

administratius aplicables a les instal·lacions elèctriques i el capítol 3 del Decret 2617/1966, de 20 d'octubre, sobre les normes per a l'atorgament d'autorització administrativa en matèria instal·lacions elèctriques, que continua en vigor d'acord amb el que preveu la disposició transitòria 1 de la Llei 54/1997, de 27 de novembre, del sector elèctric, la sol·licitud esmentada ha estat sotmesa a un període d'informació pública mitjançant l'Anunci publicat al DOGC núm. 3225, de data 14.9.2000.

Així mateix, d'acord amb l'article 13 de l'esmentat Decret 2617/1966 s'ha sol·licitat informe a l'Ajuntament de Sant Just Desvern que informi favorablement sobre el projecte.

Vistes la Llei 30/1992, de 26 de novembre, de règim jurídic de les administracions públiques i del procediment administratiu comú, i la Llei 13/1989, de 14 de desembre, d'organització, procediment i règim jurídic de l'Administració de la Generalitat de Catalunya,

RESOLUCIÓ:

—1 Atorgar a l'empresa FECSA-ENHER I, SA, l'autorització administrativa de la variant línia elèctrica aèria a 220 kV de la subestació Sant Boi-subestació Sant Just, al terme municipal de Sant Just Desvern (Baix Llobregat).

—2 Aprovar el projecte d'execució de la variant esmentada, amb les característiques tècniques següents: llargària, 490 m; tensió nominal, 220 kV; potència per circuit, 219 MVA; 2 circuits; 6 conductors Hawk d'Al-ac; tipus de suport, H i D d'acer galvanitzat; nombre de suports d'ancoratge, 1; nombre de suports de suspensió, 1; tipus d'aïllador i material, U100 BS de vidre trempat.

Finalitat: modificació del traçat de la línia elèctrica aèria a 220 kV, per tal de deixar la zona denominada Plana Pedrosa lliure d'afectació, al terme municipal esmentat.

Pressupost: 31.060.000 ptes.

Aquesta Resolució es dicta d'acord amb el que disposa la normativa abans esmentada, i també l'article 17 i el capítol 4 del Decret 1775/1967, de 22 de juliol, sobre règim d'instal·lació, ampliació i trasllat d'indústries, i sotmesa a les condicions especials següents:

—1 Les instal·lacions s'han de dur a terme d'acord amb el projecte tècnic presentat i signat per l'enginyer industrial senyor Àngel J. Agustí Viso, visat en data 14 de juny de 2000, amb el núm. 093015, pel Col·legi d'Enginyers Industrials de Catalunya (Barcelona), que ha servit de base per a la tramitació de l'expedient, amb les variacions que, si s'escau, se sol·licitin i s'autoritzin.

—2 La construcció i el funcionament d'aquesta instal·lació elèctrica se sotmeten al que estableixen el Reglament de línies aèries d'alta tensió, aprovat pel Decret 3151/1968, de 28 de novembre; el Reglament sobre condicions tècniques i garanties de seguretat en centrals elèctriques, subestacions i centres de transformació, aprovat pel Reial decret 3275/1982, de 12 de novembre, i les seves instruccions tècniques complementàries, aprovades per l'Ordre ministerial de 18 d'octubre de 1984; la Llei 13/1987, de 9 de

juliol, de seguretat de les instal·lacions industrials, i la resta de disposicions d'aplicació general.

—3 L'empresa titular serà la responsable de l'ús, la conservació i el manteniment de la instal·lació, d'acord amb les condicions de seguretat que requereix la normativa vigent.

—4 El termini per a la posada en marxa de la instal·lació autoritzada serà de sis mesos, a comptar de la data de publicació d'aquesta Resolució al *Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya*.

—5 La Direcció General d'Energia i Mines podrà realitzar, durant les obres i un cop finalitzades aquestes, les comprovacions i les proves que consideri necessàries en relació amb el compliment de les condicions generals i especials d'aquesta Resolució.

—6 Amb aquesta finalitat, el titular de la instal·lació comunicarà a l'esmentat òrgan administratiu el començament de les obres, les incidències dignes de menció durant el seu curs, i també la seva finalització.

Juntament amb la comunicació de la finalització de les obres, s'adjuntarà el certificat de direcció i acabament de la instal·lació que acrediti que aquestes s'ajusten al projecte aprovat, que s'ha donat compliment a les normes i disposicions abans esmentades i, si s'escau, s'adjuntaran les actes de les proves realitzades.

—7 L'Administració deixarà sense efecte aquesta autorització administrativa per les causes que estableix l'article 34 del Decret 1775/1967, de 22 de juliol, i en el supòsit d'incompliment, per part del titular de la instal·lació, de les condicions que s'hi imposen.

En aquest supòsit, l'Administració, amb la instrucció prèvia de l'expedient oportú, acordarà l'anul·lació de l'autorització, amb totes les conseqüències d'ordre administratiu i civil que se'n derivin segons les disposicions legals vigents.

—8 Aquesta autorització s'atorga sens perjudici de tercers i és independent de les autoritzacions o llicències de competència d'altres organismes o entitats públiques necessàries per realitzar les obres i les instal·lacions aprovades.

Contra aquesta Resolució, que no exhaurirà la via administrativa, es pot interposar recurs d'alçada davant el conseller d'Indústria, Comerç i Turisme, en el termini d'un mes comptat des de l'endemà de la seva publicació, d'acord amb el que disposa l'article 114 de la Llei 30/1992, de 26 de novembre i segons la redacció donada per la Llei 4/1999, de 13 de gener.

Barcelona, 28 de novembre de 2000

ALBERT MITJA I SARVISÉ
Director general d'Energia i Mines
(00.312.009)

— *

DEPARTAMENT D'INTERIOR

DECRET

386/2000, de 5 de desembre, pel qual s'aprova el Catàleg de jocs que es poden practicar exclusivament als casinos de joc.

L'article 9.32 de l'Estatut d'autonomia de Catalunya declara que la Generalitat té competència exclusiva en matèria de casinos, jocs i apostes, amb exclusió de les Apostes Mútues Esportivo-benèfiques. En conseqüència, el Parlament de Catalunya va aprovar la Llei 15/1984, de 20 de març, del joc.

L'article 5 de l'esmentada Llei 15/1984, de 20 de març, estableix que el Departament d'Interior, d'acord amb el Decret 297/1999, de 26 de novembre, de creació i reorganització de departaments de l'Administració de la Generalitat de Catalunya, ha d'aprovar les reglamentacions especials dels jocs i de les apostes inclosos en el Catàleg, les quals han de regular els condicionaments i les prohibicions que es consideren necessaris per poder-los practicar.

En virtut del que disposen l'article 3 i la disposició addicional primera de la Llei 15/1984, de 20 de març, del joc, es va aprovar el Decret 325/1985, de 28 de novembre, pel qual s'aprova el primer Catàleg de jocs i apostes autoritzats a Catalunya.

Fins ara, en no haver-se fet ús de les facultats reglamentàries relatives a les reglamentacions especials dels jocs de casinos, i d'acord amb el que disposa l'article 2 del Decret 325/1985, de 28 de novembre, s'ha aplicat a Catalunya en aquesta matèria l'Ordre ministerial de 9 d'octubre de 1979, per la qual s'aprova el Catàleg de jocs.

Tenint en compte la finalitat concreta perseguida per la Llei 15/1984, de 20 de març, del joc, resulta evident la necessitat de complementar mitjançant una disposició de caràcter reglamentari el marc jurídic regulador dels jocs que es poden practicar als casinos, d'altra banda necessari després de quinze anys d'aplicació de l'Ordre ministerial de 9 d'octubre de 1979, alhora que s'actualitza el seu contingut.

Així doncs, mitjançant aquest nou reglament es pretén unificar la normativa existent en la matèria i adequar-la als principis de la Llei esmentada amb la finalitat d'obtenir una completa regulació de cadascun dels jocs que poden practicar-se en els casinos. A més, amb aquesta nova normativa es pretén una millora del control administratiu que ha de mantenir-se sobre aquest tipus d'activitats amb clara transcendència econòmica i social.

En conseqüència, i d'acord amb el dictamen de la Comissió Jurídica Assessora, a proposta del conseller d'Interior i amb la deliberació prèvia del Govern,

DECRETO:

Article 1

S'aprova el Catàleg de jocs que es poden practicar exclusivament als casinos de joc, el text del qual s'adjunta a l'annex 1.

Article 2

Els jocs que es poden practicar exclusivament als casinos de joc són els següents: Ruleta fran-

cesa, Ruleta americana d'un sol zero, Black Jack o Vint-i-u, Bola o *Boule*, Trenta i quaranta, Daus o *Craps*, Punt i banca, Bacarà o *Chemin de fer* o Ferrocarri, Bacarà a dos draps, Pòquers de contrapartida (Pòquer sense descart i Pòquer Trijoker), Pòquers de cercle (Pòquer cobert en la seva varietat de Pòquer cobert de 5 cartes amb descart, i Pòquer descobert en les seves modalitats de *Seven Stud Pòquer*, *Omaha*, *Hold'em*, *Five Stud Pòquer* i Pòquer sintètic), i Roda de la fortuna.

DISPOSICIONS ADDICIONALS

Primera

El Catàleg de jocs i apostes autoritzats a Catalunya, que preveu l'article 1.1 del Decret 325/1985, de 28 de novembre, pel qual s'aprova el primer Catàleg de jocs i apostes autoritzats a Catalunya, s'amplia amb els jocs següents: Pòquers de contrapartida (Pòquer sense descart i Pòquer Trijoker), Pòquers de cercle (Pòquer cobert en la seva varietat de Pòquer cobert de 5 cartes amb descart, i Pòquer descobert en les seves modalitats de *Seven Stud Pòquer*, *Omaha*, *Hold'em*, *Five Stud Pòquer* i Pòquer sintètic), i Roda de la fortuna.

Segona

El director del casino, en els termes que estableix el Reglament de casinos de joc, pot modificar els mínims i els màxims de les apostes en els jocs inclosos en el Catàleg de l'annex 1 d'aquest Decret.

DISPOSICIÓ DEROGATÒRIA

Es deroga l'article 2 del Decret 325/1985, de 28 de novembre, pel qual s'aprova el primer Catàleg de jocs i apostes autoritzats a Catalunya.

DISPOSICIÓ FINAL

Aquest Decret entrarà en vigor l'endemà de la seva publicació en el *Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya*.

Barcelona, 5 de desembre de 2000

JORDI PUJOL
President de la Generalitat de Catalunya

XAVIER POMÉS I ABELLA
Conseller d'Interior

ANNEX 1

Catàleg de jocs que es poden practicar exclusivament als casinos de joc

JOCS QUE ES PODEN PRACTICAR EXCLUSIVAMENT ALS CASINOS

01 Ruleta francesa

I. Denominació

La Ruleta francesa és un joc d'atzar, dels denominats de contrapartida, la característica essencial del quals consisteix en el fet que els participants juguen contra l'establiment organitzador i que la possibilitat de guanyar depèn del moviment d'una bola que es mou dintre d'una roda horitzontal giratòria.

II. Elements del joc: instruments de la Ruleta francesa

1. Cilindre o cubeta i disc giratori

La ruleta està composta per un cilindre de fusta, d'aproximadament 56 centímetres de diàmetre, en l'interior del qual hi ha un disc giratori sostingut per un eix metàl·lic. Aquest disc, la part superior del qual té una superfície inclinada, està dividit en 37 caselles radials separades per petits envans també metàl·lics. Aquests compartiments, alternativament vermells i negres, estan numerats de l'1 al 36, més el zero, que sol ser blanc o verd, però que mai no pot ser ni vermell ni negre. Mai no són veïns dos números consecutius, i els números, la suma de les xifres del quals sigui número parell, són sempre negres, com també el 10 i el 29, i a excepció del 19. Un dispositiu que sobresurt de l'eix permet donar a la ruleta un moviment giratori en un pla horitzontal.

2. Taula, tauler i drap

La ruleta es juga en una taula llarga i rectangular, en el centre o en un extrem de la qual hi ha la ruleta. A un costat d'aquesta hi està situat el tauler amb el drap on hi ha dibuixats els mateixos 36 números distribuïts en tres columnes de 12, un espai reservat per al zero i uns altres per a les diverses jugades, en els quals estan impresos els termes o abreviatures que indiquen aquestes jugades i, opcionalment, algunes combinacions de jugades d'ús més freqüent per part dels jugadors.

III. Personal

El personal destinat a cada ruleta és el següent: un cap de taula, dos crupiers i, opcionalment, un tercer crupier (o un extrem de taula).

1. El cap de taula s'encarrega de dirigir la partida i controlar els canvis que es realitzin durant el seu curs, i li està prohibit de manipular, de cap manera, els diners, les plaques o les fitxes.

2. Els crupiers han d'encarregar-se, successivament i seguint un ordre de rotació establert, d'accionar el cilindre i de llençar la bola, així com de dur a terme les altres operacions necessàries per a la realització del joc, el contingut del qual s'especifica en l'apartat corresponent a les regles de funcionament del joc. Així mateix, poden col·locar les apostes sobre la taula.

3. El crupier a l'extrem de taula s'encarrega de col·locar, a petició dels jugadors presents a la taula, les apostes a la zona que controla, i d'exercir una vigilància particular sobre les esmentades apostes a fi i efecte d'evitar errades, discussions i possibles frauds.

IV. Regles de la Ruleta

1. Jugades possibles.

Els jugadors poden fer ús de les jugades següents:

A) Possibilitats o jugades múltiples

a) Ple o número sencer. Consisteix a fer l'aposta a qualsevol dels 37 números, i el jugador que guanya obté 35 vegades l'import de la seva aposta.

b) Parella o cavall. L'aposta es posa a cavall sobre la línia que separa dos números i el jugador que guanya obté 17 vegades l'import de la seva aposta.

c) Fila transversal. Es juga als tres números seguits que constitueixen una fila, col·locant l'aposta al mig de la línia longitudinal que separa les files dels espais laterals destinats a les jugades senzilles i també el (0, 1, 2) i el (0, 2, 3). Si surt un dels tres números, el jugador obté 11 vegades l'import de la seva aposta.

d) Quadre. L'aposta es fa sobre els quatre números contigus que formen un quadre, i també el (0, 1, 2, 3) col·locant l'aposta en el punt d'intersecció de les línies que separen aquests números. En cas de guany, s'obté vuit vegades l'import de la seva aposta.

e) Sisena o doble fila transversal. L'aposta inclou sis números i el possible guany és de cinc vegades l'import de la seva aposta.

f) Columna. Abasta l'aposta dels 12 números que integren una columna, i el possible guany és de dues vegades l'import de la seva aposta.

g) Dotzena. Abasta l'aposta dels números de l'1 al 12 (primera dotzena), els números del 13 al 24 (segona dotzena) o els números del 25 al 36 (tercera dotzena), i el possible guany és de dues vegades l'import de la seva aposta.

h) Dues columnes o columna a cavall. S'aposta als 24 números que corresponen a dues columnes contigües i el guany és la meitat de l'aposta.

i) Dues dotzenes o dotzena a cavall. S'aposta als 24 números que corresponen a dues dotzenes contigües i el guany és la meitat de l'aposta.

En tots aquests casos, el jugador que guanya conserva la seva aposta i pot retirar-la.

B) Possibilitats o jugades senzilles

a) Possibilitats. Els jugadors poden apostar sobre parell o senar (números parells o senars); sobre vermell o negre (números vermells o negres); o sobre "manca" (números de l'1 al 18) o "passa" (números del 19 al 36). El guany és el valor de la quantitat apostada.

