

El president de l'Institut Balear de la Joventut

Joan Artigues Roig

— O —

CONSELLERIA D'INTERIOR

Num. 14457

Ordre de la consellera d'Interior, de 16 de juny de 2009, de modificació del catàleg de jocs de la Comunitat Autònoma de les Illes Balears, aprovat per l'Ordre del conseller d'Interior de 30 de desembre de 2005.

De conformitat amb l'establert en l'article 30.29 de l'Estatut d'autonomia de les Illes Balears aprovat per la Llei orgànica 2/1983, de 25 de febrer, i reformant mitjançant la Llei orgànica 9/1994, de 24 de març, mitjançant la Llei orgànica 3/1999, de 8 de gener i finalment mitjançant la Llei orgànica 1/2007, d'1 de març; correspon a la Comunitat Autònoma de les Illes Balears la competència exclusiva en matèria de casinos, de jocs i d'apostes, amb exclusió de les apostes mútues esportivobenèfiques.

En virtut del Reial decret 123/1995, de 23 de febrer, es traspassen de l'Estat a la Comunitat Autònoma de les Illes Balears, les funcions i els serveis en matèria de casinos, de jocs i d'apostes.

Mitjançant el Decret 109/2000, de 14 de juliol, de distribució de competències en matèria de casinos, de jocs i d'apostes, s'atribueixen aquestes competències a la Conselleria d'Interior, que les exercirà a través de la Direcció General d'Interior.

Mitjançant el Decret 11/2007, d'11 de juliol, del president de les Illes Balears, s'estableixen les competències i l'estructura orgànica bàsica de les conselleries de l'Administració de la Comunitat Autònoma de les Illes Balears.

L'Ordre del conseller d'Interior de 30 de desembre de 2005, per la que s'aprova el catàleg de jocs de la Comunitat Autònoma de les Illes Balears, va derogar l'Ordre del conseller d'Interior, de 6 novembre de 2002, per la qual s'aprova el catàleg de jocs de la Comunitat Autònoma de les Illes Balears, i en la mateixa s'empenia, fonamentalment, la reforma d'alguns jocs específics dels casinos, entre ells, el pòquer sense descart i el pòquer sintètic.

L'Ordre present és conseqüència de les peticions realitzades pel subsector de joc de casinos en aquesta Comunitat Autònoma, a fi de desenvolupar una tasca d'actualització permanent a la normativa de alguns jocs específics de casinos, en concret, els propis del pòquer en les seves diverses modalitats.

L'esmentada reforma s'incardina en el marc de les noves tendències que s'imposen en aquesta matèria a nivell social i de dret comparat. Sembla convenient que des de l'Administració es realitzi l'esforç necessari per tal de no perdre el tren que representa aquest important sector econòmic a escala mundial.

Efectuats els tràmits reglamentaris, a proposta de la consellera d'Interior, d'acord amb el Consell Consultiu de les Illes Balears, dicta la següent

ORDRE**Article primer**

Es modifica l'apartat 12 de l'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, que passa a tenir el contingut següent:

12. Pòquer de cercle en les seves diverses modalitats**I. Denominació**

El pòquer de cercle és un joc de cartes, que enfronta a diverses persones jugadores entre si. L'objectiu del joc és assolir la major combinació possible amb una sèrie de cartes.

II. Elements del joc**1. Cartes o naips**

Es juga amb una baralla de 52 cartes, de les denominades cartes angleses, de característiques similars a les utilitzades en el joc de Black Jack o Vint-i-un. El valor de les quals, ordenades de major a menor, és: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2. L'As pot ser utilitzat com la carta més petita davant de la menor amb què es jugui o com a As darrere de la K.

2. Taula de joc

És de forma ovalada i amb un lleuger entrant destinat a acollir al/ a la crupier. La taula té una sèrie d'espais o departaments que podran ser numerats a partir de la dreta del/ de la crupier. Cada departament donarà acollida a una persona jugadora assegut/da.

La taula podrà tenir les obertures o ranures següents: una per a les deduccions del benefici de la casa, dita pou o cagnotte, una altra per introduir-hi les propines i una d'última per allotjar-hi l'efectiu procedent de les compres de fitxes.

3. Benefici

El benefici de l'establiment es podrà obtenir elegint una de les dues opcions que es descriuen a continuació:

a) Un percentatge sobre el pot que, en cap cas superarà el 5 %, i que es podrà aplicar en cada un dels intervals d'apostes.

b) Un percentatge que oscil·larà entre el 10 i el 20 % del màxim de la taula o de la resta, per sessió, segons la modalitat de pòquer que es jugui. S'entén per sessió, una hora de joc més les dues últimes mans.

La Direcció de Joc del Casino pot fixar prèviament la durada de cada partida sempre que ho faci públic a les persones jugadores. En el cas que el casino no utilitzi aquesta facultat, la durada de la partida ha de ser, com a mínim, la necessària perquè cada persona jugadora que inicia la partida pugui tenir la mà en dues ocasions.

III. Personal

Cada taula de joc tindrà permanentment al seu servei un/a crupier. La zona on es desenvolupi el joc està controlada per un/a responsable de la partida i, a més, pot haver un/a canviador/a per a diverses taules.

1. Responsable de la Partida.

És el/la responsable del correcte desenvolupament del joc. Actua com a delegat/da de la Direcció del Casino, li correspon resoldre qualsevol conflicte plantejat a les taules de joc i portarà una relació de persones jugadores que desitgin ocupar les places que puguin quedar vacants.

2. Crupier

Sense perjudici de les funcions que més endavant se li atribueixen, en tindrà encomanades les següents: recompte, barreja i repartiment de les cartes a les persones; anunci en veu alta de les diferents fases del joc i de les actuacions de les persones jugadores; càlcul i ingrés del benefici corresponent a l'establiment introduint-lo a la ranura que per a l'esmentada finalitat hi ha a la taula, introducció de les propines al seu dipòsit; venda i canvis de fitxes; control del joc i vigilància perquè cap persona jugadora aposti fora de torn; custòdia i control de la suma que constitueix el pot i el seu pagament. Igualment resoldrà a les persones jugadores els dubtes sobre les regles a aplicar en cada moment de la partida. En el cas que tingui problemes amb la resolució d'una jugada, o amb alguna de les persones jugadores, ho ha de comunicar al/ a la responsable de la Partida.

3. Canviador

En cas que la Direcció ho consideri necessari, hi podrà haver una persona que atengui les diferents taules i la funció principal de la qual serà canviar diners per fitxes.

IV. Persones Jugadores

Davant cada un dels espais o departaments de la taula de joc, només hi podrà seure una persona jugadora. La superfície dels espais de cada persona jugadora podrà ser utilitzada per dipositar-hi les fitxes i mantenir-hi, en el seu cas, les cartes, però mai s'ha d'enlairar la zona específica d'apostes llevat que se'n vulguin efectuar.

Al començament de la partida se sortejaran els llocs.

Si en concloure una partida i en començar la següent, la taula està formada per les mateixes persones jugadores; no és necessari sortejar-ne els llocs, sempre que totes les persones jugadores hi estiguin d'acord.

Si la partida ja està iniciada, el/la responsable de la Partida serà qui assignarà el lloc a la taula si hi ha plaça lliure.

