenció, d'un color que permeti diferenciar-la de les altres. L'aparició d'aquesta carta determina el final de la partida i no es pot realitzar cap jugada més, llevat de la que s'està duent a terme en el moment.

Adjudicada la banca, el banquer anuncia la quantitat posada en joc, que és entregada en fitxes al crupier, que les col·loca sobre la taula, a la seva esquerra. Tot seguit, aquest anuncia la suma i indica als jugadors que és la xifra màxima que poden jugar, per això utilitza l'expressió «hi ha ..., euros a la banca».

Si hi ha diversos jugadors que volen fer banc, se segueix l'ordre de les prioritats establert a l'apartat IV.

El banc fet per un sol jugador, fins i tot si està dret, té preferència sobre el banc en associació.

Si cap jugador, dels asseguts o drets, no està disposat a fer banc, pot anunciar-se banc parcial, amb l'expressió «banc amb la taula». En aquest cas la quantitat de la posta ha de ser la meitat de la banca. A continuació, el crupier convidarà els altres jugadors a completar amb les seves apostes la suma en banca, fins que la veu «prou apostes» doni per acabat el temps d'apostar.

El jugador que ha anunciat «banc amb la taula» té dret a agafar les cartes, fins i tot si està dret, excepte quan algú diu la frase «amb la taula i darrer complet», i dona prioritat al fet de completar l'altra meitat. El «banc amb la taula» és considerat un fet aïllat i no dona prioritat per a la jugada següent, llevat que s'hagi fet sol.

Quan ningú no fa banc, ni banc amb la taula, les cartes es donen al jugador assegut l'aposta del qual sigui més alta. En cas d'igualtat d'apostes, se segueix l'ordre general de prioritats entre els jugadors. Està prohibit que un jugador assegut uneixi la seva aposta a la d'altres jugadors, estiguin drets o asseguts.

La petició de banc no té preferència quan les cartes han estat ja distribuïdes, excepte quan el jugador repeteix el banc, «banc seguit»; en aquest cas pot fer-ho fins i tot després de la distribució de les cartes, sempre que cap altre jugador no les tenguí ja a la mà. Té dret a demanar «banc seguit» el jugador que ha fet banc i ha perdut.

Si en el cas de banc seguit el crupier dona per error les cartes a un altre jugador, aquestes poden ser reclamades si encara no han estat vistes (la carta és considerada vista quan ha estat aixecada del tauler).

Si la petició de "banc seguit" es produeix després de la distribució i entrega de les cartes a un altre jugador, aquest darrer té preferència si ha agafat cartes i les ha vist.

Quan una vegada anunciat correctament "banc seguit" un jugador agafa les cartes abans que el crupier les doni al jugador que ha anunciat "banc seguit", les cartes li són retirades, encara que hagin estat vistes, i s'entreguen al jugador que correspongui.

Qualsevol banc seguit abandonat pot ser recuperat en cas d'igualtat de puntuació entre el banquer i un altre jugador o jugadors.

Quan ningú no fa banc i sols un jugador aposta contra la banca, aquest té dret al banc seguit.

Una vegada realitzades les apostes, i després de la veu del crupier «prou apostes», el banquer extreu les cartes del sabot i les distribueix d'una en una alternativament, començant pel jugador contrari. El crupier trasllada les cartes fins aquest jugador mitjançant la pala. Queda formalment prohibit al banquer distribuir les cartes abans que el crupier hagi anunciat «prou apostes»; això no obstant, pot instar al crupier a retirar les postes efectuades després que ha mencionat aquesta frase.

Examinades les cartes i sol·licitada, si escau, una tercera carta, es descobreixen els respectius jocs, i el crupier paga al guanyador. Si el triomf ha correspost al banquer, el crupier fa la deducció corresponent al pou o cagnotte, i introdueix l'import en la ranura destinada a aquest efecte. Els guanys del banquer passen a formar part de la banca, excepte si aquest decideix excloure'ls del joc, d'acord amb el que es preveu a l'apartat V. En aquest cas el crupier les col·loca sobre la taula, a la seva dreta.

Quan s'hagin acabat les cartes d'un sabot, el crupier procedirà a realitzar les operacions corresponents d'escartear, escapçar i introduir la baralla en el sabot. El banquer que guanya l'última jugada d'una talla té dret a continuar sent-ho en la pròxima, si ofereix una quantitat igual a la que constituïa aleshores la banca.

		Tercera carta de la ma del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuació dues primeres cartes de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa demanar tercera carta

P: Significa plantar-se

O: Significa que es pot optar

Si ho demana algun jugador, les cartes han de ser controlades al final de la talla.

VIII. Errors i infraccions en el joc

1r. Està prohibit extreure cartes del distribuïdor abans que hagi acabat el temps de les apostes. Les cartes tretes no poden en cap cas ser reintegrades al sabot, i el jugador que les ha tretes irregularment està obligat a seguir la jugada. Si com a cas excepcional l'inspector estima que no s'ha d'aplicar aquesta regla amb tot el seu rigor, la carta o cartes tretes han de ser obligatòriament refusades i no poden ser utilitzades pel jugador que pren la mà passada.

Qualsevol carta que aparegui descoberta en ser extreta del sabot es considera inservible i és retirada, sense que per això els jugadors puguin disminuir o retirar les apostes.

Si durant la distribució apareixen dues o més cartes aferrades, la jugada s'anul·la.

Quan alguna carta caigui en terra només la pot recollir el crupier o qualsevol altre empleat de l'establiment, i conserva el seu valor. La jugada es reprèn a continuació.

2n. Errors del crupier.

Si el crupier descobreix accidentalment alguna carta durant la distribució, els jugadors han d'ajustar-se a les regles del joc del banquer i del punt. En el cas que les dues cartes del punt siguin descobertes, el banquer s'ha d'atenir al que disposa el quadre de jugades de la banca, i haurà de demanar carta en els casos opcionals. Qualsevol altra falta comesa pel crupier durant el repartiment de les cartes anul·la la jugada, sempre que no pugui ser aquella rectificada sense perjudici per al banquer o per al jugador.

En el cas que el crupier anunciï per error «carta» quan el punt ha dit «no», la jugada s'ha de restablir conforme al quadre. Si el banquer té 0, 1, 2, 3, 4 o 5 i ja ha tret una carta, aquesta li és adjudicada; si ha tret dues cartes, la primera se li adjudica i la segona es refusa; si té 6 o 7, qualsevol carta extreta és refusada.

3r. Errors del banquer.

Si el banquer extreu una cinquena carta després d'haver-ne donades dues al punt i haver-se'n donades dues ell mateix, està obligat a acceptar-la per a si en el supòsit que el punt no sol·liciti una tercera carta.

Si el banquer, en la distribució inicial, es dona més de dues cartes, es considera que té una puntuació de zero (baca) encara que conservi el dret de demanar una altra carta.

Quan, en donar la tercera carta, el banquer dona per error dues cartes al jugador contrari, se li adjudica aquella de les dues cartes amb la qual formi la puntuació més alta. Passa el contrari quan el banquer es dona a si mateix dues cartes en lloc d'una.

Si durant la distribució de les dues primeres cartes del punt el banquer en deixa caure alguna a la cistella, es considera que el punt abat amb 9. Quan això passa amb la tercera carta del punt, es considera que la seva puntuació és de 9. El banquer té, en aquest cas, dret a una tercera carta, excepte si té 7.

Si durant el repartiment el banquer descobreix la primera o la tercera carta, com que van totes dues dirigides al punt, aquell ha de descobrir la seva carta respectiva. Quan el banquer descobreix per error les dues cartes dirigides al contrari, a més de descobrir les seves dues cartes, ha d'ajustar obligatòriament el seu joc al quadre de jugades de la banca.

El banquer ha de parlar sempre després del punt. Si abat abans que aquest es pronuncï, els jugadors poden retirar les apostes. Quan el banquer, tenint 8 o 9, dona o ofereix cartes, perd el dret a abatir.

La introducció per part del banquer d'alguna carta a la cistella abans que l'hagin vista de forma inequívoca els altres jugadors, comporta la pèrdua de la jugada per al banquer.

No pot fer-se cap reclamació contra el banquer quan la jugada ha finalitzat i les apostes han estat cobrades o pagades.

4t. Errors dels jugadors.

Està formalment prohibit mirar lentament les cartes rebudes o tenir-les a la mà massa temps. Qualsevol jugador que empri massa temps a anunciar el seu joc no pot continuar tenint les cartes.

Excepte el crupier, ningú no pot donar consells als jugadors. Quan s'infringeix aquesta regla, cal atenir-se al que disposa el quadre de jugades.

Si per error el punt diu «carta» en comptes de «no», o viceversa, el banquer té dret a donar-li o a denegar-li la carta, llevat que el punt tengui bacarà. En qualsevol cas, el banquer s'ha de pronunciar abans de treure la carta.

En el cas que el punt s'oblidi d'abatre quan toca, perd aquest dret; si ha demanat carta, la decisió la prendrà el banquer. Si el punt que té 9 s'oblida d'abatre perd la jugada si el banquer abat amb 8.

Qualsevol altre error en l'anunci del joc per part del punt ha de ser rectificat, i s'han de rebutjar, si s'escau, les cartes posades en joc com a conseqüència d'aquest error. S'exceptua d'aquesta regla el jugador que fa banc, que haurà de patir les conseqüències del seu error, excepte si té zero (bacaà) amb les seves dues primeres cartes; en aquest cas pot sol·licitar sempre una tercera carta.

Si el jugador tira les cartes a la cistella abans que hagin estat vistes, la jugada se li dona per perduda.

Les apostes dels punts han d'estar situades a descobert damunt la taula i han de ser vigilades per ells mateixos. No pot ser acceptada cap reclamació si aquesta regla ha estat incomplerta. Quan hi hagi postes col·locades sobre la ratlla, en juguen la meitat; qualsevol altre anunci per part del jugador obliga el crupier a procedir al canvi immediat, sense que el jugador s'hi pugui oposar.

Els casos no prevists en aquest epígraf del Catàleg de jocs han de ser sotmesos a l'apreciació de l'inspector de la taula, qui ha de resoldre.

09. BACARÀ DE DOS TAULERS

I. Denominació

El bacarà de dos taulers és un joc de cartes dels denominats de cercle, que enfrenta un jugador que és la banca amb altres jugadors. Poden apostar contra aquell tant els jugadors que seuen al voltant de la taula de joc com els qui estan drets darrere d'aquests.