En tots aquests casos, el jugador que guanya conserva la seva aposta i pot retirar-la.

b) Supòsit de sortida del zero. En aquest cas, s'ofereixen al jugador que ha apostat dues solucions sobre una jugada senzilla. Primera, retirar la meitat de la seva aposta, mentre que l'altra meitat es perd a favor de la banca, i segona, deixar la totalitat de la seva aposta a la "presó". Si a la jugada següent no surt el zero, les apostes guanyadores col·locades a la presó recobren la seva llibertat, i es perden definitivament totes les altres.

Si el zero surt per segona o tercera vegada, etc., el jugador té la mateixa opció, tenint en compte el valor inicial de la seva aposta, i perd el 50% del seu valor a cada sortida del zero. Si està per sota del mínim de la taula, l'aposta queda a la presó fins que s'alliberi, si procedeix.

Si el zero surt a l'última jugada de la sessió, el jugador està obligat a acceptar el reintegrament de la meitat, de la quarta part, de la vuitena part, etc., de la seva aposta inicial, segons sigui la primera, segona, tercera sortida consecutiva, etc., del número zero.

2. Mínim i màxim de les apostes

A) El mínim de les apostes en la Ruleta està determinat per l'autorització concedida per la Direcció General del Joc i d'Espectacles.

B) El màxim es fixa tenint en compte les possibilitats o jugades que existeixen:

a) En les jugades múltiples, el màxim representa en el ple o número sencer, 10, 20 o 30 vegades el mínim de l'aposta; en la parella o cavall, 20, 40 o 60 vegades; en la fila transversal, 30, 60 o 90 vegades; en el quadre, 40, 80 o 120 vegades; en la sisena, 60, 120 o 180 vegades; en la columna i dotzena, 120, 240 o 360 vegades; en la doble columna i doble dotzena, 240, 480 o 720 vegades.

b) En les jugades senzilles, el màxim representa 180, 360 o 540 vegades la quantitat fixa-

da com a mínim de l'aposta. Els mínims en les apostes denominades jugades senzilles poden ser fixats fins a cinc vegades el mínim autoritzat sobre un número sencer.

3. Funcionament del joc

Les fases successives del joc són les següents:

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

b) Abans d'aquesta maniobra i també mentre la força centrífuga reté la bola girant per la part superior de la galeria, els jugadors poden realitzar les seves apostes fins al moment en què el crupier, degut al fet que el moviment de la bola esdevé més lent i està a punt de caure dins el disc, anunciï "no hi van més apostes". A partir d'aquest moment, no s'ha d'acceptar cap més aposta damunt del drap.

c) Quan la bola s'atura definitivament en una de les 37 caselles, el crupier anuncia en veu alta el número i les jugades senzilles guanyadores, i toca amb el seu rascler el número guanyador per tal de mostrar-lo ostensiblement al públic. A continuació, els crupiers retiren les apostes perdedores i paguen les guanyadores, segons l'ordre següent: dobles columnes, columnes, dobles dotzenes i dotzenes; jugades simples (vermell o negre, parells o senars, passa o falta); sisenes, files transversals, quadres i parelles o cavalls i, en darrer lloc, els plens o números sencers. Els crupiers indistintament paguen les apostes guanyadores després de retirar les apostes perdedores.

d) Si una fitxa o qualsevol altre objecte cau en el cilindre durant la rotació de la bola o la bola salta a fora del cilindre, o en el cas d'un llançament defectuós de la bola, el cap de taula ha d'aturar el joc i anunciar immediatament amb veu alta "no hi va res", rebre la bola i lliurar-la al crupier per tal que la torni a llençar després d'haver-la col·locat en el número en el qual ha caigut a la jugada anterior.

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

02 Ruleta americana d'un sol zero

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

I. Instruments de la Ruleta americana

La taula ha de ser de dimensions que permetin participar a un nombre limitat de jugadors. Es pot autoritzar l'ús de taules dobles.

Hi ha diverses diferències respecte de la Ruleta francesa:

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

b) La utilització de fitxes de joc anomenades "de color". En el caire de la taula i de forma ben visible es col·loca un nombre de compartiments o marcadors transparents igual a la xifra màxima

de colors existents. Aquests compartiments, netament separats els uns dels altres, estan destinats a rebre una fitxa, sense valor predeterminat, sobre la qual es col·loca un marcador que indica el valor donat pel jugador a les fitxes d'aquest color. Aquest valor pot anar des del mínim fins al màxim de l'aposta de la taula sobre el número sencer, i s'ha d'adaptar al valor individual de les fitxes existents en el casino.

c) El cap de taula pot també autoritzar les apostes fetes directament amb fitxes de valor individual, de les existents en el casino, sempre que el seu nombre no resulti excessiu per al adequat desenvolupament i control del joc.

II. Elements personals

El personal destinat a cada ruleta és un inspector o cap de taula (per a un màxim de quatre taules contigües), un crupier i, eventualment, un auxiliar encarregat, entre d'altres funcions d'assistència, d'ordenar les piles de fitxes si no existeix màquina classificadora de fitxes.

Si no l'ajuda l'auxiliar o la màquina classificadora de fitxes, el crupier és qui ha de reconstruir les piles de fitxes.

El cap de taula és responsable de la claredat i regularitat del joc, dels pagaments, de totes les operacions efectuades a la seva taula i del control dels marcadors.

III. Funcionament del joc

Els pagaments sempre s'han d'efectuar en l'ordre següent: doble columna, columna, passa, senar, negre, vermell, parell, falta, doble dotzena, dotzena, sisena, fila transversal, quadre, parella o cavall i en l'últim lloc el ple o número sencer; però si un jugador té diverses combinacions guanyadores es paguen totes de cop encara que les apostes 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 ambdues.

IV. Sortida del zero

En les jugades senzilles, en el cas que surti el zero, es perd la meitat de l'aposta i es recupera l'altra meitat.

V. Mínim i màxim de les apostes

El mínim de l'aposta està determinat per l'autorització concedida per la Direcció General del Joc i d'Espectacles. El jugador, en el moment en què s'atribueix una sèrie i color de fitxes fixa el valor que desitja donar a aquestes fitxes, dintre dels límits del mínim i del màxim sobre el número sencer. Si no es fa ús d'aquesta facultat, cadascuna de les seves fitxes val el mínim de l'aposta de la taula. En tot cas, només es poden realitzar les apostes per un valor que permeti el seu pagament amb el mínim de la taula.

El màxim està fixat de la manera següent:

a) En les jugades senzilles, el màxim representa 180, 360 o 540 vegades la quantitat fixada com a mínim d'aposta sobre un número sencer. Els mínims en les apostes denominades jugades senzilles poden ser fixats fins a cinc vegades el mínim autoritzat sobre un número sencer.

b) En les jugades múltiples, el màxim està representat, en el ple o número sencer, per 10, 20 o 30 vegades el mínim de l'aposta; en la parella o cavall, per 20, 40 o 60 vegades; en la fila transversal, per 30, 60 o 90 vegades; en el quadre, per 40, 80 o 120 vegades; en la sisena, per 60, 120 o 180 vegades; en la columna i en la

dotzena, per 120, 240 o 360; i en la doble columna i en la doble dotzena, per 240, 480 o 720.

03 Black Jack o Vint-i-u

I. Denominació

El Black Jack o Vint-i-u és un joc d'atzar, dels anomenats de contrapartida, que es practica amb naips, en el qual els participants juguen contra l'establiment, i l'objectiu del joc és aconseguir vint-i-un punts o acostar-s'hi sense passar d'aquest límit.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips

Es juga al Black Jack amb sis baralles de les denominades angleses de 52 cartes cadascuna, tres d'un color i tres d'un altre. Les figures valen 10 punts, l'as un punt o 11, segons convinguí al jugador, i les altres cartes tenen el seu valor nominal.

2. Distribuïdor o *sabot* (manual o automàtic)

És un recipient on s'introdueixen les cartes per distribuir-les, un cop escartejades convenientment. Les cartes llisquen en aquest recipient i apareixen d'una en una.

Tots els distribuïdors han de ser numerats a cada establiment i guardats a l'armari de les cartes o, si són automàtics, de forma que compleixin condicions equivalents de seguretat. El director o l'empleat responsable s'encarrega de la seva distribució a les diferents taules al començament de la sessió.

El distribuïdor ha de ser obligatòriament d'un model degudament autoritzat per a aquest joc per la Direcció General del Joc i d'Espectacles.

III. Personal

1. L'inspector o cap de taula

Li correspon controlar el joc i resoldre els problemes que se li presentin durant el seu curs. Pot existir un inspector o cap de taula per cada dues taules o fins a quatre, si són contigües.

2. El crupier

És qui dirigeix la partida, i s'encarrega d'escartejar les cartes, distribuir-les als jugadors, pagar les apostes guanyadores i retirar les apostes perdedores.

IV. Jugadors

1. Jugadors asseguts

El nombre de jugadors que es permet participar en el joc ha de coincidir amb el nombre de places d'apostes marcades en la taula de joc, la xifra màxima del qual és de sis a nou. Si algunes places no estan cobertes, els jugadors poden apostar sobre les vacants. Així mateix poden apostar sobre la mà de qualsevol altre jugador, fins a un límit de tres apostes totals per casella i clarament separades, amb el seu consentiment o, en cas necessari amb el consentiment del cap de taula, i dintre dels límits de l'aposta màxima. En qualsevol cas, el jugador situat a la primera línia davant de cada casella és qui mana a la casella.

Cada mà d'un jugador es considera individualment i ha de seguir l'ordre normal de distribució i petició de cartes.

2. Jugadors drets

També poden participar en el joc els jugadors a peu dret dins del límit de tres apostes totals autoritzades per casella en el número 1 d'aquest apartat, que aposten sobre la mà d'un jugador, sempre que aquest no s'hi oposi o, en el cas necessari, amb el consentiment del cap de taula i dintre dels límits de l'aposta màxima de cada

plaça. Tanmateix, no poden donar consells ni instruccions al jugador, i han d'acceptar les seves iniciatives.

V. Regles del joc

1. Possibilitats de joc

a) Joc simple o Black Jack

Quan s'han efectuat totes les apostes el crupier distribueix un naip a cada mà, començant per la seva esquerra, seguint el sentit de les agulles del rellotge, i donant-se, ell mateix, un altre naip.

Després, i sempre amb el mateix ordre, distribueix un segon naip a cada mà.

Seguidament pregunta als jugadors que tenen la mà si volen naips addicionals. Cada jugador pot refusar o demanar naips complementaris, un a un, fins que ho consideri oportú, però en cap cas no pot demanar naips suplementaris si ha obtingut ja una puntuació de 21 o més.

Si una mà obté una puntuació superior a 21, perd, i el crupier recull immediatament la seva aposta i els naips abans de passar a la mà següent.

Quan els jugadores han fet el seu joc el crupier, sempre que quedin competidors en aquesta mà, es dona a ell mateix una o varies cartes. En arribar a 17 punts s'ha de plantar i no pot prendre naips suplementaris. En cas contrari, ha de demanar uns altres naips fins que el total de la seva puntuació arribi a 17 o a més. Quan tingui un as entre les seves cartes, ha de comptar-lo com a 11 punts si amb aquest valor arriba a 17 o a més, i sempre que no compti, amb l'as, més de 21 punts; en aquest cas pren el valor d'un punt.

El crupier, després d'anunciar la seva puntuació, recull les apostes perdedores i paga les guanyadores, de dreta a esquerra. Llavors recull les cartes i les col·loca boca avall en un recipient destinat per aquesta finalitat, i retira les seves en últim lloc.

Si la banca s'ha passat de 21 punts ha de pagar totes les apostes que encara quedin damunt de la taula de joc.

Si no arriba a 21 punts, recull les apostes de les mans que tenen una puntuació inferior a la seva i paga les que la tenen superior. Les mans que han obtingut una puntuació igual a la de la banca són considerades nul·les, i els seus titulars poden retirar les seves apostes un cop s'han recollit les seves cartes.

Els pagaments es fan a la par, és a dir, pel mateix import de l'aposta, però si un jugador fa un Black Jack, que consisteix a arribar als 21 punts només amb els primers dos naips, se li paga sempre a raó de tres per dos. El Black Jack sempre guanya a la puntuació de 21 que s'ha obtingut amb més de dues cartes.

b) L'assegurança

Quan el primer naip del crupier és un as, els jugadores poden assegurar-se contra el possible Black Jack de la banca. El crupier proposa aquesta assegurança al conjunt dels jugadors i abans de donar la tercera carta al primer jugador que la demana. A partir d'aquest moment, ningú no pot assegurar-se.

El jugador que s'assegura diposita damunt la línia d'assegurança, situada davant del seu lloc, una quantitat com a màxim igual a la meitat de la seva aposta primitiva. Si el crupier treu aleshores un 10, és a dir, si realitza un Black Jack, recull les apostes que perden i paga les assegurances a raó de dos per un. Si no realitza un

Black Jack, recull les assegurances i cobra o paga les altres apostes com en el joc simple.

c) Les parelles

Quan un jugador rep les dues primeres cartes del mateix valor, pot jugar a dues mans. Si utilitza aquesta possibilitat ha de fer una aposta igual a la seva inicial sobre l'altra carta. Aquestes dues cartes i aquestes dues apostes es consideren llavors com a mans separades i independents, i cadascuna té el seu valor i destí propis. Pot, per tant, formar tantes mans com sigui el nombre de cartes d'igual valor que rebi.

El jugador es planta, demana carta i juga en les mateixes condicions que en el joc simple, començant per la mà que està situada més a la seva dreta abans de passar a la següent. Si forma una nova parella pot novament separar-la i dipositar una altra aposta igual.

Si un jugador separa una parella d'asos, només rep 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 valen 10 punts cadascuna i amb la següent totalitza 21 punts, aquesta jugada no es considera com a Black Jack i, si resulta guanyadora, es paga a la par.

d) Aposta doble

Quan el jugador obté 9, 10 o 11 punts amb els dos primers naips, pot doblar la seva aposta. En aquest cas, només té dret a un sol naip suplementari. La doble aposta està autoritzada per a totes les mans incloses les parelles.

2. Apostes acumulades

Es poden autoritzar, per la Direcció General del Joc i d'Espectacles, les anomenades apostes i premis acumulats, en relació amb combinacions especials de naips obtingudes per part dels jugadors dins de les seves mans en el curs de les partides ordinàries i també entre diverses taules de Black Jack.

3. Mínim i màxim de les apostes

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes, han de realitzar-se dintre dels límits del mínim i del màxim, abans de distribuir les cartes:

a) El mínim ve fixat per l'autorització concedida per la Direcció General de Joc i d'Espectacles.

b) El màxim de les apostes es fixa en l'autorització en 20, 25, 50, 100 o 200 vegades el mínim de l'aposta. El màxim s'entén per mà i no pot ser sobrepassat per la suma de les apostes sobre cada mà per part d'un o diversos jugadors.

4. Funcionament del joc

Existeixen diverses operacions que són prèvies al començament de cada partida:

a) S'extreuen els naips del dipòsit, es desempaqueten i es barregen i s'escartegen seguint les normes del Reglament de casinos de joc.

b) Finalitzades les operacions prèvies, cadascuna de les piles s'escartega i s'escapça per separat, com a mínim tres vegades. Seguidament, els sis jocs es reuneixen i s'escapcen i, finalment, la mitja dotzena es presenta a un jugador per a un nou i últim escapçament. Després d'aquest darrer escapçament, el crupier col·loca un separador de mostra o de bloqueig, a fi i efecte de deixar com a reserva una quantitat de cartes equivalent com a mínim a un joc. A continuació s'introdueixen les cartes en el distribuïdor.

c) Distribuïdor o escartejador automàtic. Si s'utilitza el procediment de barreja automàtica de naips, el crupier els introdueix en el distribuïdor automàtic per a la seva barreja i distribució en procés continu.