A petició pròpia, una persona jugadora pot descansar dues jugades o mans sense perdre el lloc a la taula; això no obstant, si en aquest descans, en funció del tipus de pòquer, li correspongués alguna aposta obligatòria, estaria obligat a efectuar-la.

V. Prohibicions

Està totalment prohibit que una persona jugadora abandoni la taula de joc deixant-hi encarregada a un altre persona jugadora que li realitzi i iguali les apostes, ja que cada persona jugadora juga per si mateixa i no es permeten les actuacions següents:

a) Fer-se el joc per parelles, ni tan sols temporalment

b) Jugar-se el pot conjuntament

c) Repartir-se el pot voluntàriament

d) Haver-hi connivència entre persones jugadores

e) Comprar o afegir fitxes a la resta per augmentar-ne el nombre, una

vegada que s'ha iniciat la jugada

- f) Prestar-se diners entre persones jugadores
- g) Guardar-se les fitxes del seu restant
- h) Retirar les cartes de la taula o allunyar-les de la vista del/de la crupier i de les altres persones jugadores.

VI. Regles del joc

1. Combinacions possibles

Les persones jugadores només poden fer ús de les combinacions que es descriuen a continuació:

- a) Escala de color real: és la formada per les cinc cartes correlatives més altes d'un mateix pal (As, K, Q, J i 10).
- b) Escala de color: és la formada per cinc cartes correlatives d'un mateix pal, sense que aquesta coincideixi amb les cartes més altes.
- c) Pòquer: és la combinació de cinc cartes que conté quatre cartes d'un mateix valor.
- d) Full: és la combinació de cinc cartes que conté tres cartes d'un mateix valor i unes altres dues d'igual valor, però diferent de l'anterior.
- e) Color: és la combinació formada per cinc cartes no correlatives d'un mateix pal.
- f) Escala: és la combinació formada per cinc cartes correlatives de diferents pals.
- g) Trio: és la combinació de cinc cartes que conté tres cartes del mateix valor i les dues restants sense formar-ne parella.
- h) Figures: és la combinació formada per cinc cartes que han de ser As, K, Q, o J. Aquesta combinació només s'utilitza en les varietats de pòquer cobert.
- i) Doble parella: és la combinació formada per cinc cartes que conté dues parelles de cartes de diferent valor.
- j) Parella: és la combinació de cinc cartes que conté dos cartes del mateix valor.
- k) Carta major: quan una jugada no té cap de les combinacions anteriors, guanya la persona jugadora que tingui la carta major.

En les variants de pòquer que es juguin amb menys de 52 cartes, el Color guanya al Full.

2. Empats

Quan diverses persones jugadores tenen Pòquer, guanya qui el té de valor superior.

Quan diverses persones jugadores tenen Full, guanya qui té les tres cartes iguals del valor més alt.

Quan diverses persones jugadores tenen Escala, de qualsevol tipus, guanya qui té la carta del valor més alt.

Quan diverses persones jugadores tenen Color, guanya qui té la carta del valor més alt.

Quan diverses persones jugadores tenen Trio, guanya qui el té format per les cartes del valor més alt.

Quan diverses persones jugadores tenen Figures, guanya qui té la parella més alta, i si s'hi coincideix, es considera la carta del valor més alt.

Quan diverses persones jugadores tenen Doble Parella, guanya qui té la parella formada per les cartes del valor més alt; si s'hi coincideix es considera la segona parella, i en últim lloc, la carta que queda del valor més alt.

Quan diverses persones jugadores tenen Parella, guanya qui la té del valor més alt i, si s'hi coincideix, es considera la carta del valor més alt de les restants.

3. Mínims i màxims de les apostes

Les apostes de les persones jugadores, representades exclusivament per fitxes, han de realitzar-se dins dels límits mínims i màxims que el casino tingui autoritzats.

a) Normes generals sobre aquests límits

El mínim i el màxim de la taula depèn de la modalitat de pòquer que es jugui. El mínim pot variar entre el 20% i el 40% del màxim i l'Ante (aposta inicial) serà com a màxim un 50% del mínim de la taula.

Es pot jugar amb tres límits diferents:

- 1) Split límit: el màxim de l'aposta està limitat per la meitat del pot.
- 2) Pot amb límit: el màxim de l'aposta està limitat pel pot.
- 3) Pot sense límit: no existeix límit per a l'aposta màxima; el mínim no pot ser mai inferior a l'autoritzat, el qual haurà d'aparèixer clarament visible a la taula.

b) Normes especials

El director o directora del Casino, dins dels límits autoritzats, pot variar el límit de l'aposta d'una taula una vegada posada en marxa amb previ anunci a les persones jugadores.

VII. Desenvolupament del joc

És condició indispensable perquè la partida pugui començar que hi hagi a la taula de joc com a mínim quatre persones jugadores, nombre que, com a

mínim, haurà de mantenir-se al llarg de tota la partida.

1. Repartiment de cartes

Al principi de cada partida el/la crupier ha d'assenyalar clarament amb una peça rodona (marca o botó) qui té la mà, col·locant-la davant de la persona jugadora. La mà anirà rotant prèviament a un nou repartiment de cartes.

El/La crupier, periòdicament, ha de comprovar que hi ha la totalitat de les cartes que componen la baralla.

Aquestes es remenaran de manera que no siguin vistes per les persones jugadores, utilitzant els procediments propis del pòquer per a tal comesa.

Si en el moment de tallar queda al descobert alguna carta de la pila, s'ha de tornar a remenar.

En realitzar el tall s'han de complir les condicions següents:

- a) Usar una sola mà.
- b) La direcció del tall ha de ser recta i s'ha d'allunyar del cos.
- c) La mà lliure no pot tocar la baralla fins que, després del tall, els munts de cartes s'hagin reunit una altra vegada.
- d) La mà lliure no ha d'obstaculitzar la vista a les persones jugadores de tal manera que no puguin veure el procediment de tall.

Un cop realitzat el tall, en funció del tipus de pòquer, les persones jugadores que participen en la jugada han de realitzar prèviament una aposta denominada Ante (aposta inicial) fixada pel casino i tot seguit, el/la crupier repartirà les cartes en el sentit propi de la variant de pòquer de què es tracti.

El/la crupier ha d'anar alerta a l'hora de donar les cartes perquè no siguin vistes per les altres persones jugadores. Per això, en repartir-les, no pot aixecar-les sinó fer-les lliscar sobre la taula.

2. Intervals o torns d'apostes

Tot seguit s'inicien les apostes i el/la crupier va indicant a qui correspon apostar segons la variant del pòquer de què es tracti. Totes les apostes es reuneixen en un lloc comú anomenat pot.

En arribar el torn de les apostes les persones jugadores tenen les opcions següents:

a) Retirar-se i sortir del joc, per la qual cosa ha de donar a conèixer la seva intenció, quan sigui el seu torn, posant les cartes a sobre de la taula allunyant-les tan com pugui de les cartes que s'usen en el joc. En aquest cas el/la crupier retira les seves cartes, les quals no han de ser vistes per ningú.