Rep també el nom de banca o banca francesa i pot revestir dues modalitats: banca limitada i banca lliure o oberta. En el primer cas, el banquer només respon per la quantitat que, situada sobre la taula, constitueix la banca en cada moment. A la banca lliure o banca oberta, el titular d'aquesta ha de respondre a totes les postes sense límit.

En la banca limitada hi ha un límit o xifra màxima per constituir la banca, independentment del fet que durant el transcurs del joc el banquer superi amb els seus guanys aquesta quantitat màxima d'adjudicació.

II. Elements del joc

1r. Cartes.

S'utilitzen jocs de cartes de 52 cartes, de les denominades franceses, sense índex, i és obligatori que siguin sempre jocs de cartes sense estrenar. Són necessaris sis jocs de cartes, tres d'un color i tres de l'altre, tant en el cas de la banca lliure com en la limitada.

2n. Distribuïdor o sabot.

Cal ajustar-se al que disposa el número 2 de l'apartat II de l'epígraf 3 d'aquest Catàleg.

3r. Taula de joc.

Ha de ser ovalada, amb un lleuger tall o entrant en un dels costats més llargs, que indica la posició del crupier. Davant seu es col·loca el banquer, que té a la seva dreta el primer tauler, format per una sèrie de departaments numerats a partir del més proper al banquer, que du el número 1; a la seva esquerra hi ha el segon tauler, amb el mateix nombre de departaments i numeració correlativa, iniciada amb el número següent al darrer del primer tauler, en el departament situat més pròxim al banquer.

A més, cada tauler ha de tenir una superfície delimitada destinada a recollir les postes que es volen realitzar sobre l'altre tauler. Les apostes col·locades sobre la ratlla que separa aquella superfície de la resta del tauler juguen per parts iguals als dos taulers.

A la part lliure de la taula hi ha una primera ranura per a les cartes usades, anomenada cistella; una segona ranura, a la dreta del crupier, per a les deduccions en benefici de la casa sobre els guanys del banquer, que rep el nom de pou o cagnotte i una tercera ranura, que poden ser dues, per recollir propines.

III. Personal

El personal mínim necessari és: un cap de taula, un crupier, un canvista i un auxiliar. És aplicable al cap de taula, crupier i canvista, respectivament, el que es disposen en els números 1, 2 i 3 de l'apartat III de l'epígraf 08 d'aquest Catàleg.

IV. Jugadors

També anomenats punts, cada un pot ocupar un dels departaments numerats de la taula. Així mateix, poden asseure's més jugadors, que s'han de situar darrere d'aquells entre els diferents departaments.

Igualment poden realitzar apostes en els diferents taulers tots els jugadors que estiguin drets, darrere dels que estiguin asseguts.

L'ordre de prioritats per a les apostes, entre els jugadors, és el següent: dins un mateix tauler, els jugadors asseguts en els departaments numerats més pròxims al banquer; a continuació, la resta de jugadors, pel mateix ordre que els asseguts.

En el supòsit que s'anuncii banc a tots dos taulers, es procedirà per sorteig a determinar la prioritats dels taulers.

Les cartes sols poden ser manejades pels jugadors que estan asseguts en departaments numerats, i s'estableix un torn rotatori conforme a l'ordre de numeració de cada tauler. El jugador ha de cedir les cartes, seguint el torn establert, en cas de triomf de la banca. Queda exceptuat d'aquesta regla el jugador que faci banc, que estigui dret o assegut per manejar les cartes.

Els jugadors que vulguin ocupar una plaça de seient, s'han d'inscriure en la llista d'espera que duu l'inspector de cada taula.

V. Banca

1r. El cap de taula, a l'hora d'obertura, anuncia el nom del banquer i la quantitat de l'import de la banca. Si no hi ha banquer, l'inspector subhasta la banca i l'adjudica al millor postor; hi poden licitar tots els jugadors.

En cas d'igualtat de licitacions, l'adjudicació es farà per sorteig.

L'adjudicació pot fer-se per a una o més talles, i a parer del director de jocs, per a un o diversos dies. L'import de la banca ha de ser dipositat, abans del començament de la partida, en la caixa del casino, en efectiu o mitjançant xecs lliurats per banc.

El banquer pot abandonar la banca una vegada realitzada la primera jugada, i ha d'anunciar la quantitat que retira. Si el banquer guanya i es retira, durant el mateix sabot no pot tornar a ser banquer.

S'entén que la banca ha saltat quan no hi queda fons. En aquest cas, el banquer té dret a continuar, però ha de fer un nou dipòsit igual o superior a l'inicial, o a abandonar la banca. En cas que continuï amb la banca, pot canviar de sabot.

En qualsevol cas, si el banquer abandona la banca, l'inspector torna a oferir-la a un altre jugador, per la mateixa quantitat inicial. Si no l'accepta ningú se subhasta, o, si s'escau, se sorteja novament, i s'inicia aleshores un nou sabot. Si no s'hi presenta cap postor, es dona per finalitzada la partida.

El mínim i el màxim de les postes serà establert en l'autorització. Els mínims podran variar per a les distintes taules de joc.

La quantitat que formi la banca serà necessàriament limitada en la modalitat de banca limitada. En l'autorització es fixarà el màxim i mínim de la banca.

2n. En la banca lliure no hi ha límit màxim per a la banca, i l'establiment no pot fixar un màxim a les postes dels jugadors. Qualsevol jugador pot ser banquer, en la modalitat de banca lliure, si justifica l'existència d'un dipòsit, considerat suficient, en la mateixa caixa de l'establiment o en la d'una entitat de crèdit prèviament admesa per la Direcció de l'establiment, de forma que pugui pagar totes les apostes sense que la responsabilitat de l'establiment pugui veure's en cap moment compromesa.

El bacarà amb banca lliure sols pot practicar-se en una taula per cada establiment i per un màxim de dues sessions separades entre si per l'hora del sopar. A cada sessió es juguen dues talles.

3r. La deducció en benefici de l'establiment queda fixada en un dos per cent sobre les quantitats guanyades a cada jugada pel banquer en el cas de la banca limitada, i en l'1,25 per 100 en el cas de la banca lliure.

VI. Regles de joc

Les regles contingudes a l'apartat VI de l'epígraf 08 d'aquest Catàleg són aplicables amb caràcter general. Sense perjudici d'això s'estableixen les adaptacions que es detallen a continuació.

S'enfronten dos jugadors, un per cada tauler, contra el banquer, seguint el torn establert a l'apartat IV, paràgraf 5.

Si la puntuació de les dues primeres cartes és de 0, 1, 2, 3 i 4, els jugadors han de demanar una tercera carta; si la puntuació és de 5, tenen llibertat per demanar carta o quedar servits i, finalment, si és de 8 o 9 han de descobrir les cartes. Queda exceptuat d'aquesta regla el jugador que al principi de la partida faci banc.

El banquer pot demanar carta o plantar-se, excepte si sol·licita al crupier el quadre de jugades de la banca; en aquest cas l'haurà de seguir sempre que

s'indiqui el mateix per als dos tauler. El quadre de jugades de la banca és el que hi ha recollit a l'epígraf 08 d'aquest Catàleg.

Un 8 amb les dues primeres cartes guanya sempre un 8 o 9 aconseguits utilitzant una tercera carta.

Qualsevol jugador pot demanar banc, estigui assegut o dret, només una vegada i al començament de cada partida. El banc inclou els dos taulers, però el joc es desenvolupa exactament igual que si hi hagués dos jugadors, de tal forma que el jugador no pot veure les cartes del segon tauler fins que no hagi jugat en el primer tauler. En cas que hi hagi joc nul, pot repetir-se la jugada fins a dues vegades més. S'entén que hi ha hagut joc nul quan no hi ha hagut pèrdua o guany per part de cap dels dos jugadors.

Els punts tenen prohibit el joc en associació.

VII. Desenvolupament del joc

És condició imprescindible perquè el joc comenci que hi hagi un mínim de dos jugadors per tauler, xifra que ha de mantenir-se durant tota la partida.

Una vegada realitzades les operacions de recomptar, escartejar i escapçar la baralla es col·loca a l'interior una carta bloqueig o carta de detenció d'un color que permeti diferenciar-la de les altres, tenint cura que davall d'aquesta quedin deu cartes. L'aparició d'aquella carta determina el final de la partida i no es pot realitzar cap jugada més, llevat de la que es du a terme en aquell moment.

Adjudicada la banca, d'acord amb el que estableix l'apartat V, el banquer entrega la quantitat posada en joc, en fitxes, al crupier perquè les custodiï. A continuació, es realitzen les postes en tots dos taulers, d'acord amb l'ordre de prioritat que estableix l'apartat IV, paràgraf 3, fins que el crupier anuncia amb la veu «prou apostes» el final del temps d'apostar. Les apostes no poden ser col·locades immediatament a la dreta o a l'esquerra del banquer i del crupier.

Les apostes col·locades sobre la ratlla que separa la zona del jugador de la zona d'apostes juguen la meitat, de la mateixa forma que les postes col·locades sobre la ratlla que separa la zona d'apostes d'un tauler de la zona de l'altre tauler juguen als dos draps. En aquest cas, quan la meitat d'una aposta a cavall representa un nombre senar d'unitats d'apostes, es considera que la fracció més forta juga al primer tauler.

El banquer, aleshores, extreu les cartes del sabot i les reparteix d'una en una segons l'ordre següent: primer tauler, segon tauler i banca. El crupier trasllada les cartes fins als jugadors mitjançant una pala. Són els contraris de la banca i tenen les cartes els jugadors a qui correspon, d'acord amb el torn establert a l'apartat IV, paràgraf 5. El jugador que té la mà, després d'haver vist la seva puntuació, tant si abat com si no, ha de deixar les cartes sobre la taula. Un cop examinades les cartes, els jugadors que són mà a cada tauler han de pronunciar-se pel seu ordre respectiu i abans que el banquer. Finalitzada la jugada, el crupier separa les cartes i anuncia el punt. El banquer ha d'ensenyar el seu punt en els dos taulers.

A continuació, el crupier paga les apostes guanyadores i retira les perdedores; en el cas que el banquer guanyi en els dos taulers, o que el seu guany en un sigui superior a la pèrdua en l'altre, el crupier ingressa la quantitat que correspongui al pou o cagnotte, en la ranura destinada a aquest efecte. Els guanys del banquer passen a formar part de la banca. Si algun jugador ho demana, les cartes són controlades al final de la talla.

VIII. Errors i infraccions en el joc

1r. Està prohibit extreure cartes del distribuïdor abans d'haver finalitzat el temps de les apostes. Les cartes tretes no poden en cap cas ser reintegrades al sabot i el jugador que les hagi tretes irregularment està obligat a seguir la jugada. Si excepcionalment el director responsable de l'establiment estima que no ha d'aplicar aquesta regla, la carta o cartes tretes han de ser obligatòriament decantades i no poden ser utilitzades pel jugador que agafi la mà.