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

Les cartes es distribueixen sempre amb les cares cap amunt. Quan apareix el separador, si el distribuïdor de naips és manual el crupier l'ha d'ensenyar al públic i ha d'anunciar que la jugada que està realitzant és la última de l'escapçament.

Si en el distribuïdor apareix una carta amb la cara cap amunt, s'ha d'eliminar.

04 Bola o Boule

I. Denominació

La Bola o *Boule* és un joc d'atzar, dels denominats de contrapartida, en el qual els participants juguen contra l'establiment, i la possibilitat de guanyar, igual que a la Ruleta, depèn del moviment d'una bola que es mou dintre d'una plataforma circular.

II. Elements del joc

El joc de la Bola es practica en una taula, en el centre de la qual hi ha una plataforma circular i, als seus costats, els draps destinats a rebre les apostes. També pot incloure un sol drap.

L'esmentada plataforma consisteix en un plat circular d'aproximament 1,50 metres de diàmetre inserit en un quadre d'aproximament 1,85 metres de costat. En el centre hi ha un sortint al voltant del qual es distribueixen dues files, amb 18 orificis, i amb la numeració de l'1 al 9, en un dels quals anirà a caure la bola de cautxú o material similar, indicant així el número guanyador.

Els orificis amb els números 1, 3, 6 i 8 són de color negre, els dels números 2, 4, 7 i 9 de color vermell, i el número 5 ha de ser d'un color diferent, però mai ni vermell ni negre.

Els draps de joc estan dividits en un determinat nombre de caselles que corresponen a les diverses jugades possibles.

III. Personal

El personal destinat és el cap de taula i els crupiers.

1. El cap de taula

El cap de taula és qui dirigeix la partida i s'encarrega de llençar la bola i controlar els pagaments i els canvis.

2. Els crupiers

Els crupiers, un per a cada drap, són els encarregats de dur a terme les altres operacions necessàries segons les regles de funcionament del joc.

IV. Jugadors

En cada partida poden participar un nombre indeterminat de jugadors.

V. Regles del joc

1. Jugades possibles

Es poden fer dos tipus de jugades:

Primera: apostar sobre un número sencer, de l'1 al 9, i en aquest cas el guanyador obté set vegades el valor de la seva aposta; i segona: apostar sobre una jugada senzilla (vermell o negre, parell o senar, passa o falta) i el guanyador obté un guany igual al valor de la seva aposta. En tots aquests casos, el guanyador recupera la seva aposta.

Tanmateix, quan surt el número 5, es perden totes les apostes realitzades sobre les jugades senzilles.

2. Mínim i màxim d'apostes

El mínim d'apostes està fixat en l'autorització concedida per la Direcció General del Joc i d'Espectacles. Tanmateix, el director responsable de l'establiment pot obrir els draps amb una aposta mínima igual a dues vegades l'autoritzada, sempre que aquell mínim sigui mantingut, si més no, en un drap.

El màxim d'apostes està fixat en l'autorització. Per a les apostes sobre un número sencer, el màxim no pot ser inferior a 40 vegades, ni superior a 100 vegades el mínim autoritzat, i per a les jugades senzilles no pot ser inferior a 200 vegades ni superior a 500 vegades l'esmentat mínim.

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

3. Funcionament del joc

Els jugadors fan les apostes 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 drap escollida pel jugador. A continuació el crupier llença la bola al llarg del caire superior del plat circular, en el qual dona nombroses voltes abans d'arribar a la zona dels orificis. En aquest moment el crupier anuncia "no hi van més apostes". A partir de llavors qualsevol aposta dipositada després d'aquest avís és refusada i el crupier torna amb el rascler les fitxes al jugador que ha apostat massa tard.

Un cop que la bola queda immobilitzada en un orifici, qui ha llençat la bola anuncia el resultat, anunciant en veu alta el número guanyador i les jugades senzilles.

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

05 Trenta i quaranta

I. Denominació

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

II. Elements del joc

1. Cartes o naips

Al Trenta i quaranta es juga amb sis baralles de les denominades franceses, de 52 cartes cadascuna, totes del mateix color, sense índexs. Les figures valen 10 punts, l'as un punt i les altres cartes el seu valor nominal.

2. Taula de joc

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

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

III. Personal

Cada taula ha de tenir permanentment destinats al seu servei un cap de taula i dos crupiers.

1. Cap de taula

El cap de taula és el responsable que el joc es desenvolupi correctament.

2. Crupiers

N'hi ha d'haver dos, situats un enfront de l'altre. L'un, el crupier que escapça, s'encarrega de repartir les cartes, i l'altre del 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

1. Jugades possibles

S'han de formar dues files desplaçades de cartes, la de dalt es denomina negra i la de baix vermella. Es distribueixen les cartes fins que s'obté per a cada fila una puntuació compresa entre 30 i 40.

Els jugadors poden fer ús de les jugades següents, en les quals les apostes guanyadores es paguen a la par, és a dir, reben l'equivalent de l'import de l'aposta:

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

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

Si dues files de cartes formen el mateix punt, el joc és nul excepte si aquest punt és 31. En aquest cas regeixen les mateixes disposicions que regulen el sistema del zero a la ruleta.

2. Mínim i màxim de les apostes

El mínim de les apostes està determinat per l'autorització concedida per la Direcció General del Joc i d'Espectacles.

El màxim no pot ser inferior a 100 vegades ni superior a 1.000 vegades el mínim establert.

3. Desenvolupament del joc

Un cop el crupier ha realitzat l'operació d'escartear, el jugador més proper a la dreta d'aquest crupier escapça les cartes.

Seguidament el crupier col·loca una carta separadora davant de les cinc últimes cartes de la baralla. L'aparició d'aquesta carta separadora determina el final del joc actual, i es posen cara avall damunt la taula les cinc últimes cartes, procedint-ne al recompte.

Després d'haver introduït les cartes en el distribuïdor, es reparteixen de cara amunt sobre la taula, començant necessàriament per la fila negra. Quan el total arriba o sobrepasa els 31 punts, s'inicia la col·locació de les cartes en la fila vermella. A continuació el crupier anuncia en veu alta la puntuació de cada fila i les jugades guanyadores (per exemple: dos negre i color guanyen o negre i invers guanyen, i exactament igual començant pel vermell, és a dir, dos vermell i color guanyen o negre i invers guanyen, el crupier anuncia també color guanya o color perd). A continuació es paguen les apostes guanyadores, operació que es realitza obligatòriament jugada per jugada, començant sempre per color o invers, i després negre i vermell i per les apostes més allunyades del crupier. Només després d'haver estat retirades les apostes perdedores es poden pagar les apostes guanyadores.

Les cartes han de romandre sobre la taula durant tot el temps que duri la retirada i pagament de les apostes, de manera que els jugadors

puguin verificar les puntuacions dels diferents jocs o jugades.

Tota carta separada i descoberta per error ha de ser "cremada" immediatament.

06 Daus o Craps

I. Denominació

El joc dels daus o *craps* és un joc d'atzar, dels denominats de contrapartida, en el qual els participants juguen contra l'establiment, i n'existeixen diverses combinacions guanyadores.

II. Elements del joc: daus

El joc dels daus es juga amb dos daus, del mateix color, de material transparent, amb les superfícies brunyides, de 15 a 25 mm de costat. Han de tenir tots els cares ben definits i tallants, els angles vius i els punts marcats al ras. No s'admeten, per tant, daus amb cares 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 perjudiqui el seu equilibri.

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

A la partida s'utilitzen dos daus, mentre els altres queden en reserva en una cavitat prevista per a aquesta finalitat a les taules de joc, per si de cas s'han de substituir els primer daus.

III. Personal

A cada taula de daus hi ha d'haver un cap de taula, dos crupiers i un *stickman*.

1. Cap de taula

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

2. Crupiers

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

3. Stickman

L'*stickman* és l'encarregat de comprovar el bon estat dels daus, de lliurar-los als jugadors i de fer les advertències precises per al desenvolupament del joc. També podrà emplaçar/recollir les apostes sobre les sorts o jugades múltiples.

Quan funcioni solament la meitat de la taula o s'utilitzi la taula reduïda de daus (*Mini-craps*, *European Seven Eleven*, etc.) hi haurà d'haver, com a mínim, un *crupier-stickman*.

IV. Regles del joc

1. Jugades

Els jugadors només poden fer ús de les classes de jugades següents:

A) Jugades senzilles, que es paguen a la par.

Win. Que es juga a la primera tirada quan encara no hi ha punt establert. Guanya amb el 7 o l'11, perd amb el 2, 3 o 12. Si surt una altra xifra, el resultat queda en suspens i el número que ha sortit és el punt, el qual indica el crupier mitjançant un marcador especial col·locat sobre la caixa corresponent a aquest número. A partir de la jugada següent 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 quan encara no hi ha punt establert. Guanya amb el 2 o el 3, perd amb el 7 o amb l'11 i dóna resultat nul en el 12. Si surt una altra xifra, el resultat queda en suspens i la que ha sortit és el punt. A partir de la jugada següent 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, quan resulti punt establert. Aquesta jugada guanya si surt el 7 o l'11 en la tirada següent i perd si surt el 2, 3 o 12. Si surt qualsevol altra xifra, l'aposta es col·loca a la casella corresponent, i a partir de la jugada següent guanya si surt aquest número i perd amb el 7 i el resultat queda pendent si surt qualsevol altre número.

Don't come. Que es juga en qualsevol moment després de la primera tirada, quan resulti el punt establert. Guanya si surt el 2 o el 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 jugada següent 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* i sobre *come* no es poden retirar i s'han de jugar fins que s'hagin guanyat o perdut.

Field. Que es juga en qualsevol moment de la partida, i cada tirada és decisiva. Guanya si surt el 2, 3, 4, 9, 10, 11 o 12 i perden tots 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 cap d'aquestes 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 7. Mentre no surti cap d'aquestes dues puntuacions l'aposta continua, però el jugador la pot retirar.

Under 7. Que es juga en qualsevol moment de la partida. Guanya si el total dels punts que formen els 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) Jugades 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, i les apostes es poden retirar després de cada tirada no decisiva. Guanya si surt el doble escollit i perd amb 7 o si el total del número no està format per dobles. El doble de 2 i el doble de 5 es paguen a 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 11; perd si surt qualsevol altre resultat.

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

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

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

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

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

C) Jugades associades que només poden jugar-se quan la jugada simple corresponent, el punt de la qual es coneix, ha estat apostada i segueixen la seva sort, encara que poden ser retirades després d'un joc no decisiu.

La jugada associada al *win*, l'aposta de la qual es fa en la proximitat i a l'exterior de la jugada 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; 6 per 5 si el punt és 6 o 8.

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

La jugada associada del *don't come*, l'aposta de la qual es fa sobre l'aposta principal de la jugada simple corresponent. Aquesta jugada guanya, perd o dóna resultat nul en les mateixes condicions que el *don't come*, i es paga igual com la jugada 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 poden retirar-se les apostes 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 escollit. Aquesta jugada guanya si el punt surt abans del 7; perd amb el 7 o dóna resultat nul si surt qualsevol altra puntuació. 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 escollit i que el crupier l'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 si surt qualsevol altra puntuació. L'aposta es paga 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.

2. Apostes

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

En les jugades senzilles, l'aposta màxima no pot ser inferior a 20 vegades ni superior a 1.000 vegades el mínim de la taula, i pot determinar la Direcció del casino que les apostes siguin múltiples del mínim de les diferents sorts o jugades.

En les jugades múltiples, l'aposta màxima ha de ser calculada de manera que el guany possible sigui, com a mínim, igual al que es permet per

al màxim sobre les jugades senzilles i, com a molt, igual al triple d'aquest guany.

En les jugades associades de *win* i *come*, l'aposta màxima es determina per l'import de les apostes fetes efectivament sobre les jugades senzilles corresponents.

En les jugades associades del *don't win* i del *don't come*, el màxim de l'aposta es fixa en funció del punt jugat, és a dir, per a 4 i 10, el 200 per 100 de l'import de l'aposta feta sobre la jugada senzilla corresponent; per a 5 i 9, el 150 per 100 d'aquest import, i per a 6 i 8, el 120 per 100 del mateix import.

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

3. Funcionament

El nombre de jugadors que pot jugar en cada taula de daus no està limitat.

Els daus s'ofereixen als jugadors en iniciar-se la partida, començant pel que està situat a l'esquerra dels crupiers i seguint després el sentit de les agulles 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 de tocar-los amb la mà excepte quan els hagi d'examinar o de recollir si han caigut a terra.

El jugador que llença els daus ho ha de fer immediatament després de l'anunci de "no hi van més apostes", i no els ha de fregar ni de guardar a la mà.

La persona que llença els daus pot demanar que es canviïn abans de fer la tirada, però no ho pot fer durant la sèrie de llançaments precisos per atènyer el número designat com a punt, excepte en el cas que un dau salti a fora de la taula i caigui a terra. En aquest cas se li ofereix d'escollir per acabar la partida entre els quatre daus de la taula que queden. Si al final d'aquesta 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 tal manera que s'aturin dintre d'aquesta i sempre amb la intenció que ambdós daus toquin l'extrem oposat al jugador que els va llençar.

Els daus han de rodar i no lliscar per tal que la jugada sigui vàlida. Si els daus es trenquen, se superposen o cauen de la taula o damunt del caire de la taula o en la cistella dels daus de reserva, o si el llançament no ha estat correcte, l'*stickman* anuncia tirada nul·la.

Si els daus cauen damunt fitxes de joc, la tirada es vàlida. Els casos no previstos seran resolts pel cap de taula.

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

Després d'un nombre determinat de tirades, el cap de taula pot acordar un canvi de daus. L'*stickman* anuncia, llavors, "canvi de daus", i amb el bastó, posa davant del jugador els daus restants al servei de la taula. El jugador n'agafa dos per fer la tirada i, a la vista dels jugadors, els que queden es tornen al recipient previst amb aquest objecte.

No poden fer-se apostes després del "no hi van més apostes". El jugador que llença els daus

ha d'apostar sobre el *win* o el *don't win* abans de fer la tirada, i pot jugar a més o a menys sobre totes les altres jugades possibles.

Per al tancament de la taula s'anuncia "les tres últimes tirades". Les apostes sense resultat després de l'última tirada són tornades al jugador.

07 Punt i banca

I. Denominació

El Punt i banca és un joc de cartes dels anomenats de contrapartida, que enfronta diversos jugadors contra l'establiment i que poden apostar a favor de "banca" o a favor de "punt". Correspon en tots els casos a l'establiment l'exercici de la banca.

II. Elements del joc

1. Cartes

S'utilitzen sis baralles, de 52 cartes, amb índexs, la meitat d'un color i l'altre meitat d'un altre. Els naips poden haver estat usats diverses vegades, sempre i quan estiguin en bon estat.

2. Distribuïdor, *sabot* o carro

Es té en compte el que disposa el número 2 de l'apartat II de l'epígraf 03 d'aquest Catàleg (joc del Black Jack o Vint-i-u).