Quan una persona jugadora 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 de les altres persones jugadores.

b) Passar. Qualsevol persona jugadora a qui ha arribat el torn d'apostar i decideix no fer-ho, haurà de dir pas sempre que cap persona jugadora anterior hagi realitzat una aposta durant aquell interval d'apostes. Qualsevol persona jugadora que participi en el joc pot reservar-se fins que alguna de les persones jugadores decideixi apostar, en aquest cas per continuar participant en el joc ha de cobrir l'aposta o pujar-la si ho desitja.

c) Cobrir l'aposta posant al pot el nombre suficient de fitxes perquè el valor que representin les fitxes esmentades sigui igual a la de qualsevol persona jugadora però no superior.

d) Apujar l'aposta posant al pot el nombre de fitxes suficients per cobrir l'aposta i inclouent-hi algunes fitxes més per superar l'aposta, fet que provocarà que les persones jugadores que participen en aquesta mà, i al seu torn, realitzin alguna de les accions anteriorment descrites.

Depenent de la varietat de pòquer i en cada interval d'apostes, el nombre de vegades que una persona jugadora pot realitzar una puja pot estar limitat; però en el cas que només existeixin dues persones jugadores no hi ha límit al nombre de puges.

Al final de les apostes totes les persones jugadores que romanguin en joc (actius) han d'haver posat el mateix valor de fitxes al pot.

Si en finalitzar el torn de les apostes només hi ha una persona jugadora que ha realitzat una aposta i tots els altres han passat, guanya automàticament la mà i s'emporta el pot sense necessitat d'ensenyar les cartes.

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

Una persona jugadora no pot realitzar una aposta, veure la reacció de les altres persones jugadores i després apujar l'aposta. Les apostes han de realitzar-se d'una forma clara, sense simular dubtes respecte a la jugada esmentada. Les apostes s'han de realitzar d'una sola vegada o de paraula.

Les persones jugadores que estiguin jugant la mà han de parlar només l'estrictament necessari i, a més, en cada interval d'apostes no poden realitzar-les com si tinguessin la màxima combinació amb intenció de confondre i enganyar a les altres persones jugadores. En cas que alguna de les persones jugadores actuï de forma inadequada el/la crupier li cridarà l'atenció i, si reincideix, el/la

responsable de la Partida decidirà sobre la seva continuïtat en la partida.

Les persones jugadores han de disposar dels diners suficients en fitxes per acabar la mà. Si no el tenen, jugaran en proporció amb la quantitat apostada.

El/la crupier ha de mantenir les cartes eliminades i els descarts sota control; cap persona jugadora està autoritzada a veure-les durant la partida. Les altres cartes que té el/la crupier per repartir han d'estar juntes, ordenades i fora de l'abast de les persones jugadores.

El/la crupier ha de mantenir la baralla en una posició al més horitzontal possible. La part superior d'aquesta ha d'estar sempre a la vista de les persones jugadores. Quan no tingui la baralla a la mà ha de protegir-la posant-ne una fitxa del pot a damunt.

3. Pagaments de les combinacions guanyadores

Una vegada que les apostes han estat igualades, en l'últim interval d'apostes, cada jugador/a que prèviament no s'hagi retirat/da ha de mostrar les seves cartes de manera que pugui veure's la combinació que té per establir la combinació guanyadora.

La persona jugadora que hagi fet l'última aposta mostrarà les cartes en primer lloc i a continuació, i al seu torn, la resta de persones jugadores.

No és necessari que una persona jugadora digui la combinació que té en mostrar les cartes, ni tampoc es té en compte el que hagi dit, ja que és el/la crupier qui estableix el valor de les combinacions descobertes i indica quin és la persona jugadora amb la combinació guanyadora i, si és el cas, corregeix les combinacions que hagin estat erròniament anunciades per les persones jugadores.

Una vegada que totes les persones jugadores han pogut veure les cartes de la mà guanyadora, el/la crupier recollirà les cartes de les combinacions perdedores. La mà guanyadora només serà retirada quan el/la crupier hagi lliurat el pot. En el cas que hi hagi combinacions del mateix valor, el/la crupier repartirà el pot entre les diferents persones jugadores que tinguin la mateixa combinació, en proporció amb les seves respectives restes.

Cap persona jugadora pot influir o criticar el joc que realitzi un/a altre/a.

No és permès que hi hagi persones alienes al joc mirant el desenvolupament de la partida, llevat del personal del Casino degudament autoritzat.

Les cartes que dona el/la crupier durant la mà només es mostraran quan el/la crupier ho indiqui al final de la jugada.

Només les persones jugadores poden veure les seves cartes cobertes i són responsables que ningú més les vegi.

VIII. Errors i infraccions en el joc

1. Errors en el repartiment

En general, si durant el repartiment de les cartes es donen alguns dels casos que més avall s'indiquen, es considera que hi ha hagut error en el repartiment i totes les cartes són recollides pel/la crupier que inicia la mà de nou.

Els casos que es tenen en compte són:

- Si les persones jugadores no reben les cartes en l'ordre normal.
- Si una persona jugadora rep menys cartes de les degudes i no es pot corregir l'error abans de començar les apostes.
- Si una persona jugadora rep més cartes de les degudes i no es pot corregir l'error abans de començar les apostes.
- Si en començar la mà una persona jugadora rep una carta que no li correspon i se'n té constància que l'ha vista.
- Si hi ha més d'una carta de cara amunt a la baralla.
- Si es descobreix que falten una o més cartes a la baralla.
- Si es descobreix que la baralla és defectuosa.

2. Errors del/ de la crupier

a) Si el/la crupier anuncia una mà de manera equivocada, es considera que les cartes parlen per si mateixes, i es té en compte la combinació de cartes existent sobre la taula.

b) Si el/la crupier, en el repartiment de les cartes, li dona una carta a una persona jugadora absent no es considera error en el repartiment. En el cas que la persona jugadora no arribi quan li toca el seu torn, es retira la seva mà i deixa de jugar.

c) Si el/la crupier, en el repartiment de les cartes, li dona una carta a una persona jugadora que no jugarà la mà o a un lloc que es troba buit, no es considera un error en el repartiment sinó que el/la crupier dona les cartes normalment fins i tot a l'esmentat espai buit i quan acaba en recull les cartes.

3. Errors de la persona jugadora

a) La persona jugadora ha de prendre totes les seves decisions sense pèrdues deliberades de temps a fi de no retardar el desenvolupament de la partida; en cas contrari serà advertit/da pel/la crupier.

b) Si una persona jugadora en apostar barreja les seves cartes amb els descarts, creient que no igualaran més persones jugadores la seva aposta, perd el pot llevat que el/la crupier o el/la responsable de la Partida puguin reconstruir la mà

sense cap dubte. Com a norma general s'ha d'intentar sempre reconstruir la mà i consegüentment jugar el pot.

c) Si una persona jugadora per cobrir una aposta posa dins el pot un nombre insuficient de fitxes no té dret a retirar-les; només podrà afegir les necessàries per igualar-ne l'aposta.

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

e) Si una persona jugadora per error descobreix les seves cartes, el joc continua sent vàlid.