Qualsevol carta que aparegui descoberta en ser extreta del sabot es considera inservible i s'ha de retirar, sense que per això els jugadors puguin disminuir o retirar les seves apostes.

Si en el transcurs de la distribució apareixen dues o més cartes aferrades entre si, la jugada serà nul·la.

Quan alguna carta caigui en terra només pot ser recollida pel crupier o per qualsevol altre empleat de l'establiment i conserva el seu valor, i es reprèn a continuació la jugada.

Si per error, un jugador distint del que té la mà dona o pren les cartes, es manté la jugada si aquell ja s'ha pronunciat, i a la jugada següent es passen les cartes al jugador a qui corresponia.

2n. Errors del banquer.

En tots els casos de distribució irregular la jugada es rectifica, si això pot fer-se de forma evident, i, en cas contrari, aquella s'anul·la.

Si el banquer dona carta en un tauler en què s'ha dit «no» o no dona carta en un tauler en què s'ha sol·licitada, la jugada es restableix d'acord amb les normes dels errors dels jugadors.

Si les dues cartes d'un tauler són descobertes durant la distribució, la jugada s'ha de dur a terme d'acord amb el que disposa el paràgraf tercer del número 3 d'aquest apartat i cap aposta no pot ser augmentada, disminuïda o retirada.

Si durant la distribució algunes cartes cauen a la cistella sense haver estat vistes, la jugada s'anul·la per al tauler que ha perdut les cartes o per als dos taulers, si corresponien al banquer. En el cas que es tracti d'alguna de les terceres apostes, si ha estat vista, serà recuperada pel crupier i la jugada continuarà.

3r. Actuacions del banquer en les jugades restablertes.

Quan un tauler abat el banquer està obligat a seguir el quadre de jugades de la banca respecte de l'altre tauler, i a demanar tercera carta en els dos supòsits opcionals.

Quan el quadre de jugades de la banca indica el mateix per als dos taulers, el banquer l'ha de seguir.

Quan el quadre indica demanar carta en un tauler i plantar-se a l'altre, el banquer és lliure de plantar-se o de demanar, si l'error ha estat d'un jugador o del crupier; si l'error ha estat del banquer, aquest haurà de demanar carta obligatòriament, si té cinc o menys, i plantar-se en cas contrari. Donar una carta a un tauler que no l'ha sol·licitada o donar a un tauler la carta destinada a l'altre no constitueix una falta del banquer, que no perd el dret a sol·licitar una tercera carta.

4t. Errors dels jugadors.

Si el jugador del primer tauler diu «no» tenint menys de cinc i el del segon tauler ha rebut carta, aquesta torna al primer tauler; el segon tauler rep aleshores la carta següent, hagi estat recollida o no pel banquer, i aquest ha d'actuar d'acord amb el que disposa el número 3 d'aquest apartat.

Si el jugador del primer tauler demana carta, tenint sis o més, la carta rebuda va al segon tauler, si ha demanat carta, o al banquer, d'acord amb les regles contingudes en el número 3 d'aquest apartat.

Si el jugador del primer tauler diu «carta» i després «no» o viceversa, el crupier ha de fer especificar al jugador què desitja i verificar-ne la puntuació. Si aquesta és de cinc, la primera paraula es considera correcta; si té cap altre punt, la jugada se restableix d'acord amb les regles dels paràgrafs anteriors.

El jugador que diu «no» tenint vuit o nou, perd el dret d'abatre; si demana carta, la jugada es restableix d'acord amb els paràgrafs anteriors.

Les mateixes regles s'apliquen entre el segon tauler i el banquer, en cas d'error d'aquell tauler.

5è. Està formalment prohibit mirar lentament les cartes rebudes i tenir-les en la mà massa temps. Qualsevol jugador que empri molt de temps a anunciar el seu joc no podrà continuar tenint les cartes.

Excepte el crupier, ningú no pot aconsellar els jugadors. Quan s'infringeixi aquesta regla, caldrà ajustar-se al que disposa el quadre de jugades.

Si les cartes del banquer o d'algun dels taulers són tirades, a la cistella, sense haver estat mostrades, es considerarà que la seva puntuació era de zero (baca). Si aquesta falta és comesa pel crupier, les cartes seran recollides i la puntuació reconstituïda d'acord amb el testimoni del jugador les cartes del qual hagin estat tirades a la cistella i dels altres jugadors que les hagin vistes.

El banquer que anuncia un punt que no és el seu pot sol·licitar una tercera carta, sempre que els altres jugadors no hagin mostrat els seus punts. En cas contrari, caldrà ajustar-se al que disposa el paràgraf tercer del número 3 d'aquest apartat.

No es pot formular cap reclamació una vegada finalitzada la jugada corresponent i pagades o cobrades les apostes.

Els casos no prevists en aquest Catàleg de jocs seran resolts pel l'inspector de taula.

10. RULETA DE LA FORTUNA

I. Denominació

La ruleta de la fortuna és un joc d'atzar, dels denominats de contrapartida, en el qual els participants juguen contra l'establiment organitzador, i la possibilitat de guanyar depèn del moviment d'una roda que gira.

II. Elements del joc

La ruleta de la fortuna es practica en una taula, en la qual hi ha dibuixades les sèries de les apostes.

La ruleta, de fusta o d'un material semblant, té un diàmetre de 150 cm aproximadament i va muntada en un pal que alhora recolza sobre una base sòlida. Té cinquanta-quatre divisions metàl·liques (cel·les); cada una té dibuixat un símbol que correspon a una posta.

La taula està dividida en un determinat nombre de caselles, que corresponen a les diverses combinacions possibles. El jugador pot triar entre les combinacions següents: 24, 15, 7, 4, 2, jocker vermell i jocker negre.

La taula ha de dur una caixa per a l'efectiu i una caixa per a les propines.

III. El personal

El personal destinat és el següent:

a) El cap de taula, que és qui la dirigeix. Hi pot haver un cap de taula cada quatre taules.

b) El crupier és l'encarregat de fer girar la roda, d'efectuar els pagaments i de retirar les apostes perdedores.

IV. Jugadors

A cada partida hi pot participar un nombre indeterminat de jugadors.

V. Regles del joc

1. Combinacions possibles.

Es pot apostar a 24 posicions, cas en el qual es paga als guanyadors 1 a 1; apostar a 15 posicions, que es paga 2 a 1; a 7 posicions, que es paga 5 a 1; a 4 posicions, que es paga 10 a 1; a 2 posicions, que es paga 20 a 1, i a jockey vermell i a jockey negre, que es paga 45 a 1.

2. Màxim i mínim d'apostes.

El màxim i mínim de les apostes és fixat per l'autorització emesa per la Conselleria d'Interior.

3. Funcionament del joc.

Les apostes es realitzen pels jugadors a partir del moment en què el crupier anuncia «facin joc». Aquestes són col·locades, en forma de fitxes, en una de les caselles de la taula triada pel jugador.

A continuació el crupier fa girar la roda, que fa nombroses voltes abans d'aturar-se. Quan els girs de la roda perden força, el crupier anuncia «prou apostes». A partir d'aquest moment qualsevol aposta d'apostada després d'aquest avís és rebutjada i el crupier torna la fitxa a l'apostant tardà. Una vegada la roda queda immobilitzada en una casella, el crupier anuncia el resultat, dient en veu alta la posició guanyadora.

El crupier recull aleshores totes les apostes perdedores i deixa sobre la taula les apostes guanyadores, a les quals ell afegeix el guany. El jugador que guanya recupera, en tots els casos, la seva aposta i pot retirar-la del joc.

11. PÒQUER SENSE DESCART

I. Denominació

El pòquer sense descart és un joc d'atzar, practicat amb naips, dels denominats de contrapartida, en el qual els participants juguen contra l'establiment; hi ha diverses combinacions guanyadores.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips

Al pòquer sense descart es juga amb un joc de cartes, de les denominades franceses, de 52 cartes. El valor d'aquestes, ordenades de major a menor és: as, rei, dama, jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2. L'as pot ser el valor major o menor de la sèrie.

A parer del director de joc poden utilitzar-se diferents jocs de cartes, que s'han de posar en joc alternativament cada jugada.

2. Taula de joc

És de les mateixes dimensions i característiques que la de blackjack, amb les caselles d'apostes dividides en dos espais, un per a la posta inicial i, davant, un altre per a la segona aposta.

Pot tenir, a més, una casella per jugador per a l'assegurança o una ranura, si s'escau, segons si el control de les apostes de l'assegurança i del carrousel és automàtic o manual.

La Conselleria d'Interior pot autoritzar, després de la sol·licitud prèvia del casino interessat, la instal·lació de taules amb taulers reversibles, de forma que en una mateixa taula es puguin posar en funcionament diferents jocs, tenint en compte que, en la mateixa jornada, i una vegada posada en funcionament una taula amb un tipus de joc, aquest sols pot variar-se en una ocasió durant la dita jornada, i sempre després d'efectuar el tancament del joc anterior. Posteriorment, s'inicia el nou joc amb el seu nou avançament. Si s'utilitza aque-

sta possibilitat, cada tauler té, el seu número i llibres de comptabilitat específics.

3. Escartejador.

Poden utilitzar-se mecanismes automàtics per escartejar les cartes.

III. Personal

a) El cap de taula, a qui correspon controlar el joc i resoldre els problemes que durant el transcurs d'aquest se li presentin. Hi pot haver un cap de taula cada quatre taules.

b) El crupier. És qui dirigeix la partida, té com a missió escartejar les cartes, distribuir-les als jugadors, retirar les apostes perdedores i pagar als qui resultin guanyadors.

IV. Jugadors

1. Asseguts

El nombre de jugadors als quals es permet participar en el joc ha de coincidir amb el nombre de places d'apostes marcades al cobretaula, fins a un màxim de set.

2. Drets

Els Casinos que ho indiquin expressament podran permetre que hi participin en el joc els jugadors que estiguin drets, que aposten sobre la mà d'un jugador, amb el seu consentiment i dins els límits de l'aposta màxima. El nombre màxim d'apostes per casella no ha de ser superior a quatre.

El jugador assegut davant cada casella és qui mana en aquesta casella i no pot ensenyar les cartes als altres jugadors, ni fer comentaris sobre la partida en curs.