3. Taula de joc

De forma ovalada, amb dos entrants situats un davant de l'altre, destinats a acollir al cap de taula i als dos crupiers, respectivament. La taula ha de tenir una sèrie de departaments separats i numerats a partir de la dreta del cap de la taula, el qual porta el número 1. La numeració ha de ser correlativa, tot i que es pot eliminar el número 13. Cada departament pot acollir un jugador assegut. Existeix, així mateix, igual nombre de caselles destinades a rebre les apostes fetes a favor de "banca" com per a les fetes a favor de "punt" i igual nombre de caselles per apostar a favor de la "igualtat". La seva numeració es correspon amb la dels departaments dels jugadors.

La superfície central de la taula ha de contenir les obertures següents: una destinada a rebre les cartes usades, anomenada *cistella*; una o dues per a les propines, i una altra per introduir-hi els bitllets que es canvien per fitxes o plaques.

També pot practicar-se el joc de Punt i banca en taula reduïda, de forma similar a la del joc del Black Jack o Vint-i-u (que pot permetre l'ús alternatiu i reversible para ambdós jocs de una mateixa taula) i per un nombre de jugadors asseguts igual o inferior a 7 (taula de Mini Punt i banca) i igual o inferior a 9 (taula de Midi Punt i banca). En aquestes taules no poden participar jugadors a peu dret i s'ha de substituir la *cistella* per rebre les cartes usades per un recipient situat a la dreta del crupier i destinat a aquest fi.

III. Personal

Cada taula de joc ha de tenir un cap de taula i, segons les seves dimensions, un, dos o tres crupiers.

1. Cap de taula o inspector

Li correspon la direcció del joc en totes les seves fases, sens perjudici de les funcions que se li atribueixen en aquest epígraf.

A les taules de Mini Punt i banca i Midi Punt i banca, el cap de taula o inspector podrà tenir al seu càrrec fins a quatre taules si aquestes són contigües.

També porta una llista en la qual es determina l'ordre de prioritats per cobrir les places que quedin vacants.

2. Crupiers

Són els responsables de les apostes dels seus respectius costats de la taula, així com de recollir les apostes perdedores i pagar les apostes guanyadores. Els correspon també escartejar les cartes i la seva introducció en el distribuïdor i en la *cistella*, un cop usades. Així mateix, els correspon rebre les propines i introduir-les a les ranures destinades a recollir-les, han d'anunciar el començament de cada partida i la mà guanyadora, i també han d'informar els jugadors sobre les regles que cal seguir en cada cas. A més, han de passar el distribuïdor, recollir els naips al final de cada jugada i comprovar-ne l'estat.

A les taules de Mini Punt i banca i Midi Punt i banca el desenvolupament de la partida està a càrrec d'un crupier.

IV. Jugadors

Poden participar en el joc els jugadors asseguts davant dels departaments numerats i, a opció de la direcció del casino, els jugadors que romanguin drets.

La distribució de les cartes per part dels jugadors és optativa. S'estableix un torn rotatiu a partir del jugador situat davant del departament número 1. Si algun jugador no vol realitzar la distribució, el distribuïdor passa al que està situat a la seva dreta.

El jugador que distribueix les cartes juga la mà de "banca", però pot fer aposta per a la mà de "punt"; la mà de "punt" correspon al jugador que ha realitzat l'aposta més elevada; si no hi ha apostes a favor de "punt", el crupier descobreix les cartes. Es perd el dret a distribuir les cartes quan "banca" perd la jugada i el distribuïdor passa al jugador corresponent, d'acord amb el torn establert.

La distribució de les cartes de "punt" i de "banca" a les taules de Mini Punt i banca i Midi Punt i banca es realitza pel crupier, sense perjudici als jugadors tocar les cartes.

V. Banca

L'establiment es constitueix en banca i li correspon el cobrament i pagament de les apostes. En el cas que la mà de "banca" surti guanyadora, el pagament serà de 19 a 20; en el cas de que la mà de "punt" surti guanyadora, el pagament serà a la par.

En el cas d'"igualtat", el pagament serà de 8 a 1. Les apostes sobre "igualtat" no podran ser superiors al 10% del màxim de la taula.

El mínim de les apostes pot ser diferent per a cada taula però en cap cas no pot ser inferior al mínim autoritzat per la Direcció General del Joc i d'Espectacles. El màxim de les apostes es fixa per cada taula entre 20 i 100 vegades el mínim i la Direcció del casino pot determinar que les apostes siguin múltiples del mínim de la taula.

VI. Regles del joc

1. El "punt" i la "banca" reben inicialment dues cartes. El valor del joc depèn dels punts adjudicats a cada carta, que són els que porta inscrits, excepte el 10 i les figures, que no tenen cap valor numèric, i l'as, que val un punt. En la suma dels punts es menystenen les desenes i només té valor, a efectes del joc, la xifra de les unitats. Guanya qui té una puntuació de nou o la més propera a aquesta xifra.

En cas d'empat, les apostes que juguin "punt" o "banca" poden ser retirades i es procedirà al pagament de les apostes realitzades sobre la "igualtat".

Un cop rebudes les dues primeres cartes per la mà de "banca", si la puntuació d'alguna de les dues mans és 8 o 9, finalitza el joc i l'altra mà no pot demanar una tercera carta.

2. Regles de la tercera carta

a) Per a la mà de "punt", quan la seva puntuació és de 0, 1, 2, 3, 4 o 5 ha de demanar carta; i quan la seva puntuació és de 6 o 7, s'ha de plantar.

b) Per a la mà de "banca", el joc es realitza segons el que disposen les regles de tirada de la banca en el joc del Punt i banca previstes a la figura 1 de l'annex 2.

VII. Desenvolupament del joc

Realitzades les operacions de recompte, d'escartejar les cartes i d'escapçar la baralla, es col·loca a l'interior del maç una carta de bloqueig o carta de detenció d'un color que permeti diferenciar-la de les altres, tenint compte que per sota d'aquesta carta en quedin set. L'aparició de la carta de detenció determina el final de la partida i no es pot fer cap jugada més excepte la que s'està efectuant en aquest moment.

A continuació el crupier extrau una primera carta i la descobreix. El valor d'aquesta determina el nombre de cartes que s'han d'inutilitzar i introduir al recipient o *cistella*. Per aquest cas concret, el valor de les figures i dels deus és de 10 punts.

L'ordre del crupier, "no hi van més apostes" i a continuació "cartes", està dirigida al jugador que té el distribuïdor, perquè aquest reparteixi dues cartes, boca avall, a cada mà. La primera i tercera carta que corresponen a la mà de "punt" són traslladades al crupier, i queden la segona i la quarta carta que corresponen a "banca" sota l'angle frontal dret del distribuïdor o carro. Immediatament, les cartes de la mà de "punt" es lliuren al jugador assegut que hagi realitzat l'aposta més gran a favor de l'esmentada mà, el qual les ensenya i a continuació les retorna 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 "punt" hagi de plantar-se, el crupier anuncia: "el punt es planta amb (...) (puntuació total)". En cas contrari, dirà en veu alta: "Carta per al punt". S'apliquen les mateixes regles a la mà de "banca".

Acabada la jugada, el crupier anuncia la mà amb la puntuació més alta, i aquesta és la que guanya. A continuació es retiren les apostes perdedores i es paguen les apostes guanyadores.

08 Bacarà, Chemin de fer o Ferrocarril

I. Denominació

El *Chemin de fer*, conegut també com a Bacarà o Ferrocarril, és un joc de cartes, dels denominats de cercle, que enfronta diversos jugadors entre ells. Un dels jugadors té la banca i poden apostar contra aquesta tots els jugadors asseguts i els que estiguin a peu dret darrere seu. El crupier anunciarà, d'acord amb la taula, si es juga lliure o atenint-se a la taula de regles de tirada.

II. Elements del joc

1. Cartes

S'utilitzen sis baralles de 52 cartes, de les

denominades franceses sense índexs, la meitat d'un color i l'altra meitat d'un color diferent.

Els naips es poden usar diverses vegades i no s'han de substituir per uns altres mentre estiguin en perfecte estat. Pel que fa a les característiques que han de reunir les cartes i a la manera com han de ser escartejades i manejades durant el joc, es té en compte el que disposa el Reglament de casinos de joc.

2. Distribuïdor o *sabot*

Es tindrà en compte el que disposa el número 2 de l'apartat II de l'epígraf 03 d'aquest Catàleg.

3. Taula de joc

Ha de ser de forma ovalada, amb un entrant en un dels seus 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 només pot acollir un sol jugador.

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

III. Personal

Cada taula de joc ha de tenir permanentment al seu servei un inspector, un crupier i un canvista. A més a més, opcionalment pot haver-hi servidors auxiliars.

1. Inspector

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

2. Crupier

Sens perjudici de les funcions que se li atribueixen en aquest epígraf, el crupier té atribuïdes les funcions següents: recomptar, escartejar i introduir les cartes al distribuïdor; 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 a la ranura corresponent, i introduir les cartes usades i les propines a les ranures destinades per això.

Així mateix li correspon la custòdia i control de la suma que constitueix la banca y el pagament dels guanys als jugadores. També li correspon orientar als jugadores que ho sol·licitin sobre les regles aplicables a cada cas.

3. Canvista

Situat dret davant o darrera del crupier, ha d'efectuar el canvi de diners per fitxes als jugadors que ho sol·licitin, així com també al crupier.

4. Servidors auxiliars

A més a més pot haver-hi servidors auxiliars que no poden intervenir en res que es relacioni amb el desenvolupament del joc, de les cartes o de les fitxes a la taula.

IV. Jugadors

Davant de cadascun dels departaments de la taula es pot asseure un jugador. La superfície dels departaments pot ser utilitzada per dipo-

sitar les fitxes i manejar, si cal, les cartes. També poden participar en el joc tots els jugadors que ho desitgin, si se situen a peu dret al voltant de la taula i darrera dels que estan asseguts.

Amb caràcter general, s'estableix l'ordre de prioritats següent 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 està 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 un escapçament està obligat a deixar passar la mà ("saludar"); a més a més, no pot exercir el seu dret de prioritats per adquirir la mà passada, és a dir, per agafar la banca o per fer de banc fins que no hagi saludat. Això mateix serveix per a quan un jugador ocupa una plaça vacant durant la distribució d'un distribuïdor.

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

L'ocupació de places vacants es farà de la següent manera: tenen prioritats, durant l'escapçament, els jugadors inscrits a la llista d'espera que té l'inspector. Un cop acabat l'escapçament tenen prioritats els jugadors asseguts que han sol·licitat canvi de plaça.

En cap cas pot un jugador ocupar una plaça de seient en varies taules de joc simultàniament.

El jugador que durant dues vegades consecutives refusa prendre la mà 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. Al jugador que ho faci serà el primer a qui es cobrarà o l'últim a qui es pagarà, segons el cas.

En cap cas es pot ocupar una plaça de seient momentàniament buida.

V. Banca

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

Qualsevol jugador, assegut o dret, pot, en qualsevol passada de la banca, associar-se al banquer si aquest ho accepta i posa a la seva disposició la mateixa quantitat que el banquer. 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 en el cas que perdi ha de cedir-la al jugador assegut a la seva dreta. També és així quan la banca ha estat abandonada voluntàriament. Si algun dels jugadors no vol agafar la banca, aquesta segueix passant segons l'ordre establert. En qualsevol cas, el jugador que agafa la banca ho ha de fer, com a mínim, amb la mateixa quantitat que el jugador que l'ha abandonat voluntàriament.

Si cap jugador assegut no vol tenir la banca, aquesta s'ofereix als jugadors que estan drets i si cap d'aquests no la vol, el jugador que ha cedit la banca o que ha passat la mà pot tornar a adquirir-la per la mateixa quantitat. La mà passada adquirida per un sol jugador té preferència sobre la que ha estat adquirida en associació. El banquer que ha passat la mà no pot associar-se amb el jugador que l'ha adquirida posteriorment.

Si la banca no ha estat adquirida en el torn rotatiu, se subhasta i s'adjudica al millor postor d'entre tots els jugadors asseguts i drets, excepte

el banquer. Els jugadors asseguts només tenen prioritats sobre els que estan drets en el cas de licitacions iguals.

Si 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 de l'últim jugador que ha tingut la banca. Si el jugador que adquireix la banca està assegut en el moment de passar-la, la banca s'ofereix primer al jugador assegut a la seva dreta.

Un cop adjudicada la banca, el total que la forma pot ser augmentat pel jugador en relació amb la quantitat oferta, però mai disminuïda.

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

El banquer que passa la mà, així com el seu associat, no poden participar en la subhasta de la mà que acaben de passar, però sí que poden fer-ho quan el nou banquer passa la mà, i així successivament, sempre que sigui per la mateixa quantitat que ell la va passar.

Si cap jugador no ha adquirit la banca, aquesta torna al jugador situat a la dreta del banquer que ha passat la mà, el qual ha d'acceptar-la pel mínim establert a la taula. En cas de no fer-ho, ha de cedir la seva plaça.

Si el jugador que ha adquirit una mà passada perd, el distribuïdor 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 si més no una vegada. Si s'hi nega, la banca se subhasta, però no pot licitar per ella 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 de punt o mínim de les apostes, 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 Direcció General del Joc i d'Espectacles, i ha d'aparèixer ostensiblement indicat a la taula.

El màxim del punt o quantitat màxima que pot exposar un jugador és la quantitat que equival a la que té la banca a cada jugada. Quan un jugador arriba a l'esmentada quantitat es diu que "fa banc".

El màxim de la banca ha de ser equivalent a 100 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, es pot autoritzar 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 passen normalment a formar part de la banca, però aquest pot decidir excloure'ls voluntàriament del joc sempre que la seva suma superi una quantitat equivalent a 50 vegades el mínim del punt, que passa, llavors, a formar part del "garatge".

El banquer podrà excloure voluntàriament del joc la meitat de la banca en totes les passades a partir de la segona. Quan la banca no sigui coberta en la seva totalitat, el banquer podrà instar al crupier a doblar la quantitat dins de

la banca en aquesta jugada, passant la resta a formar part del "garatge". També podrà retirar la meitat de la banca resultant, si pertoca segons el paràgraf anterior. Abans d'iniciar la següent jugada, el crupier demanarà al banquer si desitja o no formar "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 impropí. És la part de la banca que el banquer no pot posar en joc perquè excedeix la quantitat màxima pmesa a la banca, és a dir, 100 vegades el mínim del punt.

d) Exclusió del "garatge". En 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 porten 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, es menystenen les desenes i només té un valor la xifra de les unitats.

Guanya el joc que té puntuació nou o la més acostada a aquesta xifra. Si hi ha empat la jugada es considera nul·la.

Inicialment i de forma alternativa, el banquer reparteix dues cartes tapades al jugador que s'enfronta amb ell, i es dona a ell mateix dues cartes també tapades. Si quan ha rebut aquestes cartes veu que la puntuació és de vuit o nou, les descobreix i abat el joc, i el contrari ha d'ensenyar també el joc.

En els altres casos el jugador que s'enfronta a la banca pot sol·licitar una tercera carta o considerar-se servit, la qual cosa anunciarà utilitzant els termes "carta" i "no", respectivament. L'actuació del jugador ha de tenir en compte les regles de tirada 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.

Respecte del banquer i sempre que es jugui amb les regles de tirada, s'aplicaran les regles per a la banca incloses en el joc de Punt i banca (figura 1 de l'annex 2), amb les dues excepcions següents:

- Si la suma de les seves dues primeres cartes és de 5 i la tercera carta servida al punt és un 4, podrà optar entre demanar carta o plantar-se.
- Si la suma de les seves dues primeres cartes és de 3 i la tercera carta servida al punt és un 9, podrà optar entre demanar carta o plantar-se.