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

g) Si una o diverses persones jugadores, en repartir les cartes, no han posat l'Ante o una altra aposta obligatòria al pot, es considera que la mà és vàlida i hauran d'efectuar-la si volen participar en la jugada. En el cas que no sigui possible determinar qui són les persones jugadores que no han posat l'aposta inicial, es juga la mà amb un pot reduït.

h) Si una persona jugadora posa en contacte, voluntàriament o involuntàriament, les seves cartes amb les d'un/a altre/a jugador/a li serà anul·lada la seva mà, així com la de l'altre/a jugador/a.

i) Si a una persona jugadora se li passa el torn d'apostar, ha de comunicar-ho al/ a la crupier immediatament. La persona responsable de la Partida analitzarà la situació i prendrà la decisió oportuna que tindrà caràcter irrevocable.

IX. Variants de pòquer de cercle

Les diferents variants de pòquer de cercle responen als principis exposats en els apartats precedents d'aquest epígraf. Aquestes variants de pòquer de cercle recollides en aquest catàleg són la variant de pòquer cobert de 5 cartes amb descart i les cinc variants de pòquer descobert següents: Seven Card Stud Pòquer, Omaha, Texas Hold'em, Five Stud Pòquer, Pòquer Sintètic.

Les normes específiques de cada una de les variants de pòquer citades en aquest apartat es recullen en els apartats següents d'aquest epígraf i, en tot allò no previst de forma específica, es regularan per les esmentades normes generals contingudes en els apartats I a VIII d'aquest epígraf.

12.1. Pòquer cobert de 5 cartes amb descart

I. Elements del joc: cartes

Depenent del nombre de persones jugadores, es podrà jugar amb 52 o 32 cartes.

Es jugarà amb 32 cartes quan el nombre de persones jugadores sigui igual o inferior a 5 i amb 52 cartes quan el nombre de persones jugadores sigui igual o superior a 6.

El mínim de persones jugadores per iniciar una partida serà de 4 i el màxim de persones participants possible serà de 8.

Quan es jugui amb 32 cartes, en lloc de les 52 cartes que té la baralla anglesa completa, només se n'utilitzaran l'As, K, Q, J, 10, 9, 8 i 7 de cada pal, segons el seu valor i l'ordre d'importància. L'As es pot utilitzar com la carta més petita davant del 7 o com la carta més alta després de la K.

II. Regles del joc: desenvolupament del joc

Una vegada posat l'Ante per les persones jugadores que participen en la jugada, aquests reben cinc cartes, totes cobertes, i comença el primer interval d'apostes. La mà i els altres persones jugadores poden actuar de les maneres següents:

a) Obrir el pot fent una aposta sempre que tingui una parella de J o una combinació major.

b) Passar, és a dir, no fer cap aposta en aquell moment, però es reserva el dret de cobrir o apujar l'aposta posteriorment. Una persona jugadora pot passar tenint o no una combinació tan bona com una parella de J.

Si la persona jugadora amb la combinació major passa, la següent persona jugadora que li toqui parlar pot obrir el pot o passar, i així successivament. Una vegada que algun de les persones jugadores que participen en la partida hagi apostat, el pot roman obert i cada persona jugadora al seu torn podrà, a partir de llavors, retirar-se, cobrir o apujar l'aposta.

Si tots les persones jugadores que participen en la jugada passen, es produeix el que es diu una mà en blanc. El joc continua realitzant-se un altre Ante i en aquest cas es necessitarà almenys una parella de Q per obrir el pot. Si aquesta jugada fos novament en blanc, es necessitaria almenys una parella de K en la següent i si aquesta partida, una altra vegada, fos novament en blanc es necessitaria una parella d'As per a la mà següent. En el cas que la mà fos novament en blanc, el/la crupier continuarà donant cartes fins que alguna de les persones jugadores pugui obrir el joc amb una parella d'As com a mínim.

Una vegada que han estat igualades totes les apostes, les persones jugadores que segueixen en la partida poden descartar-se d'una o més cartes cobertes començant pel/la primer/a que va obrir el pot i dient en veu alta el nombre de les que vol descartar-se. El/la crupier agafarà un nombre de cartes equi-

valents de la part superior de la baralla i les lliurarà a la persona jugadora de manera que en tingui cinc.

Cada persona jugadora, al seu torn, rep el nombre de cartes sol·licitades abans que el/la següent es descarti.

Una persona jugadora que no vulgui canviar les seves cartes es diu que està servit/da i ha de dir-ho o donar un cop a sobre de la taula quan li arribi el torn de descartar-se.

La persona jugadora que va obrir el pot podrà descartar-se d'una o de més cartes que li van permetre fer la combinació per obrir. El seu descart es col·locarà de cap per avall sobre el pot de tal manera que en finalitzar la jugada pugui comprovar-se que tenia la combinació mínima per obrir.

Si el/la crupier, en donar les cartes dels descarts, nota quan ha donat la penúltima carta que no en tindrà suficients per completar-los, ha de remenar junt amb l'última carta totes les que s'hagin descartat prèviament, demanar que talli a la persona jugadora anterior a qui ha de rebre la carta següent i continuar amb el repartiment amb el nou munt. Els descarts de la persona jugadora que va obrir el pot i de la persona jugadora que ha de rebre les cartes no s'inclouen si s'han mantingut separades i es poden identificar.

En qualsevol moment del descart, i fins que arribi el torn de les apostes, qualsevol persona jugadora pot sol·licitar que cada un/a dels/ de les altres digui el nombre de cartes de les quals s'ha descartat.

Una vegada que s'ha finalitzat el repartiment, la persona jugadora que va obrir el pot ha de passar o apostar. En el cas que la persona jugadora esmentada s'hagi retirat, és el/la jugador/a que es troba a la seva dreta qui té el torn. La resta de persones jugadores al seu torn pot retirar-se, cobrir o apujar les apostes fins que aquestes siguin igualades. En aquell moment, es mostren per torn les cartes, i la combinació més alta guanya el pot.

III. Errors i infraccions en el joc

1. Errors en el repartiment

a) Si una persona jugadora rep massa cartes i ho indica abans de mirar-les el/la crupier ha de recollir les cartes addicionals i col·locar-les a sobre de la baralla. En el cas que la persona jugadora hagi vist alguna d'elles es considera error en el repartiment i es torna a iniciar la jugada.

b) Si una persona jugadora rep menys cartes i ho indica abans de mirar-les el/la crupier ha de donar-li de damunt de la baralla les cartes necessàries per completar-ne el nombre adequat. En el cas que la persona jugadora hagi vist alguna de les cartes esmentades es considera error en el repartiment i es torna a iniciar la jugada.

c) Si la primera carta que rep una persona jugadora es dona de cara amunt es considera error en el repartiment i es torna a iniciar la jugada.

2. Errors del/de la crupier

Si el/la crupier retira la baralla abans de finalitzar la jugada sense adonar-se que han de repartir-se més cartes ha d'agafar, si es pot, la part superior de la baralla i repartir les cartes que hi falten. En cas contrari, ha de barrejar les cartes que no s'han usat sense incloure-hi les de descart. La mà ha de procedir de nou al tall i el/la crupier ha d'eliminar la primera carta abans de començar a repartir.

3. Errors de la persona jugadora

Si la persona jugadora que obre el pot no pot demostrar que tenia la combinació necessària per obrir-lo, es considera que la jugada és falsa.