V. Regles del joc

1. Combinacions possibles

Les combinacions possibles, ordenades de major a menor, són les següents:

a) Escala real de color. És la formada per les cinc cartes correlatives més altes d'un mateix coll (per exemple: as, rei, dama, jota i 10 de trèvol). Es paga 100 vegades l'aposta.

b) Escala de color. És la formada per cinc cartes correlatives del mateix coll (exemple: 4, 5, 6, 7 i 8 de trèvol). Es paga 25 vegades l'aposta.

c) Pòquer. És la formada per quatre cartes d'un mateix valor (exemple: quatre reis). Es paga 20 vegades l'aposta.

d) Full. És la formada per tres cartes d'un mateix valor i dues més d'igual valor, però distint de l'anterior (exemple: tres sets i dos vuits). Es paga 7 vegades l'aposta.

e) Color. És la formada per cinc cartes no correlatives del mateix coll (exemple: as, 4, 7, 8 i dama, de trèvol). Es paga 5 vegades l'aposta.

f) Escala. És la formada per cinc cartes correlatives, sense que siguin totes del mateix coll (exemple: 7, 8, 9, 10 i jota). Es paga 4 vegades l'aposta.

g) Trio. És la formada per tres cartes d'un mateix valor (exemple: tres dames). Es paga 3 vegades l'aposta.

h) Doble parella. És la formada per dues cartes del mateix valor i dues més d'igual valor, però distint de l'anterior (exemple: dos reis i dos sets). Es paga 2 vegades l'aposta.

i) Parella. És la formada per dues cartes d'igual valor i les altres tres diferents (exemple: dues dames). Es paga una vegada l'aposta.

j) Cartes majors. Quan no es produeix cap de les combinacions anteriors, però les cartes del jugador són majors que les del crupier. S'entén que les cartes són majors, atenent en primer lloc a la carta de major valor, si fossin iguals, a la següent i així successivament. Es paga una vegada l'aposta.

En qualsevol cas, el jugador sols guanya les apostes quan la seva combinació és superior a la del crupier, perd en cas contrari i conserva la seva aposta però sense guanyar cap premi en cas d'empat.

Quan el crupier i el jugador tenen la mateixa jugada, guanya l'aposta qui té la combinació formada per cartes de major valor, atenint-se a les regles següents: quan tots dos tenen pòquer, guanya aquell que el té superior (exemple: un pòquer de reis supera un de dames).

Quan tots dos tenen full, guanya aquell que tingui les tres cartes iguals de major valor.

Quan tots dos tenen escala, de qualsevol tipus, guanya aquell que tingui la

carta de major valor.

Quan tots dos tenen color, guanya aquell que tingui la carta de major valor (segons el que s'ha descrit per a cartes majors).

Quan tots dos tenen trio, guanya aquell que el tingui format per cartes de major valor (igual que en el pòquer).

Quan tots dos tenen doble parella, guanya aquell que tingui la parella formada per cartes de major valor. Si coincideix s'ha de tenir en compte la segona parella i, en darrer cas, la carta restant de major valor.

Quan tots dos tenen parella, guanya aquell que la tingui de major valor, i si coincideix s'ha d'atendre a la carta de major valor (segons el que s'ha descrit per a cartes majors).

2. Màxim i mínims de les apostes.

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes, han de realitzar-se dins els límits mínims i màxims establerts per a cada taula.

El director del casino pot establir els mínims i els màxims de les taules d'acord amb la banda de fluctuació que tingui autoritzada el casino.

3. Màxims de les apostes

El màxim de les apostes és de 10, 20 o 25 vegades el mínim de l'aposta. Els màxims són fixats pel casino havent-ho comunicat prèviament a la Secció de Joc de la Conselleria d'Interior.

4. Desenvolupament del joc

Les cartes s'extreuen del dipòsit, es desempaqueten i s'escartegen d'acord amb les normes del Reglament de casinos de joc.

El jugador, per assegurar-se, ha de dipositar a la casella destinada a aquest fi, i abans de començar a distribuir les cartes, una quantitat única estipulada, que en cap cas no pot ser superior a la meitat del mínim de la taula. En cas d'obtenir una de les combinacions que a continuació s'indiquen obté el premi corresponent:

Full: 100 vegades la quantitat única estipulada.

Pòquer: 300 vegades la quantitat única estipulada.

Escala de color: 1.000 vegades la quantitat única estipulada.

Escala real: 2.000 vegades la quantitat única estipulada.

Abans de la distribució de les cartes, els jugadors han d'efectuar les seves apostes inicials dins dels límits mínims i màxims de cada taula de joc. Seguidament el crupier tanca les apostes amb el «prou apostes» i comença la distribució dels naips d'un en un, cap per avall, a cada mà, començant per la seva esquerra i seguint el sentit de les busques del rellotge. Dóna igualment carta a la banca, fins a completar la distribució de les cinc cartes per a cada mà i per a la banca amb la particularitat que la primera o l'última carta per a la banca es dóna descoberta.

En el cas que les cartes siguin escartejades i distribuïdes mitjançant un distribuïdor o sabot automàtic, el crupier les ha de repartir de cinc en cinc per a cada una de les mans que hi ha en joc, i s'ha de donar a ell mateix les últimes cinc i descobrir l'última d'aquestes.

Els jugadors miren les seves cartes i tenen l'opció de continuar el joc («anar-hi») dient «hi vaig», o retirar-se'n («passar») dient «pas». Els qui opten per «anar-hi» han de doblar l'aposta inicial, afegint una quantitat doble a aquesta a la casella destinada a la segona aposta; els qui opten per «passar» perden l'aposta inicial, que és retirada en aquest moment pel crupier.

Després que els jugadors s'hagin decidit per «anar-hi» o «passar», el crupier descobreix les quatre cartes tapades de la banca.

La banca sols juga si entre les seves cartes hi ha, com a mínim, un as i un rei, o una combinació superior; si no és així, paga a cada jugador una quantitat idèntica a l'apostada inicialment (1 per 1).

Si la banca juga, això és, si té, com a mínim, un as i un rei o una combinació superior, el crupier ha de comprar les seves cartes amb les dels jugadors i

paga les combinacions superiors a la seva, d'acord amb el que estableix l'apartat 1 de les regles del joc per a la segona aposta, i pagar a la par (1 per 1) la posta inicial.

Els jugadors que tinguin combinacions inferiors a la del crupier perden les seves apostes, que seran retirades totalment per aquest.

En cas d'empat cal ajustar-se al que disposa l'apartat 1.

Qualsevol error en la distribució de les cartes, bé en el nombre o en l'aparició indeguda d'alguna carta descoberta, suposa l'anul·lació de tota la jugada.

Està prohibit als jugadors intercanviar informació sobre les seves cartes o descobrir-les abans de temps; qualsevol violació d'aquesta prohibició suposa la pèrdua total de l'aposta.

Una vegada retirades les apostes perdedores i pagats els premis a les guanyadores, es dóna per acabada la jugada, i en comença una de nova.

Carrusel

Al marge de tot el joc de la taula, es pot participar en un carrusel entre les taules que s'estableixi, en el qual els jugadors que ho desitgin introdueixen monedes en una ranura situada davant de la seva casella.

Si el jugador aconsegueix una escala real se li paga l'acumulat de totes les taules que formen el carrusel i si aconsegueix una escala de color cobra el 10% de la quantitat acumulada.

Aquest sistema funciona de forma similar al jackpot d'una màquina C i el 90% del valor de les monedes introduïdes s'incorpora a l'acumulat.

Comprar una carta adicional

Hi ha una altra possibilitat de joc que consisteix en el descart d'una sola carta. Es compra aquesta carta a la banca per la mateixa quantitat que l'aposta inicial del jugador interessat en el descart. Per fer-ho, en el moment que correspon el torn al jugador interessat, aquest diposita la carta descartada juntament amb la mateixa quantitat de la seva aposta inicial, que li dóna dret a rebre una carta adicional.

12. PÒQUER SINTÈTIC

I. Denominació

El pòquer sintètic és un joc de cartes de cercle que enfronta diversos jugadors entre si. L'objecte del joc és aconseguir la major combinació possible amb set cartes, tenint en compte que d'aquestes cartes, en descobrir el jugador, només n'hi ha cinc que tenen valor.

II. Elements de joc

1. Cartes

Es juga amb 28 cartes en lloc de 52. D'aquestes 52 cartes sols se seleccionen per al joc l'as, rei, dama, jota, 10, 9 i 8 de cada coll.

L'as pot ser utilitzat com la carta més petita davant de menor amb què es jugui, o com a as darrere del rei.

2. Taula de joc

És rodona o ovalada, amb una sèrie d'apartaments separats i numerats correlativament a partir de la dreta del crupier, que du el número 1, i fins a un màxim de 10. Cada departament acull un jugador assegut.

La taula ha de tenir tres ranures, una per a les deduccions de benefici de la casa, dita pou o cagnotte una altra per introduir l'efectiu procedent de la venda de fitxes als clients i una tercera per introduir-hi propines.

3. Benefici

El benefici del casino és el que autoritzi la Conselleria d'Interior, a sol·licitud del casino, fins a un màxim del 3% sobre els diners aportats a cada mà i s'ha d'introduir en el pou o cagnotte i deduir-lo abans de fer el pagament al jugador guanyador de cada mà.

III. Personal

Cada taula de joc tindrà permanentment al seu servei un crupier. La sala on es desenvolupa el joc estarà controlada per un encarregat de la Direcció i podrà comptar, amb un canvista.

1. Encarregat de la Direcció

És el responsable del desenvolupament correcte del joc. Actua com a delegat de la Direcció i li correspon resoldre qualsevol conflicte plantejat en les taules de joc. Durà una relació de jugadors que aspiren a ocupar les places que

puguin quedar vacants.

2. Crupier

Sense perjudici de les funcions que més endavant se li atribueixen, en té encomanades les següents: recompte, mescla i repartiment de les cartes als jugadors; anunci en veu alta de les distintes fases del joc i actuacions dels jugadors; càlcul i ingrés de la quantitat corresponent a l'establiment, introduint-la en la ranura que per a aquest fi hi ha a la taula i introducció de les propines a la ranura de la taula destinada a aquest efecte. Així mateix, en cas d'absència del canvista, efectuarà els canvis de doblers per fitxes a els jugadors que ho sol·licitin.

Controla el joc i vigila que cap jugador no aposti fora de torn, custodia i controla la suma que constitueix el pot i el pagament d'aquest; resol als jugadors els dubtes sobre les regles que s'apliquen en cada moment de la partida i en el cas que tingui problemes amb algun jugador els ha de comunicar a l'encarregat de la Direcció.

3. Canvista

Té com a missió efectuar el canvi dels diners per fitxes als jugadors que ho sol·licitin i també al crupier; així mateix pot efectuar qualsevol tipus de servei auxiliar.