Si el jugador fa banc, no s'apliquen aquestes regles i es té llibertat per demanar carta o quedar-se servit, sempre que ho autoritzi l'inspector abans de començar la partida. A continuació, el banquer pot optar entre demanar carta o no fer-ho, excepte quan té zero (baca), llavors 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.

Cada jugador pot sol·licitar al crupier aclariments sobre les regles del joc, i aquest està obligat a donar-les. 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 les regles de jugades de la banca. En

aquest cas s'ha d'ajustar a allò que s'hi estableixi d'acord amb el que preveuen les regles de tirada de la banca al joc del bacarà de la figura 2 de l'annex 2.

Un cop coberta la banca, el banquer i qualsevol jugador assegut o a peu dret podrà abonar (apostar a favor de la banca) una quantitat determinada, la qual donarà al crupier quan aquest digui: "Abono la diferència"; però només en aquest cas.

No es permet l'abonament en associació. Els abonaments quedaran només afectats en la jugada a on es produeixin, sense obtenir prioritat ni causant obligació envers la jugada següent ni posterior, sempre dins dels màxims i mínims autoritzats per a la sortida inicial de la banca.

El nombre d'abonaments permès serà un màxim de tres. Els casos no previstos seran resolts per l'inspector de la taula.

VII. Desenvolupament del joc

Per tal que el joc pugui començar, és imprescindible que hi hagi com a mínim quatre jugadors a la taula, xifra que s'ha de mantenir durant tota la partida.

Al començament de cada partida, el crupier, després d'escartejar les cartes, les ofereix als jugadors i diu "senyors, les cartes passen". Qualsevol jugador pot escartejar les cartes, però el crupier les ha d'escartejar per última vegada quan les hi tornin. Un cop fet això, ofereix les cartes al jugador situat a la seva esquerra, i així successivament, fins que algun dels jugadors escapa la baralla.

A continuació, abans de les set cartes finals de la baralla, es col·loca una carta-bloqueig o 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, excepte la que s'està fent en aquell moment.

Adjudicada la banca, el banquer anuncia la quantitat posada en joc, la qual es lliura en fitxes al crupier i aquest les col·loca sobre la taula, a la seva esquerra. Seguidament, el crupier anuncia la suma i indica als jugadors que és la xifra màxima que poden jugar; per a aquesta finalitat utilitza l'expressió "hi ha (...) pessetes/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.

La banca feta per només un jugador, fins i tot si està dret, té preferència sobre la banca en associació.

Si cap dels jugadors asseguts o drets, està disposat a fer banc, pot anunciar-se "banca parcial", amb l'expressió "banca amb la taula", per a la qual cosa la quantitat de l'aposta ha de ser la meitat de la banca. A continuació, el crupier invita la resta dels jugadors a completar amb les seves apostes la suma en la banca, fins que amb la veu "no hi van més apostes" dona per finalitzat el temps d'apostar.

El jugador que ha anunciat "banca 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 últim complet", i dona prioritat el fet de completar l'altra meitat. La "banca amb la taula" es considera un acte aïllat i no dona prioritat per a la jugada següent, excepte que s'hagi fet sol.

Si ningú no fa banca, ni "banca amb la taula", les cartes es donen al jugador assegut l'aposta del qual sigui la més alta. En el cas d'apostes

iguals, se segueix l'ordre general de prioritats entre jugadors. Està prohibit que un jugador assegut uneixi la seva aposta amb la d'altres jugadors, tant si estan drets com asseguts.

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

Si en el cas de "banca seguida" el crupier, per error, dona les cartes a un altre jugador, aquestes poden ser reclamades si encara no s'han vist (la carta es considera vista quan s'ha aixecat del pany).

Si la petició de "banca seguida" es produeix després de la distribució i lliurament de les cartes a un altre jugador, aquest darrer té preferència si ha agafat les cartes i les ha vistes.

Si, un cop que s'ha anunciat correctament la "banca seguida", un jugador agafa les cartes abans que el crupier les doni al jugador que ha anunciat "banca seguida", les cartes es retiren encara que s'hagin vist, i es lliuren al jugador al qual corresponen.

Qualsevol "banca seguida" abandonada pot ser recuperada en el cas que la puntuació entre el banquer i un altre jugador o jugadors sigui la mateixa.

Si ningú no fa banca i només un jugador aposta contra la banca, aquest jugador té dret a "banca seguida".

Un cop realitzades les apostes i després de la veu del crupier "no hi van més apostes", el banquer extreu les cartes del distribuïdor i les distribueix alternativament d'una en una, començant pel jugador contrari. El crupier trassada les cartes fins aquest jugador mitjançant la pala. El banquer té formalment prohibit distribuir les cartes abans que el crupier hagi anunciat "no hi van més apostes"; tanmateix, pot instar el crupier a què retiri les apostes efectuades un cop que ha dit aquesta frase.

Un cop examinades les cartes i sol·licitada, si escau, una tercera, es descobreixen els respectius jocs, i el crupier paga el guanyador. Si el guanyador ha estat el banquer, el crupier fa la deducció corresponent al pou o *cagnotte*, i n'introdueix l'import per 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 damunt de la taula, a la seva dreta.

Quan s'han acabat les cartes d'un distribuïdor, el crupier realitza les operacions corresponents d'escartejar, escapçar i introduir la baralla en el distribuïdor. El banquer que guanya l'última jugada d'una escapçada té dret a continuar com a banquer a la pròxima jugada si ofereix una quantitat igual a la que en aquell moment constituïa la banca.

Si ho demana algun jugador les cartes han de ser controlades al final de l'escapçada.

VIII. Errors i infraccions en el joc

1. Està prohibit extraure cartes del distribuïdor abans d'haver finalitzat el temps de les apostes. Les cartes que ja s'han tret no poden ser reintegrades al distribuïdor en cap cas, i el jugador que les ha tretes irregularment està obligat a seguir la jugada. Si en un cas excepció

onal l'inspector creu que no ha d'aplicar aquesta regla amb tot el seu rigor, la carta o les cartes extretes han de ser obligatòriament refusades i no poden ser utilitzades pel jugador que pren la mà passada.

Qualsevol carta que apareix descoberta quan s'extreu del distribuïdor es considera inservible i es retira sense que per aquesta raó els jugadors puguin disminuir o retirar les seves apostes.

Si en el transcurs de la distribució apareixen dues o més cartes enganxades entre elles, la jugada s'anul·la.

Si una carta cau a terra només la pot recollir el crupier o qualsevol altre empleat de l'establiment, i conserva el seu valor. Tot seguit es reprèn el joc.

2. Errors del crupier

Si el crupier descobreix accidentalment alguna carta durant la distribució, els jugadors s'han d'ajustar a les regles del joc del banquer i del "punt". En el cas que les dues cartes del "punt" es descobreixin, el banquer ha de tenir en compte el que disposen les regles de tirada de la banca, i ha de demanar carta en els casos opcionals. Qualsevol altra falta comesa pel crupier mentre reparteix les cartes anul·la la jugada, sempre que la falta no es pugui rectificar sense perjudici per al banquer o per al jugador.

Si el crupier anuncia "carta", per error, quan el punt ha dit "no", la jugada es restableix tal com s'indica a les regles esmentades. Si el banquer té 0, 1, 2, 3, 4 o 5 i ja ha tret una carta, aquesta carta se li adjudica; si n'ha tret dues, se li adjudica la primera i es rebutja la segona; si té 6 o 7, es rebutja qualsevol carta extreta.

3. Errors del banquer

Si el banquer extreu una quinta carta després d'haver-ne donat dues ell mateix, està obligat a acceptar-la ell en el cas que el "punt" no sol·liciti una tercera carta.

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

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

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

Si durant el repartiment el banquer descobreix la primera o la tercera carta, si van les dues dirigides al punto, el banquer ha de descobrir la seva carta respectiva. Si el banquer descobreix per error les dues cartes dirigides al contrari, a més a més de descobrir les seves dues cartes, ha d'ajustar obligatòriament el seu joc a les regles de tirada de la banca.

El banquer ha de parlar sempre després del "punt". Si abat abans que aquest s'hagi pronunciat, els jugadors poden retirar les seves apostes. Quan el banquer, si té 8 o 9, dona o ofereix cartes, perd el seu dret a abatere.

El banquer perd la jugada si introdueix alguna carta a la cistella abans que l'hagin vista de manera inequívoca la resta dels jugadors.

No pot fer-se cap reclamació contra el ban-

quer quan la jugada ha finalitzat i les apostes s'han cobrat o pagat.

4. Errors dels jugadors

Està formalment prohibit mirar lentament les cartes rebudes o tenir-les massa estona a la mà. Si qualsevol jugador triga massa temps en anunciar el seu joc no pot continuar tenint les cartes.

Excepte el crupier, ningú no pot donar consells als jugadors. Si algú infringeix aquesta regla, s'haurà d'atendre al que disposen les regles de tirada.

Si per error el "punt" diu "carta" en lloc de "no", o viceversa, el banquer té dret a donar-li o negar-li la carta, llevat que el punt tingui bacarà. En qualsevol cas, el banquer s'ha de pronunciar abans de treure la carta.

Si el "punt" s'oblida d'abatere quan li toca, perd aquest dret; si ha perdut carta, la decisió la pren el banquer. Si el "punt" que té 9 s'oblida d'abatere perd la jugada si el banquer abat amb 8.

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

Si el jugador llença les cartes a la cistella abans que ningú les hagi vistes, la jugada es dona per perduda.

Les apostes dels "punts" han d'estar situades al descobert damunt de la taula i les han de vigilar ells mateixos. No es pot acceptar cap reclamació si no s'ha complert aquesta regla. Si hi ha apostes col·locades sobre la línia, juguen la meitat, i qualsevol altre anunci que fa el jugador obliga el crupier a fer immediatament el canvi i cap jugador no s'hi pot oposar.

Els casos no previstos en aquest epígraf del Catàleg de jocs han de ser sotmesos a l'apreciació de l'inspector de la taula, el qual resoldrà.

09 Bacarà a dos draps

I. Denominació

El bacarà a dos draps és un joc de cartes dels denominats de cercle, que enfronta un jugador que és la banca amb altres jugadors. Contra el jugador que és la banca hi poden apostar tant els jugadors asseguts al voltant de la taula com els que estan drets darrera d'aquests.

També rep el nom de banca o "banca francesa" i pot constar de dues modalitats: "banca limitada" i "banca lliure o oberta". En el primer cas, el banquer només respon per la quantitat que, situada damunt de la taula, constitueix la banca en cada moment. En la banca lliure o banca oberta, el seu titular respon a totes les apostes sense límit.

En la banca limitada existeix un límit o xifra màxima per a constituir la banca, independentment que durant el joc el banquer superi amb els seus guanys la quantitat màxima d'adjudicació.

II. Elements del joc

1. Cartes

S'utilitzen baralles de 52 cartes de les denominades franceses, sense índexs, i és obligatori que siguin sempre baralles per estrenar. Són necessàries sis baralles, tres d'un color i tres d'un altre, (tant en)! banca lliure com en la banca limitada.

2. Distribuïdor o *sabot*

S'ha de tenir en compte el que disposa el número 2 de l'apartat II de l'epígraf 03 d'aquest Catàleg.

3. Taula de joc

Ha de ser ovalada, amb un entrant en un dels seus costats més grans, que indica la posició del crupier. Davant d'aquest es col·loca el banquer, el qual té a la seva dreta el primer drap, format per un seguit de departaments numerats a partir del més proper al banquer, que porta el número 1; a la seva esquerra hi ha el segon drap, amb el mateix nombre de departaments i amb una numeració correlativa iniciada amb el número següent a l'últim del primer drap, en el departament situat més a la vora del banquer. A més a més, cada drap ha de tenir una superfície delimitada destinada a recollir les apostes que es volen realitzar sobre l'altre drap. Les apostes col·locades sobre la línia que separa aquella superfície de la resta del drap, juguen als dos draps a parts iguals.

En la part lliure de la taula hi ha una primera ranura per a les cartes 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 també poden ser dues, per recollir les propines.

III. Personal

El personal necessari és un inspector, un crupier, un canvista i, opcionalment, un auxiliar. S'hi aplica respectivament el que disposen els números 1, 2, 3 i 4 de l'apartat III de l'epígraf 08 d'aquest Catàleg.

IV. Jugadors

També anomenats "punts", cadascun pot ocupar un dels departaments numerats de la taula. Així mateix, poden seure més jugadors que s'han de situar darrera dels primers entre els distints departaments.

Igualment poden realitzar apostes, a qualsevol dels draps, tots els jugadors que estiguin drets darrera dels que estan asseguts.

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

Si s'anuncia "banca" en els dos draps, es fa un sorteig per determinar la prioritats dels draps.

Les cartes només poden ser manejades pels jugadors que estan asseguts en departaments numerats, i s'estableix un torn rotatori segons l'ordre de numeració de cada drap. En el cas de guanyar la banca, el jugador ha de cedir les cartes seguint l'ordre establert. S'exceptua d'aquesta regla el jugador que fa banca i que està dret o assegut per manejar les cartes.

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

V. Banca

1. A l'hora de l'obertura, l'inspector 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, i tots els jugadors poden licitar per obtenir-la.

Si hi ha licitacions iguals l'adjudicació es fa per sorteig.

L'adjudicació pot donar-se per a una o més talles i a judici del director de jocs, per a un o més

dies. L'import de la banca s'ha de depositar abans del començament de la partida, a la caixa del casino, en efectiu o en xecs lliurats pel banc.

El banquer pot abandonar la banca un cop realitzada la primera jugada, i ha d'anunciar la quantitat que retira. Si el banquer guanya i es retira no pot tornar a ser banquer durant el mateix distribuïdor. S'entén que la banca ha saltat quan no hi queden fons. En aquest cas, el banquer té dret a continuar però ha de fer un nou dipòsit igual o superior a l'inicial, o sinó ha d'abandonar la banca. Si continua amb la banca pot canviar de distribuïdor.

En qualsevol dels dos casos, si el banquer abandona la banca, l'inspector la torna a oferir a un altre jugador per la mateixa quantitat inicial. Si no l'accepta ningú, o bé es subhasta o bé es sorteja una altra vegada, començant després un altre distribuïdor. Si no es presenta cap licitador es dona per acabada la partida.

El mínim i el màxim de les apostes seran aquells que tinguin autoritzats el casino. Els mínims poden variar per a les distintes taules de joc.

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

2. En la banca lliure no existeix límit màxim per a la banca, i l'establiment no pot fixar un límit màxim a les apostes dels jugadors. Qualsevol jugador pot ser banquer si justifica l'existència d'un dipòsit que es consideri suficient a la caixa de l'establiment o en la d'una entitat de crèdit prèviament admesa per la direcció de l'establiment, de manera que es puguin pagar totes les apostes sense que la responsabilitat de l'establiment es pugui veure compromesa en cap moment.

El bacarà amb banca lliure només es pot practicar 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.

3. La deducció en benefici de l'establiment queda fixada per a la banca limitada en un 2 per 100 sobre les quantitats guanyades en cada jugada pel banquer, i en 1,25 per 100 per a la banca lliure.

VI. Regles del joc

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

S'enfronten dos jugadors, un per cada drap, contra el banquer, seguint l'ordre establert en l'apartat IV, paràgraf 5 del present epígraf.

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 l'esmentada puntuació és de 5 tenen llibertat per demanar carta o restar servits i, finalment, si és de 8 o 9 han de descobrir les seves cartes. El jugador que al principi de la partida fa banca queda exclòs d'aquesta regla.