Si una jugada és falsa la persona jugadora que l'hagi comès no pot guanyar el pot. S'haurà de retirar del joc quan es conegui la irregularitat, i qualsevol fitxa que hagi apostat romandrà en el pot. En el cas que hagi realitzat l'última aposta i aquesta no hagi estat coberta, es queden al pot les fitxes apostades per a la següent partida. En el cas que hi hagi algun dubte, el/la responsable de partida és qui decideix en última instància, d'acord amb la situació.

12.2 Variants de pòquer descobert

12.2.a. Pòquer descobert en la variant Seven Card Stud Pòquer

I. Denominació

L'objectiu del joc és assolir la major combinació possible amb set cartes, tenint en compte que d'aquelles cartes només tenen valor cinc d'elles en descobrir la jugada.

II. Regles del joc

1. Mínims i màxims de les apostes. Els límits màxims de les apostes en cada interval, tanda o ronda d'apostes en funció del pot poden ser:

a) Split limit: en els dos primers intervals d'apostes es juga amb el límit més baix i en els tres següents amb el límit més alt. En cas que les dues primeres cartes descobertes siguin una parella, es jugarà amb el límit més alt.

b) Pot limitat: en els dos últims intervals d'apostes el límit té els valors

següents:

- Igual a la meitat del pot que existeix en donar la sisena carta.
- Igual al pot que existeix en donar la setena carta.

En cada interval d'apostes cada jugador/a pot apujar la seva aposta com a màxim tres vegades i d'acord amb els límits establerts per a cada interval.

2. Desenvolupament del joc

El/la crupier reparteix tres cartes, d'una en una, a cada persona jugadora, les dues primeres cobertes i la tercera descoberta.

Tot seguit s'inicia el primer interval d'apostes, el qual és indicat pel/per la crupier a les persones jugadores mitjançant la frase 'facin les seves apostes'. Comença a parlar la persona jugadora que tingui la carta més baixa; en cas d'igualtat, parlarà qui estigui més a prop de la mà per la dreta.

El segon interval d'apostes té lloc quan ha acabat de repartir-se la quarta carta i cada persona jugadora té dues cartes cobertes i dues de descobertes. La persona jugadora amb la combinació de cartes més alta o en el seu defecte amb la carta més alta, és qui obre aquest segon interval d'apostes i pot passar i romandre en joc (check) o apostar (bet), i en cap cas pot retirar-se del joc.

Si en acabar aquest segon interval d'apostes només hi ha una persona jugadora que ha realitzat una aposta i tots els altres han passat, guanya automàticament la mà i se n'emporta el pot.

En finalitzar el segon interval d'apostes se'ls dona una carta descoberta a les persones jugadores que no hagin passat.

El tercer i quart interval d'apostes es realitza com el segon.

El cinquè interval d'apostes és l'últim i és anunciat pel/per la crupier amb les paraules 'última carta' i dona a cada persona jugadora que romanguí en la partida una carta coberta. En cas d'igualtat parlarà qui estigui més a prop de la mà per la dreta.

Després de donar les tres primeres cartes i en cada un dels tres repartiments següents se'n separarà una carta, fins a un total de quatre, que han de quedar apartades de les de descart (cartes mortes). Aquestes cartes es poden usar només en els casos següents:

a) Quan el/la crupier, en donar la setena carta, se salti el torn d'una persona jugadora, se li dona la primera carta morta sempre que les cartes de les altres persones jugadores hagin estat vistes. El/La jugador/a la rep quan el/la crupier hagi acabat de donar les altres cartes a les persones jugadores, és a dir, és l'últim que rep la carta. L'objectiu d'aquesta regla és mantenir la seqüència de les cartes de la baralla per a les altres persones jugadores.

b) Quan el/la crupier, en repartir la setena carta, s'adona que no en té suficients per acabar aquest interval, usa les esmentades cartes mortes barrejant-les amb les que encara no s'han repartit a fi de completar la jugada.

c) Quan no hi hagi cartes suficients per completar la setena ronda, tenint en compte tant els descarts realitzats com les cartes mortes, el/la crupier traurà una de les que queden per repartir, que col·locarà en el centre de la taula i serà per a totes les persones jugadores la setena carta (carta comuna).

III. Errors i infraccions en el joc

1. Errors en el repartiment

a) Si en repartir les dues primeres cartes (hole cards) alguna d'elles queda al descobert es poden donar dos casos:

a.1) Que quedi una d'elles al descobert. En aquest cas aquella carta és la carta descoberta i la persona jugadora rep la tercera carta que hauria de ser coberta.

a.2) Que quedin les dues primeres cartes descobertes, cas en què se li torna l'aposta inicial.

b) Si en repartir la setena carta aquesta és donada erròniament, el/la crupier formularà una pregunta a la persona jugadora i, d'acord amb la seva resposta, s'aplicaran els següents criteris:

b.1) Si malgrat l'error vol continuar jugant, la carta es cobreix i el joc segueix normalment.

b.2) Si no desitja continuar jugant, no prendrà part en l'últim interval d'apostes i jugarà només amb les apostes realitzades fins en aquell moment. Les altres persones jugadores continuaran jugant i apostaran l'interval corresponent d'apostes i es formarà un pot a part (side pot) en el qual el/la jugador/a que no va ha volgut continuar jugant no hi pren part.

2. Errors del/la crupier

a) Si en el repartiment de la setena carta, el/la crupier per error la dona descoberta i només queden dues persones jugadores en la partida, no es podran apujar les apostes i es descobriran directament (showdown).

b) Si el/la crupier comença a distribuir les cartes sense que hagin finalitzat les apostes, ha de mantenir la carta esmentada sobre la taula fins que finalitzin les apostes i després retirar, a més de la carta esmentada, tantes cartes com persones jugadores es mantinguin en joc (burnt cards). Les cartes cobertes esmentades es posen en un lloc separat dels descarts.

3. Errors de la persona jugadora

Si una persona jugadora per error descobreix les seves cartes cobertes (hole cards) ha de cobrir-les de nou ja que el joc continua sent vàlid i la següent carta no se li donarà coberta.

12.2.b. Pòquer descobert en la variant Omaha

I. Denominació

L'objectiu del joc és assolir la major combinació possible elegint dues de les quatre cartes que té el/la jugador/a a la mà i tres de les cinc cartes que són comunes a totes les persones jugadores i que estan sobre la taula.

II. Regles del joc: desenvolupament del joc

Una vegada que totes les persones jugadores que volen participar en la jugada han posat l'Ante, el/la crupier dóna quatre cartes cobertes a les persones jugadores d'una en una. Tot seguit s'inicia el primer interval d'apostes.

Una vegada finalitzat l'interval d'apostes, en separa una carta (carta cremada), que no es barreja amb els descarts i no és vista per les altres persones jugadores, i col·loca tres cartes descobertes en el centre de la taula, d'aquesta manera s'inicia el segon interval d'apostes.

En finalitzar l'interval d'apostes, en retira una nova carta i en col·loca una altra de descoberta a la taula, al costat de les anteriors, i així comença el tercer interval d'apostes.

Quan s'acaben les apostes, en retira una nova carta i en col·loca una de nova descoberta a la taula, al costat de l'última, amb la qual s'inicia el quart i l'últim interval d'apostes.