IV. Jugadors

Davant cada un dels departaments de la taula de joc sols es pot asseure un jugador. La superfície dels departaments pot ser utilitzada per disposar-hi les fitxes i mantenir, si s'escau, les cartes.

Al començament de la partida se sortegen els llocs.

Si la partida ja està iniciada i els jugadors asseguts, és l'encarregat de la direcció qui ha d'assignar el lloc a la taula si hi ha plaça lliure.

A petició pròpia el jugador pot descansar dues mans sense perdre el lloc a la taula.

Està totalment prohibit que un jugador abandoni la taula de joc i deixi un altre jugador encarregat de fer-li i igualar-li les apostes, ja que cada jugador juga per ell mateix i no es permet:

- el joc per parelles ni temporalment.
- jugar-se el pot conjuntament.
- ni repartir-se el pot voluntàriament.
- ni la connivència entre jugadors.

V. Regles del joc

1. Combinacions possibles

Els jugadors sols poden fer ús de les combinacions que més avall es descriuen, les quals estan ordenades segons la importància, de major a menor:

- a) Escala de color real: és la formada per les cinc cartes correlatives més altes d'un mateix coll (as, rei, dama, jota i 10).
- b) Escala de color: és la formada per cinc cartes correlatives d'un mateix coll (8, 9, 10, jota i dama).
- c) Pòquer: és la formada per quatre cartes d'un mateix valor (quatre reis).
- d) Color: és la formada per cinc cartes no correlatives del mateix coll (8, 9, 10, dama i as de trèvols).
- e) Full: és la formada per tres cartes d'un mateix valor i dues més d'igual valor (tres vuits i dos nous).
- f) Escala: és la formada per cinc cartes correlatives de diferents colls.
- g) Trio: és la formada per tres cartes d'un mateix valor i les altres dues sense formar parella (tres vuits, dama i rei).
- h) Doble parella: és la formada per dues parelles de cartes de diferent valor (dos nous, dues jotes i un as).
- i) Parella: és la formada per dues cartes del mateix valor (dos reis, 8, 9 i as).
- j) Carta major: quan una mà no té cap de les combinacions anteriors, és guanyada pel jugador que té la carta més alta.

2. Empats.

Quan dos o més jugadors tenen la mateixa combinació de naips, guanya l'aposta qui obtingui la combinació formada per cartes de major valor atenent a les regles següents:

- a) Quan tinguin pòquer, guanya aquell que el tingui superior.
- b) Quan tinguin full, guanya aquell que tingui les tres cartes iguals de major valor.
- c) Quan tinguin escala, de qualsevol tipus, guanya aquell que tingui la carta de major valor.
- d) Quan tinguin color, guanya aquell que tingui la carta de major valor (segons el que s'ha descrit per a cartes majors).
- e) Quan tinguin trio, guanya aquell que el tingui format per cartes de major valor (igual que en el Pòquer).
- f) Quan tinguin doble parella, guanya aquell que tingui la parella formada per cartes de major valor. Si coincideix, s'ha de tenir en compte la segona parella i, en darrer cas, la carta restant de major valor.

3. Màxims i mínims de les apostes

Les apostes dels jugadors han d'estar representades exclusivament per

fitxes i han de realitzar-se dins els límits establerts per a cada taula de joc.

El casino ha de fixar per a cada taula la quantia de les apostes d'acord amb la banda de fluctuació que tingui autoritzada per la Conselleria d'Interior.

Així mateix, el casino fixa per a cada taula la quantia del restant inicial i de la reposició d'acord amb l'escala següent:

- restant inicial: 25 a 100 vegades la quantia de l'aposta de la taula.
- reposició: 5 a 100 vegades la quantia de l'aposta de la taula.

4. Desenvolupament del joc

És condició indispensable perquè el joc pugui començar que hi hagi a la taula de joc almenys quatre jugadors, xifra que ha de mantenir-se al llarg de tota la partida.

Al principi de cada partida el crupier ha d'assenyalar clarament amb una peça rodona (marca), col·locant-la davant el jugador, qui és la mà. La mà va rodant en el sentit contrari a les busques del rellotge cada vegada que acaba una mà. El crupier pot comprovar que hi ha la totalitat de les cartes que componen el joc de cartes i escartejar-les almenys tres vegades de la forma següent:

Mescla (tipus chemin de fer)

Agrupar

Escartejar

En realitzar l'acte d'escartejar el crupier ha de fer-ho de forma que les cartes no siguin vistes pels altres jugadors.

Qualsevol jugador pot escartejar les cartes, que alhora han de ser escartejades per darrera vegada pel crupier de la forma anteriorment assenyalada, quan li siguin tornades.

Una vegada fet això ofereix les cartes al jugador situat a l'esquerra de la mà que escapça.

Si en escapçar queda al descobert cap carta de la pila, s'ha de tornar a escartejar.

Per realitzar l'escapçada s'han de complir les condicions següents:

Usar només una mà. La direcció de l'escapçada ha de ser recta i allunyar-se del cos. La mà lliure no pot tocar el joc de cartes fins que, després de l'escapçada, els munts de cartes s'hagin ajuntat una altra vegada. La mà lliure no ha de tancar la vista als jugadors de forma que no puguin veure el procediment d'escapçada.

Atès que cada mà és un joc diferent i que el resultat no influeix en jocs anteriors ni posteriors, els jugadors que desitgin participar en una mà han de realitzar l'aposta mínima abans fixada pel casino, abans que el crupier reparteixi les cartes. Totes les apostes es reuneixen en un lloc comú que s'anomena pot. Tot seguit i desenvolupant el joc en el sentit contrari a les busques del rellotge, el crupier reparteix les cartes.

El crupier ha de tenir cura quan reparteix les cartes perquè no siguin vistes pels altres jugadors; per això, en repartir-les, no les ha d'aixecar, sinó que les ha de fer lliscar sobre la taula.

El crupier reparteix dues cartes tapades a cada jugador i n'exposa cinc més sobre la taula, la primera descoberta i les altres tapades. A partir d'aquest moment comença el primer torn d'apostes per al jugador que té la mà. Una vegada finalitzades aquestes, descobreix la segona carta i ve el segon torn d'apostes, que és obert pel jugador que ha fet l'aposta més alta, i així successivament fins que descobreix la cinquena i última carta i comença el darrer torn d'apostes.

Una vegada finalitzades les apostes, i començant pel jugador que ha fet la darrera aposta més alta, es descobreixen les cartes i es paga al guanyador o guanyadors en el cas que hi hagi diverses jugades del mateix valor.

Una vegada que els jugadors han realitzat l'aposta inicial i arriba el torn de les apostes, tenen les opcions següents:

Retirar-se i sortir del joc, per a la qual cosa han de donar a conèixer la seva intenció, quan sigui el seu torn, posant les cartes damunt la taula i allunyant-les, sense descobrir-les, tant com sigui possible de les cartes que s'estan usant en el joc. En aquest cas el crupier ha de retirar les seves cartes, que no han de ser vistes per ningú.

Quan un jugador es retira no pot participar en el pot, renuncia a totes les apostes que hagi realitzat i no pot expressar cap opinió sobre el joc ni mirar les cartes dels altres jugadors.

Passar. A qualsevol jugador a qui ha arribat el torn d'apostar se li permet fer una aposta de res, dient «pas», sempre que cap jugador anterior no hagi realitzat una aposta durant aquest interval d'apostes. Qualsevol jugador que participi en el joc pot reservar-se fins que algun jugador decideixi apostar, cas en el qual, per continuar participant en el joc, ha de cobrir l'aposta.

Cobrir l'aposta introduint en el pot el nombre suficient de fitxes perquè el valor que representen sigui igual a la de qualsevol altre jugador però no superior.

Apujar l'aposta introduint en el pot el nombre de fitxes suficient per cobrir l'aposta i inclouent-hi algunes fitxes més per superar l'aposta, fet que provocarà que els jugadors, situats a la seva dreta, realitzin alguna de les accions anteriorment descrites.

Al final de les apostes tots els jugadors que quedin en la mà (actius) han d'haver posat el mateix valor de fitxes en el pot, excepte si el seu restant no arri-

ba al valor total; en aquest cas jugaran la part proporcional.

Si en acabar el torn de les apostes només hi ha un jugador que ha realitzat una aposta i tots els altres han passat, guanya automàticament la mà i s'enduu el pot després de la deducció prèvia dels imports reglamentaris a favor de l'establiment.

Abans de realitzar l'aposta, cada jugador pot reunir les seves fitxes dins l'espai de la taula que li correspon. Es considera que un jugador ha realitzat l'aposta quan trasllada més enllà de la línia que delimita el seu espai les fitxes o, en situacions poc clares, des del moment en què el crupier introdueix les fitxes en el pot i no hi ha hagut objeccions per part del jugador.

Un jugador no pot realitzar una aposta, veure la reacció dels altres jugadors i apujar l'aposta. Les apostes s'han de fer d'una forma clara i immediata, sense simular dubtes respecte de la jugada en si. Els jugadors han de disposar de doblers en fitxes suficients per acabar la mà. En el cas que no en tinguin jugaran la quantitat proporcional apostada.

El crupier ha de mantenir les cartes no utilitzades sota control i cap jugador no està autoritzat a veure-les durant la partida. No és necessari que un jugador digui la combinació que té quan mostri les cartes, ni tampoc s'ha de tenir en compte el que digui, ja que és el crupier qui estableix el valor de les combinacions descobertes i indica quin és el jugador amb la combinació més alta i, si s'escau, corregeix les combinacions que hagin estat erròniament dites pels jugadors.

El crupier, una vegada s'ha assegurat que tots els jugadors han pogut veure les cartes de la mà guanyadora i que tots els jugadors que han perdut estan d'acord amb la combinació guanyadora, la retira després d'entregar el pot al guanyador.

En el cas que hi hagi combinacions del mateix valor, el crupier reparteix el pot entre els diferents jugadors que tinguin la mateixa combinació.

Cap jugador no pot influir o criticar el joc que faci un altre jugador. No es permet que hi hagi persones mirant el desenvolupament de la partida, llevat del personal del casino degudament autoritzat.

Les cartes que dona el crupier durant la mà només es descobreixen quan el crupier anuncia el descobriment de la jugada.

Solament els jugadors poden veure les seves cartes cobertes i són responsables que ningú no les vegi.

Els jugadors solament poden apostar les fitxes o doblers que tinguin sobre la taula abans que comenci cada mà.