El banquer pot demanar carta o plantar-se, excepte si sol·licita les regles de tirada de la banca al crupier. En aquest cas les ha de seguir sempre que s'indiqui el mateix per als dos draps. Les regles de tirada de la banca són les que s'expliquen a l'apartat VI de l'epígraf 08 d'aquest Catàleg (figura 2 de l'annex 2).

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

Es pot demanar banca per qualsevol jugador, assegut o dret, per a una sola vegada i al començament de cada partida. El banc inclou els dos draps, però el joc es desenvolupa exactament igual que si fossin dos jugadors, de manera que el jugador no pot veure les cartes del segon drap fins que s'ha jugat en el primer drap. En el cas que el joc sigui nul, es pot repetir la jugada fins a dues vegades més. S'entén que el joc és nul quan cap dels dos jugadors ha perdut o ha guanyat.

Està prohibit als punts el joc en associació.

VII. Desenvolupament del joc

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

Un cop realitzades les operacions de recomptar, escartear i escapçar la baralla, s'hi col·loca una carta-bloqueig o carta de detenció d'un color que permeti diferenciar-la de les altres, tenint cura que per sota d'aquesta carta en quedin 10. L'aparició de la carta de detenció determina el final de la partida i no es pot realitzar cap més jugada, excepte la que s'està jugant.

Adjudicada la banca d'acord amb el que s'estableix a l'apartat V, el banquer lliura al crupier la quantitat posada en joc, en fitxes, per tal que aquest les custodii. Tot seguit, es realitzen les apostes en ambdós draps, d'acord amb l'ordre de prioritat que s'estableix a l'apartat IV, paràgraf 3, fins que el crupier anuncia amb la veu "no hi van més apostes" el final del temps d'apostar. Les apostes no poden col·locar-se immediatament a la dreta o a l'esquerra del banquer i del crupier.

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

Llavors, el banquer extrau les cartes del distribuïdor i les reparteix d'una en una amb l'ordre següent: primer drap, segon drap i banca. El crupier trasllada les cartes fins als jugadors mitjançant una pala. Tenen les cartes i són els contraris de la banca els jugadors als que els correspon, d'acord amb el torn establert a l'apartat IV, paràgraf 5. Si ha vist la seva puntuació, el jugador que té la mà, tant si abat com si no, ha de deixar les cartes damunt de la taula. Un cop examinades les cartes, els jugadors que són mà a cada drap han de pronunciar-se segons el seu ordre respectiu i abans del banquer. Finalitzada la jugada, el crupier separa les cartes i anuncia el punt. El banquer ha d'ensenyar el seu punt en els dos draps.

Tot seguit, el crupier paga les apostes guanyadores i retira les perdedores; si el banquer guanya en els dos draps, o si el seu guany en un drap és superior a la pèrdua en el altre, el crupier ingressa la quantitat que correspon al pou o *cagnotte*, a la ranura destinada a aquest efecte. Els guanyos 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

1. Està prohibit extraure cartes del distribuïdor abans d'haver finalitzat el temps de les apostes. En cap cas les cartes que s'han tret no es poden reintegrar al distribuïdor i el jugador que les ha tret irregularment està obligat a seguir la jugada. Si excepcionalment el director responsable de l'establiment creu que no ha d'aplicar aquesta regla, la carta o les cartes que s'han tret s'han de rebutjar obligatòriament i el jugador que pren la mà no les pot utilitzar.

Qualsevol carta que apareix descoberta quan s'extreu del distribuïdor es considera inservible i s'ha de retirar sense que per aquesta raó els jugadors puguin disminuir o retirar les seves apostes.

Si durant la distribució apareixen dues o més cartes enganxades entre elles, la jugada serà considerada nul·la.

Si alguna carta cau a terra conserva el seu valor i només la pot recollir el crupier o qualsevol empleat de l'establiment, i es reprèn la partida tot seguit.

Si, per error, un jugador distint del que té la mà dona o pren les cartes, es manté la jugada sempre que el jugador que té la mà ja s'hagi pronunciat, i a la jugada següent es passen les cartes al jugador que li corresponia.

2. Errors del banquer

Si es pot fer de forma evident, es rectifica la jugada en tots els casos de distribució irregular; en cas contrari s'anul·la la distribució.

Si el banquer dona carta a un drap que ha dit no o no dona carta a un drap que ho ha sol·licitat, la jugada es restableix d'acord amb les regles dels errors dels jugadors.

Si durant la distribució es descobreixen les dues cartes d'un drap, la jugada s'ha de portar a terme d'acord amb el que es disposa en el número 3 d'aquest apartat i no es pot augmentar, disminuir ni retirar cap aposta.

Si durant la distribució algunes cartes cauen a la cistella sense que s'hagin vist, s'anul·la la jugada per al drap que ha perdut les cartes o per als dos draps si són els del banquer. Si aquestes cartes són algunes de les terceres apostes, i si s'han vist, les recupera el crupier i continua la jugada.

3. Actuacions del banquer en les jugades restablertes

Si un drap abat les cartes, el banquer està obligat a seguir les regles de tirada de la banca pel que fa a l'altre drap, i s'ha de demanar tercera carta en els dos supòsits opcionals.

Quan les regles de tirada indiquen demanar carta en un drap i plantar-se a l'altre, el banquer és lliure de plantar-se o demanar si l'error és d'un jugador o del crupier; si l'error és del banquer, aquest ha de demanar carta obligatòriament si té 5 o menys, i plantar-se en cas contrari. Donar una carta a un drap que no l'ha sol·licitada o donar a un drap la carta destinada a l'altre no és una falta del banquer, el qual no perd el seu dret a sol·licitar una tercera carta.

Quan les regles de tirada de la banca indiquen el mateix per als dos draps, el banquer haurà de seguir-lo.

4. Errors dels jugadors

Si el primer drap diu "no", i té menys de 5, i el segon drap ha rebut carta, aquesta carta torna al primer drap; llavors el segon drap rep la carta següent, tant si el banquer l'ha recollida com si no, i el banquer ha d'actuar d'acord amb el que disposa el número 3 d'aquest apartat.

Si el primer drap demana carta, i té sis o més, la carta que ha rebut va al segon drap, si ha demanat carta, o al banquer, d'acord amb les regles contingudes en el número 3 d'aquest apartat.

Si el primer drap diu "carta" i després "no" i viceversa, el crupier ha de fer especificar al jugador què vol i ha de verificar la seva puntuació. Si aquesta és de cinc, la primera paraula es considera correcta; si té un altre punt, la jugada s'estableix d'acord amb les regles dels paràgrafs anteriors.

El jugador que diu "no", tenint 8 o 9, perd el seu dret a abatere el joc i es demana carta, la jugada serà restablerta d'acord amb els paràgrafs anteriors.

Les mateixes regles s'aplicaran entre el segon pany i el banquer en cas d'error d'aquest pany.

5. Està formalment prohibit mirar lentament les cartes rebudes i tenir-les a la mà massa estona. Qualsevol jugador que trigui massa temps a anunciar el seu joc, no pot conservar les cartes.

Excepte el crupier, ningú no pot donar cap consell als jugadors. Quan s'infringeix aquesta regla, s'aplica el que disposen les regles de tirada.

Si les cartes del banquer o d'algun dels draps es llencen a la cistella sense ensenyar, es considera que la seva puntuació era de zero (bacarà). Si aquesta falta la comet el crupier, s'han de recollir les cartes i la puntuació s'ha de reconstituir d'acord amb el testimoni del jugador les cartes del qual són les llençades a la cistella, i dels altres jugadors que les han vistes.

El banquer que anuncia un punt que no és el seu pot sol·licitar una tercera carta sempre i quan els altres jugadors no hagin ensenyat els seus punts. En cas contrari s'aplica el que disposa el número 3 d'aquest apartat.

No es pot formular cap reclamació un cop que ha finalitzat la jugada corresponent i han estat pagades o cobrades les apostes.

Els casos no previstos en aquest Catàleg de jocs els resol l'inspector.

10 Pòquer de contrapartida en la varietat de pòquer sense descart

I. Denominació

El pòquer sense descart és un joc d'atzar dels denominats de contrapartida que es practica amb cartes i en el qual els participants juguen contra l'establiment. S'hi juga amb cinc cartes i l'objecte del joc és assolir una combinació de cartes de valor més alt que la de la banca.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips

S'hi juga amb una baralla de característiques similars a les utilitzades en el joc de Black Jack o Vint-i-u de 52 cartes. El seu valor, ordenades de major a menor és: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2. L'as es pot utilitzar com la carta més petita davant del 2 o com a As darrere de la K.

2. Distribuïdor o *sabot* degudament autoritzat per la Direcció General del Joc i d'Espectacles per a aquest joc. La distribució amb distribuïdor automàtic s'ha de fer de cinc en cinc cartes.

3. Taula de joc

Ha de ser de característiques similars a la taula de Black Jack, amb set caselles d'apostes dividides en dos espais, un per a l'"Ante" (aposta inicial) i, davant, un altre per a la segona aposta, i opcionalment set espais ben diferenciats per

jugar l'aposta de l'assegurança prevista a la lletra a) de l'apartat VII d'aquest epígraf i, si escau, les ranures amb comptador per jugar l'aposta del progressiu prevista a la lletra b) de l'apartat VII d'aquest epígraf, així com una obertura per introduir les propines.

4. Està permès l'ús alternatiu i reversible de taules per a la pràctica de jocs de naips de contrapartida, segons les normes previstes al número 3 de l'apartat II de l'epígraf 07 d'aquest Catàleg.

III. Personal

1. Inspector o cap de taula

És la persona encarregada de controlar el joc i de resoldre els problemes que, durant el seu transcurs, es presenten. Pot haver-hi un inspector o cap de taula per cada sector de joc de naips de contrapartida.

2. Crupier

Té la banca i dirigeix la partida. Té com a comesa escartear les cartes, distribuir-les als jugadors, retirar les apostes perdedores i pagar les guanyadores. També anuncia les distintes fases del joc i efectua el canvi de diners en efectiu per fitxes als jugadors.

IV. Jugadors: asseguts

El nombre de jugadors asseguts que poden participar en el joc ha de coincidir amb el nombre de caselles d'apostes marcades en la taula de joc, fins a un màxim de set.

Opcionalment el director de jocs pot autoritzar la participació de fins a tres apostes en cada casella.

En tots els casos, el jugador assegut davant de cada casella no pot ensenyar les seves cartes als altres jugadors ni demanar consell.

En cap cas es poden fer comentaris sobre el desenvolupament de la partida.

V. Regles del joc

1. Combinacions possibles

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

a) Escala reial de color. És la combinació formada per les cinc cartes correlatives més altes d'un mateix coll (exemple: As, K, Q, J i 10 de trèvol). Es paga 100 vegades l'aposta.

b) Escala de color. És la combinació formada per cinc cartes correlatives del mateix coll sense que aquesta coincideixi amb les cartes més altes (exemple: 4, 5, 6, 7 i 8 de trèvol). Es paga 25 vegades l'aposta.

c) Pòquer. És la combinació formada per cinc cartes que conté quatre cartes d'un mateix valor (exemple: quatre K i un 7). Es paga 20 vegades l'aposta.

d) Full. És la combinació formada per tres cartes d'un mateix valor i dues cartes diferents també del mateix valor (exemple: tres 7 i dos 8). Es paga 7 vegades l'aposta.

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

f) Escala. És la combinació formada per cinc cartes correlatives que no són del mateix coll (exemple: 7, 8, 9, 10 i J). Es paga 4 vegades l'aposta.

g) Trio. És la combinació formada per cinc cartes que conté tres cartes d'un mateix valor i les dues restants no formen parella (exemple: tres Q, un 7 i un 2). Es paga 3 vegades l'aposta.

h) Doble parella. És la combinació formada per cinc cartes que conté dues cartes del mateix

valor i dues cartes també del mateix valor però diferent de l'anterior (exemple: dos k, dos 7 i un As). Es paga 2 vegades l'aposta.

i) Parella. És la combinació formada per dues cartes d'un mateix valor i tres cartes diferents (exemple: dos Q, un 6, un 9 i un As). Es paga 1 vegada l'aposta.

j) Cartes majors. És la combinació formada quan no es produeix cap de les combinacions anteriors. En cas que el jugador i el crupier tinguin un As i una K, es comparen successivament les cartes restants segons el seu valor de major a menor i guanyarà la carta de valor més alt. Es paga 1 vegada l'aposta.

En qualsevol cas, el jugador només guanya les apostes quan la seva combinació és superior a la del crupier, i la perd si és inferior.

Quan el crupier i el jugador tenen la mateixa jugada, guanya l'aposta qui té la combinació formada per les cartes de valor més alt, segons les regles següents:

a) Quan tots dos tenen pòquer, guanya el que està format per les cartes de valor més alt (exemple: un pòquer de K supera un pòquer de Q).

b) Quan tots dos tenen full, guanya el que té les tres cartes iguals de valor més alt.

c) Quan tots dos tenen escala de qualsevol tipus, guanya el que té la carta de valor més alt.

d) Quan tots dos tenen color, guanya el que té la carta de valor més alt (segons el que es descriu per a les cartes majors).

e) Quan tots dos tenen trio, guanya el que està format per les cartes de valor més alt (igual com al pòquer).

f) Quan tots dos tenen doble parella guanya el que té la parella formada per cartes de valor més alt. Si coincideix, es passa a la segona parella i, en darrer cas, a la carta que queda de valor més alt.

g) Quan tots dos tenen parella, guanya el que la té de valor més alt, i si coincideix es passa a la carta de valor més alt de les restants (segons el que es descriu per a les cartes majors).

En cas d'empat, per tractar-se de jugades d'igual valor, el jugador conserva la seva aposta però no guanya cap premi.

2. Màxims i mínims de les apostes

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes, s'han de realitzar dins dels límits mínims i màxims establerts per a cada taula, d'acord amb les bandes de fluctuació que tingui autoritzades el casino.

3. Banda de fluctuació per a l'aposta inicial
Ha de tenir com a límit màxim el de 10, 20 o 25 vegades el límit mínim establert en les bandes de fluctuació autoritzades per la Direcció General del Joc i d'Espectacles.

VI. Desenvolupament del joc

Les cartes s'extreuen del dipòsit, es desempaqueten i s'escartegen segons el que disposa el Reglament de casinos de joc.

Abans de la distribució de les cartes, els jugadors han d'efectuar les seves apostes inicials dintre dels límits mínims i màxims de la taula de joc. Tot seguit, el crupier tanca les apostes anunciant "no hi van més apostes" i inicia la distribució de les cartes d'una en una i boca avall, a cada jugador, començant per la seva esquerra i seguint el sentit de les agulles del rellotge. Dóna també carta a la banca, i completa la distribució de les cinc cartes a cada jugador i a la Banca, amb excepció de l'última carta per a la banca que es dona descoberta. Sense treure els braços

de la taula i quedat sempre les cartes a la vista del crupier, els jugadors miren les seves cartes, i tenen l'opció de continuar el joc si diuen "hi vaig", i de retirar-se'n si diuen "passo". Els que opten per "anar-hi" han de doblar l'aposta. Els que opten per "passar" perden l'aposta inicial, que el crupier retira en aquest moment, i han de deixar les seves cartes boca avall sobre la taula de joc perquè el crupier comprovi el nombre de cartes i les reculli.