12.2.c. Pòquer descobert en la variant Texas Hold'em

I. Denominació

L'objectiu del joc és assolir la major combinació possible, elegint cinc de qualsevol de les set cartes de què es disposa en cada jugada.

II. Regles del joc: desenvolupament del joc

L'única diferència que existeix amb la variant de pòquer Omaha és que en lloc de donar el/la crupier les quatre cartes a l'inici de la partida, només dóna dues cartes a les persones jugadores.

12.2.d. Pòquer descobert en la variant Five Stud Pòquer

I. Denominació

L'objectiu del joc és assolir la major combinació possible entre les cinc cartes de què disposa cada una de les persones jugadores.

II. Elements del joc: cartes

Es juga amb 32 cartes en lloc de 52. D'aquelles 52 cartes de la baralla, només se n'escullen les següents: As, K, Q, J, 10, 9, 8 i 7.

III. Regles del joc: desenvolupament del joc

El/la crupier dóna una carta coberta a cada jugador/a i una de descoberta, així comença el primer interval d'apostes.

A continuació, el/la crupier dóna a cada persona jugadora una carta descoberta, fet que fa començar el segon interval d'apostes.

En finalitzar aquest interval d'apostes, el/la crupier dóna una nova carta descoberta a cada persona jugadora i així comença el tercer interval d'apostes.

Quan s'acaben les apostes, el/la crupier dóna una nova carta descoberta, amb la qual cosa s'inicia el quart i l'últim interval d'apostes.

En aquesta variant, el/la jugador/a amb la combinació més alta és qui inicia les apostes.

12.2.e. Pòquer descobert en la variant de pòquer sintètic

I. Denominació

L'objectiu del joc és aconseguir la combinació de cartes del valor més alt possible, mitjançant la utilització de cinc cartes: dues repartides pel/la crupier a cada persona jugadora i tres de les cinc cartes comunes que el/la crupier alinea sobre la taula de joc.

II. Elements de joc: cartes

Es juga amb 28 cartes en lloc de les 52 cartes que té la baralla anglesa completa i només se n'utilitza l'As, K, Q, J, 10, 9 i 8 de cada pal, segons el seu valor i l'ordre d'importància. L'As es pot utilitzar com la carta més petita davant del 8 o com la carta més alta després de la K.

III. Mínims i màxims de les apostes

Es juga amb una quantitat mínima inicial denominada resta. En cas d'esgotar-se'n la resta, es podran fer reposicions d'acord amb l'escala següent:

a) Resta inicial: de 10 a 200 vegades la quantitat de l'aposta mínima de la taula.

b) Reposicions: de 5 a 100 vegades la quantitat de l'aposta mínima de la taula.

IV. Desenvolupament del joc

Una vegada que totes les persones jugadores han col·locat l'aposta denominada Ante assenyalada pel casino, el/la crupier reparteix dues cartes cobertes a cada persona jugadora i descobreix la primera de les cinc cartes comunes.

A partir d'aquest moment, comença el primer torn d'apostes per al/la jugador/a que té la mà. Una vegada fetes les apostes, descobreix la segona carta. Seguidament comença el segon torn d'apostes, que és obert per la persona jugadora que fa l'aposta més alta, i així successivament fins que descobreix la cinquena i l'última carta i comença l'últim torn d'apostes.

Una vegada acabades les apostes, es descobreixen les cartes començant per la persona jugadora que realitza l'última aposta més alta, i es paga el pot al guanyador o guanyadora o es reparteix entre els guanyadors o les guanyadores si hi ha diverses jugades del mateix valor.

V. Errors i infraccions al joc

1. Errors en el repartiment

Si durant el repartiment de les cartes es produeix algun dels casos següents, totes les cartes han de ser recollides pel/per la crupier, que ha d'iniciar de nou el repartiment de cartes:

a) Si les persones jugadores no reben les cartes en l'ordre establert.

b) Si una persona jugadora rep més o menys quantitat de les dues cartes que li corresponen.

c) Si apareix alguna carta descoberta.

2. Errors del/la crupier

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

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

Article segon

S'afegeix l'apartat 16 a l'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:

16. Pai Gow Poker

I.- Denominació.

És un joc de cartes dels denominats de contrapartida, exclusius de casinos de joc, en què les persones participants s'enfronten a l'establiment. A cada persona jugadora asseguda a la taula se li distribuïran set cartes, amb les quals ha de fer dues mans: una de dues cartes (mà petita o baixa) i una altra de cinc cartes (mà gran o alta).

Té per objecte superar, amb les dues mans establertes del/ de la jugador/a, les dues mans de la Banca. Ambdues mans del/ de la jugador/a hauran de ser superiors a les mans respectives de la Banca. Si una mà de la persona jugadora obtingués la mateixa puntuació que la de la Banca, es considerarà igualtat, i la Banca guanya totes les igualtats. Si una persona jugadora guanyés una mà, però en perdés l'altra, es considerarà empat i les apostes quedaran com estaven, i el/la jugador/a pot rescatar-les. La major mà possible de dues cartes que es podrà aconseguir serà la de dos Asos, i la més alta de cinc cartes, la de cinc Asos. Les mans guanyadores es pagaran alhora, menys el percentatge de comissió determinat. A les perdedores se'ls retirarà els diners apostats.

II.- Elements del joc.

1.- Cartes.

Al Pai Gow Poker es juga amb una baralla tradicional de 52 cartes, més un Jòquer. Aquest pot ser usat únicament com un As, per completar una escala, un color o una escala de color.

2.- Taula de joc.

Serà de mesures i característiques similars a les usades al joc del Vint-i-un o Black Jack, però amb el cobretaula propi del joc, on hi haurà assenyalades fins a un màxim de 6 caselles a fi d'acollir les apostes; i d'altres tants llocs dividits en dues caselles, una per dipositar-hi la mà gran i una altra per a la mà petita. A més, disposarà d'una safata com les del Vint-i-un o Black Jack, per procedir als canvis de fitxes i a la deducció de la quantitat corresponent a la comissió.

3.- Gobelet i daus.

S'utilitzaran tres daus, del mateix color, amb les superfícies polides de 20 a 25 mm de costat i es col·locaran dins d'un gobelet o recipient, per ser sacse-

jats abans de ser tirats.

III.- Personal.

Cada taula de joc tindrà al seu servei un/a crupier i un/a cap de Taula. Podrà haver-hi un/a cap de Taula per cada quatre taules.

1.- Cap de Taula.

Li correspondrà la direcció del joc en totes les seves fases, sense perjudici de qualsevol altra funció que se li pugui encomanar. També portarà una llista en la qual es determini l'ordre de prioritat per cobrir places vacants.

2.- Crupier.

És el/la responsable de la barreja i de la distribució de les cartes, del cobrament de les apostes perdedores i del pagament de les guanyadores, i de la recollida i del control de les cartes una vegada finalitzat el joc i la partida. Anuncia totes les fases del joc, canvia l'efectiu a les persones jugadores i, si escau, dedueix la comissió en benefici de l'establiment.

IV.- Persones jugadores.

Podran participar en el joc un nombre de persones jugadores assegudes coincident amb el nombre de places delimitades, marcades al cobretaula, la xifra màxima de les quals serà de sis.