5. Errors i infraccions en el joc

1. Errors en el repartiment

Si durant el repartiment de les cartes es produeix cap dels supòsits següents, totes les cartes són recollides pel crupier, que comença la mà de nou:

- Si els jugadors no reben les cartes en l'ordre normal.
- Si un jugador rep menys o més de les dues cartes que li corresponen.
- Si apareix cap carta descoberta.

2. Errors del crupier

a) Si el crupier descobreix més d'una carta, de les cinc de comunes, en cada interval d'apostes, es considera com a vàlida la primera i s'han de substituir les altres per les cartes de la baralla que no s'hagin utilitzat, i en el cas que no n'hi hagi prou es considera anul·lada la mà.

b) Si el crupier descobreix una carta, de les cinc de comunes, abans que hagi finalitzat el torn d'apostes, aquesta carta es considera anul·lada i se substitueix per una altra de nova de les que queden a la baralla.

3. Errors del jugador

a) El jugador ha de prendre totes les decisions amb caràcter immediat a fi de no retardar el desenvolupament de la partida; en cas contrari, el crupier l'ha d'advertir.

b) Si un jugador en apostar barreja les seves cartes amb els descarts, creient que no han anat més jugadors a igualar la seva aposta, perd el pot, llevat que el crupier o el cap de sector puguin reconstruir la mà sense cap dubte. Com a norma general s'ha d'intentar sempre reconstruir la mà i per tant jugar el pot.

c) Si un jugador per cobrir una aposta posa en el pot un nombre insuficient de fitxes, no té dret a retirar-les; només podrà afegir-hi les necessàries per igualar l'aposta.

d) Si un jugador posa en el pot una fitxa per import superior al necessari, sense anunciar la pujada de l'aposta, es considera que cobreix només l'aposta i se li torna la quantitat que ha posat de més.

e) Si un jugador per error descobreix les seves cartes, el joc continua sent vàlid.

f) Si un jugador efectua una aposta fora del seu torn, es considera vàlida però quan arribi el seu torn d'apostes no pot pujar-la.

g) Si un o diversos jugadors, en repartir les cartes, no han posat l'aposta inicial en el pot, es considera que la mà és vàlida i han de posar l'aposta inicial si volen participar en la mà. En el cas que no sigui possible determinar qui són

els jugadors que no han posat l'aposta inicial es juga la mà amb un pot reduït.

h) Si un jugador posa en contacte, voluntàriament o involuntàriament, les seves cartes amb les d'un altre jugador, se li anul·larà la seva mà i també la de l'altre jugador.

i) Si a un jugador se li passa el torn d'apostar, ha de comunicar-ho al crupier immediatament. El cap de sector ha d'analitzar la situació i prendre la decisió oportuna, que té caràcter irrevocable.

13. PÒQUER TRIJOKER

I. Concepte

El trijoker és un joc d'atzar practicat amb naips, dels denominats de contrapartida i exclusiu dels casinos de joc, la característica essencial del qual resideix en el fet que els participants juguen contra l'establiment organitzador, i la possibilitat de guanyar depèn d'aconseguir unes combinacions de cartes determinades. S'estableix la jugada mínima per guanyar en parelles de jotes.

II. Elements de joc.

a) Taula de joc.

És de les mateixes dimensions que una taula de blackjack, amb set zones separades per als jugadors. Cada zona ha de tenir tres caselles para efectuar les apostes, de les quals, almenys dues, ha d'estar numerades amb les referències 1 i 2. Ha de tenir dues caselles diferenciades per col·locar les dues cartes comunes a tots els jugadors. La Conselleria d'Interior pot autoritzar, després de la sol·licitud prèvia del casino interessat, la instal·lació de taules amb taulers reversibles, de manera que en una mateixa taula es puguin posar en funcionament diferents jocs, tenint en compte que, en la mateixa jornada, i una vegada posada en funcionament una taula amb un tipus de joc, aquest sols pot variar-se en una ocasió en la dita jornada, i sempre després de tancar el joc anterior. Posteriorment s'iniciarà el nou joc amb el seu nou avançament. Si s'utilitza aquesta possibilitat, cada tauler ha de tenir el seu número i llibres de comptabilitat específics.

b) Naips.

A trijoker es juga amb una baralla de 52 cartes amb índex de similars característiques a les utilitzades en el joc de blackjack. El valor d'aquelles, ordenades de major a menor, és el següent: as, rei, dama, jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2. L'as pot ser el valor major o menor de la sèrie.

A parer del director de joc, poden utilitzar-se fins a tres jocs de cartes que es posen en joc, alternativament, a cada jugada.

c) Distribuïdor.

Poden utilitzar-se mecanismes automàtics per escartejar cartes.

III. Personal

a) El cap de taula. A qui correspon controlar el joc i resoldre els problemes que durant el transcurs d'aquest se li presentin. Hi pot haver un cap de taula cada quatre taules.

b) El crupier. És qui dirigeix la partida; té com a missió escartejar les cartes, distribuir-les als jugadors, retirar les apostes perdedores i pagar als qui resultin guanyadors.

IV. Jugadors

El nombre de jugadors a què es permet participar en el joc ha de coincidir amb el nombre de places d'apostes marcades en el tauler, fins a un màxim de set

V. Regles de joc

a. Combinacions possibles

Les combinacions possibles, ordenades de major a menor, són les següents:

a) Escala real de color. És la formada per les cinc cartes correlatives més altes d'un mateix coll (per exemple: as, rei, dama, jota i 10 de trèvol).

b) Escala de color. És la formada per cinc cartes correlatives d'un mateix coll (exemple: 4, 5, 6, 7 i 8 de trèvol).

c) Pòquer. És la formada per quatre cartes d'un mateix valor (exemple: 4 reis).

d) Full. És la formada per tres cartes d'un mateix valor i dues més d'igual valor, però diferent de l'anterior (exemple: 3 sets i 2 vuits).

e) Color. És la formada per cinc cartes no correlatives del mateix coll (exemple: as, 4, 7, 8 i dama, de trèvol).

f) Escala. És la formada per cinc cartes correlatives, sense que totes siguin del mateix coll (exemple: 7, 8, 9, 10 i jota).

g) Trio. És la formada per tres cartes d'un mateix valor (exemple: tres dames).

h) Doble parella. És la formada per dues cartes del mateix valor i dues més

d'igual valor, però distint de l'anterior (exemple: dos reis i dos sets).

i) Parella. És la formada per dues cartes d'igual valor i les altres tres diferents (exemple: dues dames).

La taula de pagaments i guanyos, en ordre ascendent, és la següent:

Parelles de jotes o major: 1 a 1

Doble parella: 2 a 1

Trio: 3 a 1

Escala simple: 5 a 1

Color: 8 a 1

Full: 11 a 1

Pòquer: 50 a 1

Escala de color: 200 a 1

Escala reial: 500 a 1

Es paga únicament la màxima jugada.

VI. Màxims i mínims de les apostes

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes, han de realitzar-se dins els límits mínims i màxims establerts per cada taula.

El director del casino pot establir els mínims i els màxims de les taules d'acord amb la banda de fluctuació que tingui autoritzada el casino.

El màxim de les apostes és de 10, 20 o 25 vegades el mínim de la posta.

Els màxims són fixats pel casino després de la comunicació prèvia a la secció de Joc de la Conselleria d'Interior.

VII. Desenvolupament del joc

L'extracció de naips del dipòsit, el desempaquetatge i la mescla han d'atenir-se a les normes del Reglament de casinos de joc.

Després d'haver mesclat els naips el crupier proposa als jugadors que facin les seves apostes. Cada jugador ha d'efectuar tres apostes iguals, una a cada una de les caselles disposades en el seu departament. Quan les apostes estiguin fetes i el crupier hagi anunciat "prou apostes", aquest comença a repartir els naips tapats, un a un, alternativament, als jugadors i començant per la seva esquerra. Seguidament col·loca un naip tapat a la casella situada davant seu i a la seva esquerra. A continuació reparteix un segon naip tapat a cada jugador i col·loca un altre naip tapat a la casella situada a la seva dreta. Reparteix després un tercer naip tapat a cada jugador. Si es descobreix per error un dels naips dels jugadors, la mà continua normalment. Si es descobreix un dels naips comuns per a tots els jugadors i situats davant del crupier, es continuarà la jugada normalment, llevat que sigui una jota o major; en aquest cas s'anul·la la mà completa.

Després que cada jugador hagi vist les seves cartes i a mesura que li correspongui el seu torn, té l'opció de retirar l'aposta número 1 o deixar-la en joc. Quan tots els jugadors hagin decidit el destí de la seva aposta número 1, el crupier destapa la carta situada a la casella de la seva esquerra. Aquesta carta és comuna per a tots els jugadors i forma part de la mà de cada un d'ells. Després de conèixer el valor de la primera carta comuna, cada jugador pot retirar la seva aposta número 2, o deixar-la en joc, independentment del destí de la primera aposta. A continuació, el crupier descobreix la segona carta situada a la casella de la seva dreta. Aquesta carta és també comuna per a tots els jugadors i forma part de la mà de cada un d'ells. Fins aquest moment els jugadors poden tenir una, dues o tres apostes en joc, depenent de les seves decisions anteriors.

Segons una taula de pagaments que hi ha d'haver exposada a cada taula, el crupier procedeix a pagar cada una de les apostes guanyadores en la proporció establerta i a cobrar-ne les perdedores, començant per la dreta. El jugador que encara tingui tres apostes en joc i guanyi la mà, cobrarà la proporció establerta per la seva jugada en cada una de les seves tres apostes. Si la seva mà no és guanyadora, perdrà les apostes en joc. Al final el crupier retirarà les cartes i les comprovarà.

Qualsevol error que hi hagi durant la distribució de les cartes, bé en el nombre d'aquestes o bé en l'aparició indeguda d'alguna carta descoberta, suposa l'anul·lació de tota la jugada, excepte el que s'ha especificat anteriorment.

Està prohibit que els jugadors intercanviïn informació sobre les seves cartes o les descobreixin abans de temps; qualsevol violació d'aquesta prohibició suposa la pèrdua total de l'aposta. Les cartes han de ser sempre damunt la taula.

14. LOTOTROT

I. Concepte

1. Reben la denominació genèrica de Lototrot les apostes que es fan fora del recinte dels hipòdroms, en locals degudament autoritzats, respecte de curses de cavalls que es facin en qualsevol hipòdrom, independentment del lloc en què s'ubiqui (apostes hípiques externes), de conformitat amb el règim jurídic aplicable. Les diferents modalitats de concurs de pronòstics no poden coincidir amb les de l'aposta interna.

2. A l'efecte de la normativa reguladora de la Lototrot s'entén per aposta el concurs de pronòstics sobre el resultat d'una o diverses curses de cavalls incloses en els programes prèviament establerts per les entitats organitzadores.