Un cop els jugadors s'han decidit per "anar-hi" o per "passar", el crupier descobreix les quatre cartes tapades de la banca. La banca només juga si entre les seves cartes hi ha com a mínim un As i una K, o una combinació superior. Si no és així, la banca ha de pagar a cada jugador que quedi en joc a la par, es a dir, l'import de l'aposta inicial.

Si la banca juga, el crupier compara les seves cartes amb les dels jugadors i paga les combinacions superiors a la seva d'acord amb el que estableix l'apartat V.1 de les regles del joc per a la segona aposta, i abona a la par (1 per 1) l'aposta inicial.

Els jugadors que tinguin combinacions inferiors a la del crupier perden les seves apostes, les quals són retirades pel crupier.

En cas d'empat es fa el que disposa el número 1 de l'apartat V d'aquest epígraf.

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

Està prohibit que els jugadors intercanviïn informació sobre les seves cartes o que les descobreixin abans de temps. Qualsevol violació d'aquesta prohibició comporta la pèrdua de la totalitat de l'aposta.

Un cop retirades les apostes perdedores i pagats els premis a les guanyadores, es dona per acabada la jugada i se'n inicia una de nova.

VII. Opcions de jocs addicionals

Opcionalment, el casino pot oferir les possibilitats de joc següents:

a) "Assegurança"

El jugador ha de dipositar a la casella destinada a tal fi i abans de començar a distribuir les cartes una aposta no superior a la meitat del mínim de la taula. Dins de les normes de funcionament del pòquer sense descart, i en cas d'obtenir una de les combinacions que a continuació s'indiquen, el jugador té opció a la taula de pagaments següent:

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 reial: 2.000 vegades la quantitat única estipulada.

b) "Progressiu"

Hi ha una aposta addicional independent per als jugadors denominada "progressiu", l'objecte de la qual és aconseguir un premi especial, que depèn només de la jugada que obtingui el jugador i de l'import acumulat pel progressiu en aquell moment, prèvia la deducció autoritzada a favor de l'establiment. Per jugar al progressiu, cada jugador ha de dipositar una quantitat estipulada a la ranura amb comptador destinada per a aquesta finalitat. Així mateix, pot existir un progressiu comú a diverses taules. El desen-

volupament d'aquesta modalitat de joc ha d'estar exposada en un lloc visible de la taula i ha d'indicar les combinacions que comporten premi i el seu import.

Les combinacions que possibiliten l'obtenció del progressiu són: escala reial que obté l'acumulat de totes les taules, i l'escala de color que obté un 10 per cent de l'acumulat. L'import de l'aposta del progressiu no pot ser superior a la meitat de l'aposta mínima de la taula.

c) Comprar una carta addicional

Existeix una altra possibilitat de joc que consisteix en el descart d'un sol naip. Es compra aquesta carta a la banca per la mateixa quantitat que l'aposta inicial del jugador interessat en el descart. Per a això, en el moment que li correspon el torn de joc al jugador interessat, aquest disposa el naip descartat juntament amb la mateixa quantitat de la seva aposta inicial, que li dona dret a rebre una carta addicional.

11 Pòquer de contrapartida en la varietat de pòquer "Trijoker"

I. Denominació

El "Trijoker" és un joc d'atzar practicat amb naips, dels denominats de contrapartida i exclusiu dels casinos de joc, en què 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 parella de J.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips

S'hi juga amb una baralla de característiques similars a les utilitzades en el joc de Black Jack o Vint-i-u de 52 cartes. El seu valor, ordenades de major a menor és: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2.

2. Distribuïdor o *sabot* degudament autoritzat per a aquest joc per la Direcció General del Joc i d'Espectacles.

3. Taula de joc

És de dimensions similars a la utilitzada en el joc del Black Jack, amb set espais separats per als jugadors. Cada espai té tres caselles per efectuar les apostes, de les quals almenys dues numerades amb les referències 1 i 2. A més a més, té dues caselles diferenciades per col·locar les dues cartes comunes a tots els jugadors, i una obertura per introduir les propines.

4. Està permès l'ús alternatiu i reversible de taules per a la pràctica de jocs de naips de contrapartida, segons les normes previstes a l'apartat II.3 de l'epígraf 07 d'aquest catàleg.

III. Personal

1. Inspector o cap de taula

És la persona encarregada de controlar el joc i de resoldre els problemes que, durant el seu transcurs, es presenten. Pot haver un inspector o cap de taula per cada sector de joc de naips de contrapartida.

2. Crupier

Té la banca i condueix la partida. A més, té com a comesa escartejar les cartes, distribuir-les als jugadors, retirar les apostes perdedores i pagar les guanyadores. També anuncia les distintes fases del joc i efectua el canvi de diners en efectiu per fitxes als jugadors.

IV. Jugadors

Poden participar un màxim de set jugadors i cada jugador només pot jugar en una casella.

Està prohibit ensenyar les seves cartes als altres jugadors o comentar-los la seva jugada mentre duri la mà. No s'admet la participació de jugadors que es trobin drets al voltant de la taula.

V. Regles del joc

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

a) Escala reial de color. És la formada per les cinc cartes de major valor de un mateix coll en el següent ordre correlatiu: As, K, Q, J i 10.

b) Escala de color. És la formada per cinc cartes del mateix coll, en ordre correlatiu, sense que aquest coincideixi amb les cartes de major valor.

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 altres dues del mateix valor i distint al de les anteriors.

e) Color. És la combinació formada per cinc cartes no correlatives del mateix coll.

f) Escala simple. És la combinació formada per cinc cartes, en ordre correlatiu i de distint coll.

g) Trio. És la combinació formada per tres cartes del mateix valor i les dues restants sense formar parella.

h) Doble parella. És la combinació de cinc cartes que conté dues cartes del mateix valor i altres dues d'igual valor, però diferent de les anteriors.

i) Parella. És la combinació de cinc cartes que conté dues cartes d'igual valor que com a mínim ha de ser de J.

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

a) Parella de J o major: 1 a 1.

b) Doble parella: 2 a 1.

c) Trio: 3 a 1.

d) Escala simple: 5 a 1.

e) Color: 8 a 1.

f) Full: 11 a 1.

g) Pòquer: 50 a 1.

h) Escala de color: 200 a 1.

i) Escala reial de color: 500 a 1.

VI. Màxims i mínims de les apostes

1. Normes generals

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes del casino de joc, han de realitzar-se dins dels límits mínims i màxims establerts per la taula. S'entén que el mínim i màxim és per a cadascuna de les tres caselles de cada jugador.

El director de jocs del casino pot fixar els límits mínims i màxims de les apostes segons la banda de fluctuació que tingui autoritzada per la Direcció General del Joc i d'Espectacles

2. Bandes de fluctuació

Les bandes de fluctuació per a l'aposta inicial han de tenir com a límit màxim el de 10, 20 o 30 vegades el mínim establert a les bandes recollides a les corresponents autoritzacions de funcionament.

VII. Desenvolupament del joc

1. Extracció i distribució de naips

L'extracció de naips del dipòsit, el desempaquetatge i la barreja s'ha d'efectuar d'acord amb les regles contingudes a la normativa aplicable en el Reglament de casinos de joc.

2. Interval d'apostes

Després d'haver mesclat els naips, el crupier proposa als jugadors que facin les seves apos-

tes. Cada jugador ha d'efectuar tres apostes iguals, una en cada una de les tres caselles disposades en el seu departament. Quan les apostes estiguin fetes i el crupier hagi anunciat el "no hi van més apostes", aquest comença a repartir els naips tapats, un per un i alternativament als jugadors començant per la seva esquerra. Seguidament, col·loca un naip tapat a la casella situada davant d'ell 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. Després reparteix 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 dos naips comuns per a tots els jugadors i situats davant del crupier, es continuarà la jugada normalment, a excepció que sigui una J o major, en aquest cas, s'anul·larà la mà completa.

Després que cada jugador hagi vist les seves cartes i a mesura que li correspon 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 descobrirà la carta situada a la casella de la seva esquerra. Aquest naip és comú per a tots els jugadors i forma part de la mà de cadascun d'ells. Després de conèixer el valor del primer naip comú, 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 el segon naip situat a la casella de la seva dreta. Aquest naip és també comú per a tots els jugadors i forma part de les seves combinacions respectives. Fins aquest moment, els jugadors han de tenir una, dues o tres apostes en joc, depenent de les seves decisions anteriors.

3. Desenllaç de la jugada

Segons la taula de pagament que es troba exposada en cada una de les taules, el crupier procedeix a pagar cada una de les apostes guanyadores en la proporció establerta i a cobrar les perdedores, començant per la seva dreta. El jugador que encara tingui tres apostes en joc i guanyi la jugada, cobrarà la proporció establerta en cada una de les seves tres apostes. Si la seva jugada no és guanyadora, perd les apostes en joc.

En finalitzar, el crupier ha de retirar els naips, comprovant-los.

Quan finalitzi la jornada, el cap de taula haurà d'anunciar "les tres últimes jugades".

VIII. Regles comunes

1. Errors

Qualsevol error que es produeixi durant la distribució de les cartes, en el seu nombre o bé l'aparició indeguda d'alguna carta descoberta, suposa l'anul·lació de tota la jugada, llevat del que s'especifica a l'apartat VII.2 d'aquest epígraf.

Les cartes han de romandre en tot moment sobre la taula.

2. Prohibicions

Queda prohibit als jugadors intercanviar informació sobre les cartes, descobrir-les abans de temps o demanar consell sobre les jugades.

12 *Pòquers de cercle*: normes generals i comunes a les diferents varietats del pòquer de cercle

I. Denominació

El pòquer de cercle és un joc de cartes dels denominats de cercle perquè enfronta a diver-

sos jugadors entre ells. L'objectiu del joc és aconseguir la major combinació possible amb una sèrie de cartes.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips

S'hi juga amb una baralla de les denominades cartes angleses de característiques similars a les utilitzades en el joc del Black Jack o Vinti-u de 52 cartes. El seu valor, 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 la menor amb que es juga o com as darre-ra de K.

2. Taula de joc

Es de forma ovalada per un dels seus costats i amb un lleuger entrant en el costat contrari destinat a acollir al crupier. La taula té una sèrie d'espais o departaments separats i numerats a partir de la dreta del crupier que porta el número 1. Cada departament acollirà a un jugador assegut.

La taula ha de tenir les següents obertures o ranures: una a la dreta del crupier per a les deduccions en benefici de la casa, anomenada pou o *cagnotte* i una altra, a l'esquerra, per introduir les propines.

3. Benefici

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

a) Un percentatge sobre el pot que en cap cas supera el 5%, i que s'aplica en cadascun dels intervals d'apostes.

b) Un percentatge que oscil·la 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 jugades.

La direcció de jocs del casino pot fixar prèviament la duració de cada partida sempre que ho faci públic als jugadors. En el cas que el casino no fes ús d'aquesta facultat, la duració de la partida ha de ser, com a mínim, la necessària perquè cada jugador que inicia la partida pugui tenir la mà en dues ocasions.

III. Personal

Cada taula de joc té permanentment al seu servei un crupier. La zona on es desenvolupa el joc està controlada per un cap de sector o equivalent i, a més, pot haver un canvista per a diverses taules.

1. Cap de sector o equivalent

És el responsable del desenvolupament correcte del joc. Actua com a delegat de la direcció del casino, li correspon resoldre qualsevol conflicte plantejat a les taules de joc i estableix una relació de jugadors que desitgin ocupar les places que puguin quedar vacants.

2. Crupier

Sens perjudici de les funcions que més endavant se li atribueixen, té encomanades les següents: recompte, barreja i repartiment de les cartes als jugadors; anunci en veu alta de les distintes fases del joc i actuacions dels jugadors; càlcul i ingrès del benefici corresponent a l'establiment introduint-lo en la ranura que per a aquest fi existeix a la taula; introducció de les propines a la ranura de la taula destinada a aquest efecte; control del joc i vigilància perquè cap jugador aposti fora de torn; custòdia i control de la suma que constitueix el pot i el pagament del mateix. Igualment ha de resoldre, per als jugadors, els dubtes sobre les regles a aplicar en

cada moment de la partida i en el cas de que tingui problemes amb algun jugador ho ha de comunicar al cap de sector o equivalent.

3. Canvista

En el cas de que la direcció ho consideri necessari, pot existir una persona per a diverses taules i amb la funció principal de canviar diners per fitxes.

IV. Jugadors

Davant de cadascú dels espais o departaments de la taula de joc, només pot seure un jugador. La superfície dels espais pot ser utilitzada per depositar les fitxes i mantenir, si escau, les cartes.

Al principi de la partida se sortegen les plaques.

Si la partida ja s'ha iniciat és el cap de sector o equivalent qui assigna la plaça a la taula si n'hi ha alguna de lliure.

A petició pròpia un jugador pot descansar dues jugades o mans sense perdre la plaça a la taula.

V. Prohibicions

Està totalment prohibit que un jugador abandoni la taula de joc deixant encarregat a un altre jugador que li realitzi i iguali les apostes, ja que cada jugador juga per ell mateix i no es permeten les actuacions següents:

- El joc per parelles ni tan sols temporalment.
- Jugar-se el pot conjuntament.
- Repartir-se el pot voluntàriament.
- La convivència entre els jugadors.
- Comprar o afegir fitxes a la resta per augmentar-la, una vegada que s'ha iniciat la jugada.
- Prestar-se diners entre els jugadors.
- Guardar-se les fitxes de la seva resta.
- Retirar les cartes de la taula o allunyar-les de la vista del crupier i dels altres jugadors.

VI. Regles del joc

1. Combinacions possibles

Els jugadors tan sols poden fer ús de les combinacions que es detallen a continuació:

- Escala de color real: és la combinació formada per les cinc cartes correlatives més altes de un mateix coll (As, K, Q, J i 10).
- Escala de color: és la combinació formada per cinc cartes correlatives d'un mateix coll, sense que aquesta coincideixi amb les cartes més altes (exemple: 6, 7, 8, 9 i 10).
- Pòquer: és la combinació de cinc cartes que conté quatre cartes d'un mateix valor (exemple: quatre K i un 6).
- Full: és la combinació de cinc cartes que conté tres cartes d'un mateix valor i altres dues diferents també d'igual valor (exemple: tres 8 i dos 7).
- Color: és la combinació formada per cinc cartes no correlatives d'un mateix coll (exemple: 5, 7, 10, Q i As de trèvol).
- Escala: és la combinació formada per cinc cartes correlatives de distints colls.
- Trio: és la combinació de cinc cartes que conté tres cartes del mateix valor i les dues restants sense formar parella (exemple: tres 8, un 7 i un 2).
- Figures: és la combinació formada per cinc cartes que han de ser As, K, Q o J. Aquesta combinació només s'utilitza a les varietats de pòquer cobert.
- Doble parella: és la combinació formada per cinc cartes que conté dues parelles de cartes de distint valor (exemple: dos 6, dos J i un As).

j) Parella: és la combinació de cinc cartes que conté dues cartes del mateix valor (exemple: dos 4, un 6, un 9 i un As).

k) Carta major: quan una jugada no té cap de les combinacions anteriors, és guanyada pel jugador que tingui la carta major.

En les variants de pòquer que es juguen amb menys de 52 cartes el color és més important que el full.

2. Empats

Quan diversos jugadors tenen pòquer, guanya el que té de valor superior (exemple: un pòquer de K supera un de Q).

Quan diversos jugadors tenen full, guanya el que té les tres cartes iguals de valor més alt.

Quan diversos jugadors tenen escala, de qualsevol tipus, guanya el que té la carta de valor més alt.