Cada mà d'una persona jugadora serà considerada individualment i seguirà l'ordre normal de distribució i de petició de cartes. El/la jugador/a situat/da davant de cada casella serà qui hi manarà i no podrà ensenyar les cartes a les altres persones jugadores.

V.- Combinacions possibles.

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

1.- Cinc Asos: és la formada per cinc Asos (quatre Asos més el Jòquer).

2.- Escala de color Reial: és la formada per les cinc cartes correlatives més altes d'un mateix pal (As, K, Q, J i 10). La segona escala més alta és la combinació formada per As, 2, 3, 4 i 5.

3.- Escala de Color: és la formada per cinc cartes correlatives d'un mateix pal, sense que aquesta coincideixi amb les cartes més altes.

4.- Pòquer: és la combinació de cinc cartes que conté quatre cartes d'un mateix valor.

5.- Full: és la combinació de cinc cartes que conté tres cartes d'un mateix valor i unes altres dues d'igual valor, però diferent de l'anterior.

6.- Color: és el format per cinc cartes no correlatives del mateix pal.

7.- Escala: és la formada per cinc cartes correlatives de diferents pals.

8.- Trio: és la combinació de cinc cartes que conté tres cartes d'un mateix valor i les dues restants sense formar parella.

9.- Doble Parella: és la combinació formada per cinc cartes que conté dues parelles de cartes de diferent valor.

10.- Parella: és la combinació de cinc cartes que conté dues cartes del mateix valor.

11.- Carta més Alta: quan una jugada no té cap de les combinacions anteriors, guanya el/la jugador/a que tingui la carta major.

VI.- Màxims i mínims de les apostes.

Les apostes de les persones jugadores hauran d'estar representades exclusivament per fitxes i hauran de realitzar-se dins dels límits establerts per a cada taula de joc.

El Casino de Joc fixarà per a cada taula la quantia de les apostes d'acord amb la banda de fluctuació que tingui autoritzada per la Direcció General competent en matèria de joc.

Significats:

- Guany: L'aposta és pagada alhora amb una retenció percentual de comissió per al Casino.

- Pèrdua: Es perd l'aposta.

- Partida nul·la: El client o clienta recupera íntegrament l'aposta.

- El percentatge de comissió podrà ser fins al 5 per 100, a discreció de l'Establiment, anunciant-lo a les persones jugadores abans de l'inici de la partida.

VII. Regles del joc.

L'extracció de cartes del dipòsit, el desempaquetat i la barreja s'atindran a les normes del Reglament de casinos de joc.

El/la crupier passarà la baralla a un client o una clienta perquè la talli. A continuació, i abans de repartir les cartes, les persones jugadores efectuaran les apostes inicials a les caselles assenyalades a l'efecte, dins dels límits mínims i màxims de cada taula de joc. Seguidament el/la crupier tancarà les apostes amb el no va més, agafarà un gobelet, que continuarà els tres daus, el sacsejarà, i llançarà els daus a sobre de la taula i, finalment, anunciarà la suma dels daus per determinar qui rep la primera mà.

La posició de la banca per a 7 posicions i 6 persones jugadores serà sem-

pre 1, 8 o 15. El/la crupier comptarà des de la posició de la banca. Una vegada realitzada aquesta operació, el/la crupier col·locarà les cartes davant de cada jugador/a (incloent-se a si mateix/a), en el sentit de les agulles del rellotge, des del punt d'inici indicat pels daus.

El/la crupier barrejarà les cartes i confeccionarà tantes mans de set cartes de cap per avall com persones jugadores hi hagi davant de la safata que conté l'avançament. Fet això, comprovarà les que sobren i les col·locarà al contenidor de les cartes usades.

Podran constituir-se en Banca tant el/la crupier com qualsevol persona jugadora. Per això, s'oferirà la Banca a cada persona jugadora, qui podrà acceptar-la o passar-ne, i en darrer cas, se l'oferirà a la següent persona jugadora. El/la crupier haurà d'acceptar la Banca quan li arribi el torn. Esgotat el seu torn, se l'oferirà de nou a les persones jugadores i així successivament. Qui ostenti la Banca serà identificat/da amb un cercle blanc.

Cada persona jugadora compondrà dues mans: la mà baixa o petita de dues cartes, i la mà alta o gran de cinc cartes. La mà alta haurà de ser de major valor que la mà baixa. El/la crupier no podrà veure les seves cartes fins que totes les persones jugadores, fins i tot qui ostenti la Banca, hagin establert les seves mans a les caselles destinades a l'efecte, amb les cartes de cap per avall. Fet això, el/la crupier farà la volta a les seves cartes i confeccionarà les dues mans davant de la safata de fitxes amb les cartes de cara amunt. Les mans de qui ostenti la Banca es compararan, en primer lloc, amb les del/de la crupier. El quadre comparatiu amb les diferents possibilitats és el següent:

Cas	<Mà> Alta"	<Mà> Baixa"	Resultat Client/A	Pagaments - Cobraments
1	Superior	Superior	Guany	Alhora, menys 5 per 100
2	Superior	Inferior	Partida Nul·la	Recuperació total de l'aposta
2 Bis	Inferior	Superior	Partida Nul·la	Recuperació total de l'aposta
3	Superior	Igualtat	Partida Nul·la	Recuperació total de l'aposta
3 Bis	Igualtat	Superior	Partida Nul·la	Recuperació total de l'aposta
4	Inferior	Igualtat	Pèrdua	Pèrdua total de l'aposta
4 Bis	Igualtat	Inferior	Pèrdua	Pèrdua total de l'aposta
5	Igualtat	Igualtat	Pèrdua	Pèrdua total de l'aposta
6	Inferior	Inferior	Pèrdua	Pèrdua total de l'aposta

Cas 1: Les dues mans del/ de la client/a guanyen a les dues mans del/de la crupier => Guany.

Cas 2 i 2 bis: El/La client/a guanya sobre una de les dues mans del/la crupier, mentre en perd l'altra => Partida nul·la.

Cas 3 i 3 bis: El/La client/a guanya sobre una mà, però té igualtat en l'altra => Partida nul·la.

Cas 4 i 4 bis: El/La client/a perd una mà i té igualtat en l'altra => Perd.

Cas 5: El/La client/a té igualtat en ambdues mans => Perd.

Cas 6: El/La client/a perd a les dues mans => Perd.

Quan el/la 'crupier' hagi resolt el cas del/de la client/a núm.- 1 passarà al 2n/a.- i així successivament. En cada torn, les cartes que no valguin seran recollides al contenidor de cartes usades.

Les mans guanyadores es deixaran, de cara amunt, sota del cercle d'apostes. A les perdedores el/la 'crupier' els retirarà l'aposta i dipositarà les cartes al contenidor a aquest efecte.

VIII.- Observacions.

1.- Una vegada que hagi exposat les seves cartes qui ostenti la Banca, les altres persones jugadores no podran tocar cap de les seves.

2.- No és permès a les persones jugadores mostrar les seves cartes o mans confeccionades a les altres persones jugadores, així com parlar amb ells abans que les mans hagin estat exposades.

3.- Qualsevol mà incorrectament confeccionada es considerarà sempre perdedora.

Article tercer

S'afegeix l'apartat 17 a l'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:

17. Pòquer de tres cartes

I. Denominació

El Pòquer de Tres Cartes és un joc d'atzar practicat amb cartes, de les denominades de contrapartida, en el qual les persones participants juguen contra l'establiment.