3. Sense perjudici del que ha estat exposat en el primer punt, tenen, així mateix, la consideració d'apostes hípiques externes aquelles que es facin a punts d'expedició situats en els hipòdroms de forma separada i independent de les taquilles d'apostes internes.

4. L'aposta té el caràcter de mútua. En conseqüència, les sumes apostades sobre un tipus determinat d'aposta, una vegada fetes les detracions previstes en les disposicions vigents, seran distribuïdes entre els qui hagin encertat el resultat de les curses de cavalls al trot a què es refereixi cada aposta.

5. Els pronòstics es faran referits al número que s'assigni en el programa oficial de curses de cavalls al trot a cada cavall participant. Es poden fer apostes sobre el resultat d'una o de diverses curses, fetes en un o diversos hipòdroms.

6. Queda prohibit l'encreuament d'apostes sobre curses de cavalls al trot quan es facin fora de les taquilles de l'hipòdrom o dels locals autoritzats per registrar apostes externes, per la qual cosa no tindran validesa els bitllets d'apostes i resguards registrats fora d'aquests locals.

II. Elements de joc

1. El registre d'una aposta híptica externa o de Lototrot comporta el lliurament al jugador, una vegada pagat l'import corresponent, d'un bitllet, resguard o tiquet, en el qual es determinaran tots els elements de l'aposta. El bitllet constitueix el justificant de l'aposta sol·licitada, i l'acceptació d'aquest bitllet implica la plena conformitat amb aquesta aposta.

2. El model de bitllet per a l'aposta híptica externa o de Lototrot l'ha d'autoritzar prèviament l'òrgan competent en matèria de joc a aquest efecte, i ha de ser apte per consignar-hi amb claredat les dades concernents al pronòstic que es formulï i tots els elements d'identificació que siguin necessaris.

3. El bitllet, per ser vàlid, ha d'incloure una referència o un codi que permeti identificar-lo, i ha de consignar l'hipòdrom, la identitat de l'establiment expedidor, la data, el nombre de proves o curses i l'ordre d'aquestes proves, els números dels cavalls que componen l'aposta, el tipus d'aposta, la identificació del joc i l'import de l'aposta.

III. Regles del joc

1. Realització de les apostes

1.1. L'acte de fer una aposta sobre curses de cavalls determina la total acceptació, sense límit i sense cap reserva, de la normativa reguladora de la Lototrot.

1.2. Des del moment en què el jugador hagi pagat i retirat el bitllet o l'aposta, no s'admetrà cap reclamació amb referència a un error eventual en el despatx del bitllet.

1.3. El personal encarregat d'expedir i registrar les apostes no té l'obligació de comprovar-ne el pronòstic, i el fet que, si s'escau, n'accepti el pagament, no suposa cap responsabilitat sobre l'exactitud de les dades que conté ni sobre la validesa del bitllet.

1.4. El bitllet, una vegada registrat, no es podrà en cap cas retornar, modificar, ampliar, ni s'hi podran corregir possibles errors advertits posteriorment al moment que determini l'organitzador, tant si el suport és material o físic com si és electrònic.

1.5. En cas de divergència entre un bitllet i les dades relatives a aquest bitllet en poder de l'organitzador, prevaldran sempre aquestes darreres.

2. Límits quantitatius de les apostes externes.

L'organitzador ha de determinar el preu de l'aposta híptica externa o de Lototrot entre un mínim de 50 cèntims d'euro i un màxim de 6 euros.

3. Règim jurídic de les curses de cavalls

Les curses de cavalls es regularan per la reglamentació específica o el codi de curses aplicable en cada cas.

4. Termini d'admissió d'apostes

En les apostes hípiques externes o de Lototrot, el tancament d'admissió d'apostes el marcarà, al més tard, la sortida confirmada de la primera cursa que es faci entre les incloses en l'aposta.

5. Organització, acceptació i classificació de les apostes hípiques externes o de Lototrot

5.1. Correspon a l'organitzador de les apostes la determinació de les curses en les quals es podrà concertar cada tipus d'aposta externa.

5.2. S'ha d'exposar en lloc visible en els locals d'expedició, prèviament a la realització de les apostes, el programa oficial de l'hipòdrom i la llista oficial dels cavalls que surtin en les curses, els quals ha d'aprovar o, si s'escau, assumir prèviament la Federació Balear de Trot, en què l'organitzador de les apostes ha d'indicar la forma en què s'accepten a les diferents proves, el nombre d'aquestes proves, la llista dels cavalls que hi hagi inscrits, com també el número assignat a cada un d'aquests cavalls.

5.3. L'encert del pronòstic i l'aposta es vincularan al resultat de les curses, que s'entén com la classificació definitiva que estableixin els comissaris d'acord amb el que disposi el codi de curses aplicable en cada cas. Aquesta classificació s'ha d'anunciar al públic, per la qual cosa el jugador haurà de conservar el bitllet fins a aquell moment. Cap alteració d'aquest resultat que es pugui produir posteriorment no pot repercutir a l'efecte de les apostes hípiques externes o de Lototrot.

5.4. Les situacions anòmales seran resoltes, quant als efectes de les apostes realitzades, d'acord amb els criteris següents:

5.4.1. El cavall retirat de participar en una cursa abans de la sortida serà considerat no participant, i s'entendrà que l'aposta feta ho ha estat al cavall que hagi pres la sortida i que tenguí el número immediatament posterior creixent al del retirat. En cas que l'aplicació de l'anterior criteri exhaureixi la llista numèrica de participants, es continuarà amb el número u.

5.4.2. En cas que una jornada completa o alguna cursa en la jornada programada no es produeixi, per la causa que sigui, l'organitzador ha de determinar el resultat de cada cursa en forma aleatòria mitjançant sorteig públic, que tindrà lloc a l'oficina central de premis, dins les dues hores següents a la declaració de no realització. En tot cas, aquestes circumstàncies seran anunciades per qualsevol mitjà que garanteixi la informació a tots i cadascun dels participants.

5.4.3. En cas de suspensió d'una cursa ja llançada o de desqualificació de tots els participants, se'n determinarà el resultat en la forma establerta a l'apartat anterior.

5.4.4. En els casos recollits en els dos apartats anteriors, un interventor nomenat pel director general competent en matèria de joc presenciarà el sorteig i en certificarà el resultat.

6. Repartiment de les quantitats apostades

6.1. De l'import total jugat en les apostes hípiques externes, el 60 per cent, com a mínim, serà destinat a premis; la resta quedarà en poder de l'organitzador de les apostes a fi de sufragar les despeses i comissions de subministrament, gestió i expedició, com també la taxa específica, i fer-se seu el romanent.

6.2. Als locals on es facin les apostes, hi haurà de constar de manera visible informació relativa a les regles de desenvolupament del joc i, en tot cas, el percentatge destinat a premis.

7. Categories de premis

Les apostes externes de la modalitat Lototrot (apostes hípiques externes) autoritzades inicialment tindran diferents categories de premis, que seran en funció dels números encertats:

- Categoria 7/7: cal encertar 7 (set) cavalls guanyadors de les 7 (set) curses.

- Categoria 6/7: cal encertar 6 (sis) cavalls guanyadors de les 7 (set) curses.

- Categoria 5/7: cal encertar 5 (cinc) cavalls guanyadors de les 7 (set) curses.

- Categoria 4/7: cal encertar 4 (quatre) cavalls guanyadors de les 7 (set) curses.

Els premis no seran acumulatius, de manera que el guanyador d'una categoria superior no ho serà de les categories inferiors.

8. Resultat de la cursa i pagament de les apostes hípiques externes

8.1. El pagament de bitllets encertats no es farà fins a l'endemà que els comissaris de curses hagin establert l'ordre o el resultat oficial d'arribada de les curses. El resultat oficial d'una cursa l'establiran el jutge d'arribada i els comissaris de curses en la data en què s'hagi dut a terme, encara que n'hagin decretat

investigació d'ofici.

8.2. Una vegada establerta la classificació oficial i ultimades les operacions comptables pertinents, se'n donarà l'ordre de pagament, que serà considerada definitiva encara que una decisió adoptada en data posterior, per aplicació del Codi de curses corresponent, modifiqui l'ordre oficial d'arribada.

9. Operació de repartiment de premis en l'aposta híptica externa o Lototrot

9.1. Els càlculs de repartiment s'efectuaran sobre la base d'aplicar a l'import total jugat el percentatge de premis que correspongui.

9.2. La distribució de les quantitats destinades a premis entre les diferents categories quan la xifra acumulada per a la categoria 7/7 sigui inferior a 150.000 euros (cent cinquanta mil euros) serà la següent:

- Categoria 7/7: la quantitat acumulada per a aquest premi serà del 30% de la quantitat dedicada a premis.

- Categoria 6/7: la quantitat dedicada per a aquest premi serà del 20% de la quantitat dedicada a premis.

- Categoria 5/7: la quantitat dedicada per a aquest premi serà del 20% de la quantitat dedicada a premis.

- Categoria 4/7: la quantitat dedicada per a aquest premi serà del 30% de la quantitat dedicada a premis.

9.3. La distribució de les quantitats en premis entre les diferents categories quan la xifra acumulada per a la categoria 7/7 sigui superior a 150.000 euros (cent cinquanta mil euros) serà la següent:

- Categoria 7/7: la quantitat acumulada per a aquest premi serà del 20% de la quantitat dedicada a premis.

- Categoria 6/7: la quantitat dedicada a aquest premi serà del 20% de la quantitat dedicada a premis.

- Categoria 5/7: la quantitat dedicada a aquest premi serà del 20% de la quantitat dedicada a premis.

- Categoria 4/7: la quantitat dedicada a aquest premi serà del 30% de la quantitat dedicada a premis.

- Fons de reserva de la categoria 7/7: 10% de la quantitat assignada a premis.

9.4. La distribució a què fan referència els dos apartats anteriors just s'entén referida a les quantitats destinades a premis i fons de reserva de la categoria 7/7, derivades en la recaptació feta en cada jornada i sense perjudici de la quantitat destinada a premis, ja acumulada, procedent de les jornades anteriors.

9.5. En cas que no hi hagi guanyadors en alguna categoria, l'import destinat a premis d'aquestes categories incrementarà l'import destinat a premis de la categoria immediatament inferior, llevat de la categoria 7/7, que per la seva naturalesa acumularà els imports destinats d'una jornada a la següent fins que hi hagi un guanyador, i la categoria 4/7, que es destinarà al fons de reserva de la categoria 7/7.