II.- Elements del joc

1. Cartes o naips

Es juga amb una baralla de 52 cartes, el valor de les quals, ordenades de major a menor, és: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2. L'As podrà ser el valor major o menor de la sèrie.

2. Taula de joc

La taula és de les mateixes dimensions que la taula de Black Jack, amb les caselles dividides en tres espais, un per a l'aposta denominada 'Ante', un altre per a la segona aposta i un tercer per a l'aposta 'Parella Plus'.

III.- Personal

1. Cap de taula.

Li correspon controlar el joc i resoldre els problemes que durant el seu transcurs se li presentin. Pot existir un/a cap de Taula per a cada quatre taules.

2. El/la crupier

És qui dirigeix la partida, tenint com a missió la barreja de les cartes, la seva distribució a les persones jugadores, el pagament a qui resulti guanyador/a i retirar les postures perdedores.

IV.- Persones jugadores

El nombre de persones jugadores que es permet participar en el joc ha de coincidir amb el nombre de places d'apostes marcades al cobretaula, la xifra màxima del qual és de set. Cada persona jugadora només podrà jugar en una casella, i està prohibit ensenyar les seves cartes a les altres persones jugadores o comentar-los la seva jugada. Opcionalment, els casinos que expressament ho indiquin, podran permetre que participin fins a tres persones jugadores apostant sobre la mà d'una persona jugadora amb el seu consentiment i dins dels límits de l'aposta màxima.

V.- Regles del Joc

1. Combinacions possibles

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

- Escala Reial – és la formada per les tres cartes superiors d'un mateix pal.
- Escala de Color – és la formada per tres cartes correlatives d'un mateix pal.
- Trio – és el format per tres cartes del mateix valor
- Escala – és la formada per tres cartes correlatives, sense que totes elles siguin del mateix pal.
- Color – és el format per tres cartes no correlatives del mateix pal.
- Parella – és la formada per dues cartes d'igual valor.
- Cartes majors – Per sota d'una parella, és la combinació de cartes de major rang.

2. Desenvolupament del joc

Abans de la distribució de les cartes, les persones jugadores hauran d'efectuar les apostes inicials dins dels límits mínims i màxims de cada taula de joc. Seguidament, el/la crupier començarà la distribució de les cartes d'una en una, de cap per avall, a cada mà, començant per la seva esquerra i seguint el sentit de les agulles del rellotge; i es donarà igualment carta per a la Banca, fins a completar la distribució de les tres cartes per a cada mà i per a la Banca.

Després de veure les seves cartes, les persones jugadores tenen dues opcions: anar-hi o retirar-se. Les persones jugadores que no desitgin continuar la jugada, ho indicaran al/la crupier i deixaran les seves cartes de cap per avall. A continuació, el/la crupier retirarà les apostes d'aquestes persones jugadores i en recollirà les cartes.

Les persones jugadores que desitgin continuar la jugada, col·locaran les cartes a la casella denominada 2a Aposta i a sobre d'elles hi posarà fitxes pel mateix valor que la seva aposta inicial. Després que les persones jugadores s'hagin decidit per anar-hi o retirar-se, el/la crupier descobrirà les seves cartes.

La Banca només juga si entre les seves cartes existeix, com a mínim, una Q, o una combinació superior; de no ser així, abonarà a cada persona jugadora una quantitat idèntica a l'apostada en la casella 'd'Ante' (1 per 1).

Si la Banca juga, el/la crupier compararà les seves cartes amb les de les persones jugadores i pagarà aquelles combinacions que siguin superiors a la seva de la forma següent:

L'aposta 'd'Ante' i la 2a aposta alhora (1 per 1).

– Combinacions Bonus

Si el/la jugador/a aconsegueix una combinació d'escala o superior, rebrà un bonus addicional proporcional a la seva aposta 'd'Ante'.

Escala	- 1 a 1
Trio	- 4 a 1
Escala de Color	- 5 a 1

* Aquest bonus serà pagat encara que el/la crupier no hagi aconseguit la combinació Q o superior.

* Si la combinació de la Banca superés a la del/de la jugador/a, aquest

últim perdria 'L'Ante' i la 2a aposta. Això no obstant, no podrà el bonus que es cobra sempre i no està afectat per la combinació obtinguda pel/per la crupier.

Quan el/la crupier i el/la jugador/a tenen la mateixa jugada, guanyarà l'aposta qui tingui la combinació formada per cartes de major valor, atenent a les regles següents:

- Quan ambdós tenen Trio, guanyarà qui el tingui superior.
- Quan ambdós tenen Escala, de qualsevol tipus, guanyarà qui tingui la carta de major valor.
- Quan ambdós tenen Color, guanyarà qui tingui la carta de major valor.
- Quan ambdós tenen Parella, guanyarà qui tingui la parella formada per cartes de major valor, si es coincideix, s'estarà a la carta restant de major valor.
- Si una persona jugadora té totes les cartes iguals a les del/de la crupier, es considerarà empat.

3. Errors o infraccions en el joc

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

4. Màxims i mínims

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

El director o directora del Casino podrà establir els mínims i els màxims de les taules a partir de l'acord amb la banda de fluctuació que tingui autoritzat el Casino.

El màxim de les apostes és fixat per cada taula en l'autorització en 10, 20, 25 o 50 vegades el mínim.

5. Parella Plus

A més del joc normal existeix una aposta denominada 'parella plus'. El seu objecte és aconseguir un premi especial, depenent només de la jugada que obtingui el/la jugador/a.

Per jugar a 'parella plus', abans de començar a distribuir les cartes, s'haurà de dipositar una aposta a la casella destinada a tal finalitat. En cas d'obtenir una de les combinacions proposades, se n'obtindrà el premi especial corresponent.

El màxim de l'aposta 'parella plus' és fixat en 10 vegades el mínim de l'aposta 'd'Ante'. Així mateix, el mínim per a l'aposta parella plus podrà ser la meitat del que s'estableixi per al mínim de l'aposta 'd'Ante'.

La relació dels premis especials és la següent:

La relació de pagaments per a la 'parella plus' haurà de regir-se per una de les tres taules següents i, una vegada que la Direcció del Casino hagi optat per una d'elles, ho haurà d'anunciar visiblement a la taula de joc.

ESCALA REIAL	50 a 1
ESCALA DE COLOR	40 a 1
TRIO	30 a 1
ESCALA	6 a 1
COLOR	3 a 1
PARELLA	1 a 1

ESCALA DE COLOR	40 a 1
TRIO	30 a 1
ESCALA	6 a 1
COLOR	4 a 1
PARELLA	1 a 1

ESCALA DE COLOR	35 a 1
TRIO	33 a 1
ESCALA	6 a 1
COLOR	4 a 1
PARELLA	1 a 1

S'entén que es paga únicament el premi major.

L'aposta Parella Plus perd automàticament si el/la jugador/a no té, com a mínim, una parella.

Disposició final

Aquesta Ordre entra en vigor passats vint dies d'haver-se publicat en el Butlletí Oficial de les Illes Balears.

Marratxí, 16 de juny de 2009

La consellera d'Interior
María Ángeles Leciñena Esteban