9.6. La quantitat de premis de totes les categories es repartirà per parts iguals entre tots els guanyadors de cada categoria.

9.7. En el cas que el premi per a cada guanyador de qualsevol categoria sigui superior al premi per guanyador d'una categoria superior (incloent-hi, si s'escau, la xifra acumulada a la jornada), se sumará l'import dels premis de les dues categories i es dividirà en dues parts, i el resultat d'aquesta operació es dividirà, així mateix, pel nombre de guanyadors de cada categoria, del qual resultarà el premi que correspondrà a cada guanyador o guanyadors de les categories afectades. Si hi ha més de dues categories en aquesta situació, es farà l'operació començant per la categoria més elevada respecte a la immediatament inferior, i així successivament.

Si realitzades les operacions anteriors es manté el fet que el premi per a cada guanyador d'una categoria inferior sigui superior al premi per a cada guanyador d'una categoria superior, se sumará l'import dels guanyadors d'aquestes categories i es dividirà pel nombre total de guanyadors. D'aquesta operació, en resultarà el premi que correspondrà a cada guanyador o guanyadors de les categories afectades.

9.8. El fons de reserva es destinarà a augmentar el premi de la categoria 7/7 de la jornada immediatament posterior en què hi hagi guanyador.

9.9. Si el resultat oficial d'una cursa estableix que hi ha dos o més cavalls guanyadors, es consideraran guanyadores les apostes fetes sobre qualsevol d'aquests cavalls.

10. Pagament, devolució d'apostes i cobrament de premis

10.1. El jugador ha de pagar l'import de qualsevol aposta en el moment en què la formalitzi.

10.2. El pagament dels premis obtinguts en les apostes externes es durà a terme a partir de l'endemà de la jornada apostada, als locals disposats per l'organitzador d'acord amb les regles següents:

- Els premis fins a 120 euros (cent vint euros), en qualsevol establiment autoritzat per a l'expedició o la venda de la Lototrot.

- Els premis entre 120 euros (cent vint euros) i 300 euros (tres-cents euros) es podran pagar en qualsevol establiment autoritzat per a l'expedició de la Lototrot, a l'Oficina Central de Pagament de Premis de l'organitzador, o a les

oficines de les entitats autoritzades a aquest efecte.

- Els premis des de 300 euros (tres-cents euros) en endavant només es pagaran a l'Oficina Central de Pagament de Premis de l'organitzador o a les oficines de les entitats autoritzades a aquest efecte.

La presentació de les apostes al cobrament es farà dins els 30 dies naturals comptadors des de l'endemà de l'establiment de resultats. Transcorregut aquest termini, caducarà qualsevol dret derivat de l'aposta.

10.3. Per cobrar el premi o el reembors de l'aposta, els jugadors estan obligats a presentar el bitllet o resguard, sense que sigui admissible un altre mitjà de prova si no tenen bitllet.

No s'admetran al cobrament ni es tornaran els bitllets que en el moment de pagament presentin inscripcions o traços superflus, omesos o erronis, quant als cavalls designats, a la naturalesa de les apostes o al número de la prova, o que presentin esquinçaments, ratllades, esmenes o signes de manipulació, i qualssevol altres que impedeixin de reconèixer el tipus d'aposta. Això no obstant, podran ser dipositats a l'efecte d'ulteriors comprovacions, d'acord amb l'apartat 5 d'aquest article.

10.4. El pagament del premi es farà únicament al portador del bitllet dins els terminis establerts.

10.5. Tot bitllet o aposta premiada que es presenti de manera que no permeti comprovar qualsevol dels signes segellats que l'identifiquin no es pagarà, però podrà ser dipositat a l'efecte que, transcorreguts els terminis de pagament establerts, el control que ulteriorment faci l'organitzador en permeti comprovar la legitimitat.

10.6. Els premis es pagaran en efectiu o mitjançant xec nominatiu quan superin els 1.000 euros (mil euros).

10.7. L'organitzador destinarà l'import dels premis no cobrats pels guanyadors a la categoria de premis 7/7 corresponent a la jornada immediata posterior a aquella en què hagi caducat el bitllet o resguard premiat.

15. JOCS DE PROMOCIÓ DEL TROT (PROMOTROT)

I. Concepte

1. Els jocs de promoció del trot consisteixen en un joc de resultats presortejats o probabilístics, de sort o d'atzar, de combinacions diverses mitjançant lletres, signes, nombres o dibuixos referits directament o indirectament a les curses de cavalls al trot.

2. Els jocs es faran mitjançant terminals informàtics connectats a un sistema central, que actuaran com a punts d'expedició dels bitllets virtuals de cada una de les emissions dels jocs concrets.

II. Modalitats de jocs

1. Hi ha dues modalitats de jocs de promoció del trot:

- jocs de resultats presortejats
- jocs de resultats probabilístics

2. En la modalitat de jocs presortejats estan predeterminades les jugades o els bitllets guanyadors, que es distribueixen al llarg d'una emissió d'una quantitat determinada de bitllets que, en conjunt, compleix amb el percentatge de premis establert.

Aquesta modalitat de joc es concreta en els diferents tipus per quatre factors:

- el percentatge de premis sobre l'import total per jugar
- el nombre de bitllets de l'emissió
- el preu de cada bitllet o jugada
- la distribució concreta i l'import dels premis

Al seu torn, cada tipus de joc es pot plasmar en diferents jocs concrets, en funció dels elements de presentació: combinacions mitjançant lletres, signes, números, dibuixos o grafia.

3. En la modalitat de jocs probabilístics, cada jugada o bitllet conté la possibilitat d'obtenir premi, i és el jugador qui, en funció de la seva activitat, el descobreix o l'encerta, o no.

Aquesta modalitat de joc es concreta en els diferents tipus per quatre factors:

- el percentatge matemàtic de premis sobre l'import total per jugar
- el nombre de bitllets de l'emissió
- el preu de cada bitllet o jugada
- la distribució concreta i l'import dels premis

Al seu torn, cada tipus de joc es pot plasmar en diferents jocs concrets, en funció dels elements de presentació: combinacions mitjançant lletres, signes, nombres, dibuixos o grafia.

III. Elements i regles de joc

1. La participació en algun dels jocs de promoció del trot determina la total acceptació, sense límit i sense cap reserva, de la normativa reguladora de la Promotrot.

2. El joc consisteix en l'adquisició, mitjançant el pagament d'un preu cert preestablert, del bitllet virtual corresponent que apareixerà al terminal, o a la pantalla (punts d'expedició), situat als locals d'expedició habilitats a aquest efecte, i que donarà dret a l'adquiridor a jugar actuant manualment sobre el bitllet esmentat i d'aquesta forma descobrir o aconseguir, o no, el premi.

La mecànica del joc es desenvoluparà en el terminal informàtic o la pantalla, duent a terme qualsevol de les diferents actuacions suggerides al jugador en relació amb el gràfic o bitllet que aparegui a la pantalla, amb la finalitat de descobrir o obtenir, si s'escau, per mitjà d'aquestes actuacions, els premis presortejats o probabilístics indicats en la mateixa pantalla.

3. Els terminals o les pantalles que constitueixen els punts d'expedició dels bitllets virtuals estan connectats en línia a un sistema centralitzat que gestiona i controla tota l'activitat dels terminals i jocs.

4. Límits quantitatius dels jocs

El preu de la jugada o el bitllet virtual l'ha de determinar l'organitzador entre un mínim de 20 cèntims d'euro i un màxim de 10 euros.

5. Repartiment de les quantitats jugades

5.1. De l'import total jugat als jocs del trot, el 70 per cent, com a mínim, es destinarà a premis, i la resta quedarà en poder de l'organitzador dels jocs amb la finalitat de sufragar les despeses i comissions de subministrament, gestió i expedició, com també la taxa específica, i fer-se seu el romanent.

5.2. Als locals d'expedició dels jocs, hi haurà de constar de manera visible informació relativa a les regles de desenvolupament del joc i, en tot cas, el percentatge destinat a premis.

6. Pagament del joc i abonament de premis

6.1. El dret a jugar s'obté de forma immediatament posterior al pagament del preu de la jugada o del bitllet en el mateix terminal o punt d'expedició.

6.2. Els premis poden ser en metàl·lic o en espècie. L'import total, en cap cas, no pot ser inferior al 70 per cent de la recaptació total de cada un dels jocs concrets programats presortejats o probabilístics.

6.3. Una vegada conclòs el joc o els jocs, el terminal emetrà, si escau, un comprovant documental del premi o premis obtinguts, en el qual, al costat de la data, constaran les dades d'identificació de l'establiment o el local d'expedició i també la quantia o naturalesa del premi.

6.4. El titular de l'establiment o local en què es trobi el punt d'expedició farà efectius, de forma immediata, els premis en metàl·lic obtinguts, una vegada lliurat el comprovant documental, després de comprovar-ne la legitimitat o, si escau, presentant-lo per cobrar-lo a l'Oficina Central de Pagament de Premis de l'organitzador, que l'haurà de pagar després de comprovar-ne la legitimitat. En aquest punt regiran les regles de pagament en funció de la quantia dels premis que estableix l'article 10.2 de l'apartat III del joc número 14 d'aquest Catàleg.

6.5. El comprovant documental d'un premi en espècie ha de contenir l'equivalent en metàl·lic a preu de mercat, i s'ha de bescanviar a l'Oficina Central de Pagament de Premis pel document que legítimament s'obté de la concreta prestació en espècie guanyada, després de comprovar-ne la legitimitat. En qualsevol cas, el premiat pot optar sempre per l'equivalent monetari.

6.6. El comprovant de premi és un document al portador que caduca si no es presenta per cobrar-lo o canviar als trenta dies naturals de la data d'emissió.

6.7. L'import dels premis no reclamats s'atribuirà a l'organitzador.

— 0 —

Num. 493

Resolució del conseller d'Interior de 3 de gener de 2006, per la qual es classifica el lloc d'intervenció classe primera de l'Ajuntament de Palma de concurs de mèrits a lliure designació

ANTECEDENTS

Primer. En data 24 d'octubre de 2005, va tenir entrada en el Registre de la Conselleria d'Interior un escrit tramès per l'Ajuntament de Palma en el qual ens comunicava el canvi produït en la forma de provisió, de concurs de mèrits a lliure designació, de la plaça d'intervenció, aprovada mitjançant acord de la Junta de Govern Local de data 28 de setembre de 2005.

Segon. Mitjançant un escrit de dia 31 d'octubre de 2005, la Direcció General d'Interior va sol·licitar a l'Ajuntament de Palma la documentació necessària per a la tramitació de l'expedient de reclassificació de l'esmentat lloc