Quan diversos jugadors tenen color, guanya el que té la carta de valor més alt.

Quan diversos jugadors tenen trio, guanya el que té format per cartes de valor més alt.

Quan diversos jugadors tenen figures, guanya el que té la parella més alta, i si coincideix, es considera la carta de valor més alt.

Quan diversos jugadors tenen doble parella, guanya el que té la parella formada per les cartes de valor més alt; si coincideix, es considera la segona parella, i en darrer cas, la carta que queda de valor més alt.

Quan diversos jugadors tenen parella, guanya el que la té de valor més alt i, si coincideix, es considera la carta de valor més alt de les restants.

3. Mínims i màxims de les apostes

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

a) Normes generals sobre aquests límits

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

Es pot jugar amb tres límits diferents:

1) *Split limit*: 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 ha d'aparèixer ostensiblement visible a la taula.

b) Normes especials

El director del casino, dins dels límits autoritzats, pot variar el límit de l'aposta d'una taula un cop posada en funcionament amb anunci previ als jugadors.

VII. Desenvolupament del joc

És condició indispensable per tal que la partida pugui començar que hi hagi a la taula de joc com a mínim quatre jugadors, nombre que haurà de mantenir-se al llarg de tota la partida.

1. Repartiment de cartes

A l'inici de cada partida el crupier ha de senyalar clarament amb una peça rodona ("marca") qui té la mà, col·locant-la davant del jugador. La mà anirà rodant en el sentit contrari a les agulles del rellotge cada cop que procedeixi un nou repartiment de cartes.

El crupier ha de comprovar que hi són la totalitat de les cartes que componen la baralla i barallar-les, almenys tres cops, de forma que no

siguin vistes pels jugadors, amb el següent ordre: barrejar (tipus *Chemin de fer*), —agrupar— escartejar.

Les cartes també poden ser escartejades per qualsevol jugador, però l'última escartejada, segons la forma que preveu el paràgraf anterior, sempre ha de ser realitzada pel crupier, que seguidament ofereix les cartes al jugador situat a la esquerra de la mà per tal que procedeixi a l'escapçament o talla.

Si en el moment de tallar queda al descobert alguna carta del maç, s'ha de tornar a escartejar.

Quan es realitza la talla s'han de complir les condicions següents:

a) Usar una sola mà.

b) La direcció de la talla ha de ser recta i allunyant-se del cos.

c) La mà lliure no pot tocar la baralla fins que, després de la talla, les piles de cartes s'hagin reunit un altre cop.

d) La mà lliure no pot obstaculitzar la vista als jugadors de tal forma que no puguin veure el procediment de talla.

Un cop que s'ha realitzat la talla, els jugadors que participen a la jugada han de realitzar prèviament una aposta anomenada "aposta inicial", fixada pel casino i tot seguit el crupier reparteix les cartes en el sentit contrari a les agulles del rellotge.

El crupier ha de tenir cura quan dóna les cartes que no siguin vistes pels altres jugadors. Per això, en repartir-les, no pot aixecar-les sinó lliscar-les sobre la taula.

2. Interval·ls o torn·s d'apostes

Tot seguit s'inicien les apostes i el crupier va indicant a qui li correspon apostar, segons la variant del pòquer que es tracta. Totes les apostes es reuneixen en un lloc comú anomenat pot.

En arribar el torn de les apostes els jugadors tenen les opcions següents:

a) "Retirar-se" i anar-se del joc, per a això ha de fer saber la seva intenció quan li toqui el seu torn posant les cartes damunt la taula i allunyant-les el més possible de les cartes que s'estan usant en el joc. En aquest cas, el crupier retira les seves cartes les quals no poden 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.

b) "Passar". Qualsevol jugador a qui li ha arribat el torn d'apostar i decideix no fer-ho ha de dir "passo" sempre que cap jugador anterior hagi realitzat una aposta durant aquest interval d'apostes. Qualsevol jugador que estigui participant en el joc pot reservar-se fins que un dels jugadors decideixi apostar, en aquest supòsit per seguir participant en el joc ha de cobrir l'aposta o pujar-la si ho desitja.

c) "Cobrir" l'aposta posant en el pot el nombre suficient de fitxes per tal que el valor que representen aquestes fitxes sigui igual al de qualsevol altre jugador però no superior.

d) "Pujar" l'aposta posant en el pot el nombre de fitxes suficients per cobrir l'aposta i incloent més fitxes per tal de superar l'aposta, que fa que els jugadors, situats a la seva dreta, facin alguna de les accions anteriorment descrites.

Segons la varietat de pòquer, i en cada interval d'apostes, el nombre de vegades que un jugador pot realitzar una pujada pot estar limitat; però en el cas que només existeixin dos jugadors no hi ha límit al nombre de vegades.

Al final de les apostes tots els jugadors que romanguin en joc ("actius") han d'haver posat el mateix valor de fitxes en el pot.

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 se'n duu el pot sense necessitat de mostrar les seves cartes.

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 les fitxes més enllà de la línia que delimita el seu espai o, en situacions poc clares, des del moment que 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 pujar l'aposta. Les apostes han de realitzar-se d'una forma clara i immediata, sense simular dubtes respecte d'aquesta jugada.

Els jugadors que estiguin jugant la mà han de parlar només allò estrictament necessari i, a més a més, en cada interval d'apostes no poden realitzar-les com si tinguessin la màxima combinació amb intenció de confondre i enganyar els altres jugadors. En cas que algun dels jugadors actuï de la forma anteriorment descrita, ha de ser cridat a l'ordre pel crupier i, si reincideix, el cap de sector decideix de forma irrevocable sobre la seva participació o continuació en la partida.

Els jugadors han de disposar de suficients diners en fitxes per acabar la mà. Si no els tinguessin juguen en proporció a la quantitat apostada.

El crupier ha de mantenir les cartes eliminades i els descarts sota control; cap jugador està autoritzat a veure'l durant la partida. Les altres cartes que té el crupier per repartir han d'estar plegades i ordenades durant tot el joc, llevat en el moment del repartiment.

El crupier ha de mantenir la baralla en una posició el més horitzontal possible, sense realitzar desplaçaments amb ella i la part superior de la mateixa ha d'estar sempre a la vista dels jugadors. Quan no tingui la baralla a la mà ha de protegir-la posant damunt una fitxa del pot.

3. Pagaments de les combinacions guanyadores

Un cop que les apostes han estat igualades, a l'últim interval d'apostes, cada jugador que prèviament no s'hagi retirat ha de mostrar les seves cartes de manera que es pugui veure la combinació que té per tal d'establir la combinació guanyadora.

El jugador que hagi fet l'última aposta mostra les cartes en primer lloc i, a continuació, i per torn els restants jugadors començant per la dreta del jugador que les hagi descobert en primer lloc.

No és necessari que un jugador anunciï la combinació que té quan mostra les cartes ni tampoc es té en compte el que hagi dit, 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 és el cas, corregeix les combinacions que hagin estat erròniament anunciades pels jugadors.

Una vegada que tots els jugadors han pogut veure les cartes de la mà guanyadora, el crupier recull les cartes de les combinacions perdedores i la guanyadora només es retira quan el crupier li ha lliurat el pot.

En el cas que hi hagi combinacions del mateix valor, el crupier reparteix el pot entre els

diferents jugadors que tenen la mateixa combinació en proporció a les seves respectives restes.

Cap jugador no pot influir o criticar el joc que realitzi un altre.

No es permet que hagi persones alienes al joc mirant el desenvolupament de la partida, llevat del personal del casino degudament autoritzat.

Les cartes que dona el crupier durant la jugada només es poden mostrar quan el crupier ho indiqui al final de la jugada.

Només els jugadors 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 hi ha alguns dels casos que més avall es reflecteixen es considera que hi ha hagut error en el repartiment i totes les cartes són recollides pel crupier que inicia la jugada de nou. Els casos que es tenen en compte són els següents:

a) Si els jugadors no reben les cartes en l'ordre normal.

b) Si un jugador rep menys cartes de les degudes i no es pot corregir l'error abans de començar les apostes.

c) Si un jugador rep més cartes de les degudes i no es pot corregir l'error abans de començar les apostes.

d) Si al començament de la mà un jugador rep una carta que no li correspon i es té constància que l'ha vista.

e) Si hi ha més d'una carta cara amunt a la baralla.

f) Si es descobreix que falta una o més cartes a la baralla.

g) Si es descobreix que la baralla és defectuosa.

2. Errors del crupier

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

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

c) Si el crupier, en el repartiment de les cartes, li dona una carta a un jugador que no va a jugar la mà o a un lloc que es troba buit, no es considera un error en el repartiment, sinó que el crupier dona les cartes normalment inclòs aquest espai buit i quan termina recull les cartes.

3. Errors del jugador

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

b) Si un jugador quan aposta 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 pugui reconstruir la mà sense cap dubte. Com a norma general s'ha d'intentar sempre reconstruir la mà i conseqüentment 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 pot afegir les necessàries per igualar l'aposta.

d) Si un jugador posa en el pot una fitxa per un import superior al necessari, sense anunci-

ar la pujada de l'aposta, es considera que cobreix només l'aposta i se li retorna la quantitat que ha posat de més.

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

f) Si un jugador fa 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 alguns jugadors, en repartir les cartes, no han posat l'aposta inicial en el pot es considera que la mà es vàlida i han de posar l'aposta inicial si volen participar en la mà. En el cas que no sigui possible determinar quins 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 la seva mà és anul·lada així com la de l'altre jugador.

i) Si a un jugador li passa el torn d'apostar ha de fer-ho saber al crupier immediatament. El cap de sector analitza la situació i pren la decisió oportuna la qual té caràcter irrevocable.

IX. Variants de pòquer de cercle

Les distintes variants de pòquer de cercle responen als principis exposats als apartats anteriors 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 Stud Pòquer*, *Omaha*, *Hold'em*, *Five Stud Pòquer* i pòquer sintètic.

Les normes específiques de cadascuna de les variants de pòquer esmentades 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 citades 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

Dependent del nombre de jugadors es pot jugar amb 52 o 32 cartes.

II. Regles del joc: desenvolupament del joc

Un cop posat el l'aposta inicial pels jugadors que participen a la jugada, reben cinc cartes, totes cobertes, començant el primer interval d'apostes. La mà i els altres jugadors poden actuar de les formes 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 aquest moment, però es reserva el dret de cobrir o pujar l'aposta posteriorment. Un jugador pot passar tenint o no una combinació tan bona com una parella de J.

Si el jugador amb la combinació major passa, el següent jugador que li toqui parlar pot obrir el pot o passar, i així successivament. Un cop que algun dels jugadors que participen a la partida hagi apostat, el pot està obert i cada jugador en el seu torn podrà, a partir d'ara, retirar-se, cobrir o pujar l'aposta.

Si tots els jugadors que participen en la jugada passen, es produeix el que es diu una "mà en blanc". El joc continua realitzant-se una altra aposta inicial i en aquest cas es necessita 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 fos novament en blanc es neces-

sitaria una parella d'As per a la següent mà. En el cas que la mà fos novament en blanc, el crupier segueix donant cartes fins que algun dels jugadors pugui obrir el joc amb una parella d'As com a mínim.

Un cop que han estat igualades totes les apostes, els jugadors que segueixin en la partida poden descartar-se, començant pel primer que va obrir el pot, d'una o més cartes cobertes, dient en veu alta el nombre de les quals vol descartar-se. El crupier pren un número de cartes equivalents de la part superior de la baralla i les lliura al jugador de manera que en tingui cinc.

Cada jugador, en el seu torn, rep el nombre de cartes sol·licitades abans que el següent es descarti.

Un jugador que no vol canviar les seves cartes es diu que "està servit" i ha de dir-ho o donar un cop damunt la taula quan li arribi el torn de descartar-se.

El jugador que va obrir el pot pot descartar-se d'una o més cartes de les que li van permetre fer la combinació per obrir. El seu descart es col·loca cap avall damunt el pot de forma que en acabar la jugada es pugui comprovar que tenia la combinació mínima per obrir.

Si el crupier, en donar les cartes dels descarts, nota quan ha donat la penúltima que no tindrà suficients per completar-los, s'ha de barallar juntament amb l'última carta totes les que s'hagin descartat prèviament, demanar al jugador anterior al que ha de rebre la següent carta que talli i continuar amb el repartiment amb la nova pila. Els descarts del jugador que va obrir el pot i del jugador 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 jugador pot sol·licitar que cadascú dels altres digui el nombre de cartes de les quals s'ha descartat.

Un cop que ha finalitzat el repartiment, el jugador que va obrir el pot ha de passar o apostar. En el cas que aquest jugador s'hagi retirat, és el jugador que es troba a la seva dreta el que té el torn. Cadascun dels altres jugadors en el seu torn poden retirar-se, cobrir o pujar les apostes fins que les apostes siguin igualades. En aquest 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 un jugador rep massa cartes i ho indica abans de mirar-les el crupier ha de recollir les cartes addicionals i col·locar-les damunt la baralla. En el cas que el jugador hagi vist alguna d'aquestes es considera error en el repartiment i es torna a iniciar la jugada.

b) Si un jugador rep menys cartes i ho indica abans de mirar-les, el crupier ha de donar-li les cartes necessàries per completar el nombre adequat de damunt de la baralla. En el cas que el jugador hagi vist alguna d'aquestes cartes es considera error en el repartiment i es torna a iniciar la jugada.

c) Si la primera carta que rep un jugador es dona cara amunt es considera error en el repartiment i es torna a iniciar la jugada.

2. Errors del crupier

Si el crupier retira la baralla abans de finalitzar la jugada sense adonar-se que tenen que repartir-se més cartes, si es pot, ha de prendre la part superior de la baralla i repartir les cartes que fal-

tin. En cas contrari, ha de mesclar les cartes que no s'han usat sense incloure les de descart. La mà ha de procedir de nou a la talla i el crupier ha d'eliminar la primera carta abans de començar a repartir.

3. Errors del jugador

Si el jugador 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 el jugador que la hagi feta no pot guanyar el pot. S'ha de retirar quan es conegui la irregularitat i qualsevol fitxa que hagi apostat roman en el pot. En el cas que hagi realitzat l'última aposta i aquesta aposta no hagi estat coberta, es queden en el pot les fitxes apostades per a la partida següent. En el cas que hagués algun dubte és el cap de sector qui ha de decidir en última instància d'acord amb la situació.

12.2 Variants de pòquer descobert

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

I. Denominació

L'objectiu del joc és aconseguir la major combinació possible amb set cartes, tenint en compte que d'aquestes cartes tan sols tenen valor en descobrir la jugada cinc d'aquestes cartes.

II. Regles del joc

1. Mínims i màxims i 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 el 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 pot pujar la seva aposta com a màxim tres vegades i d'acord amb els límits establerts per cada interval.

2. Desenvolupament del joc

El crupier reparteix tres cartes, d'una en una, a cadascun dels jugadors, les dues primeres cobertes i la tercera descoberta.

Tot seguit s'inicia la primera tanda d'apostes, el que s'indica pel crupier als jugadors mitjançant la frase "facin les seves apostes". Comença a parlar el jugador que tingui la carta més baixa; en cas d'igualtat, parla el més proper per la dreta a la mà.

El segon interval d'apostes té lloc quan ha acabat de repartir-se la quarta carta i cada jugador té dues cartes cobertes i dues descobertes. El jugador amb la combinació de cartes més alta o si no n'hi ha, amb la carta més alta, és el que obre aquesta segona tanda d'apostes podent passar romanent en joc (*check*) o apostar (*bet*), i en cap cas pot retirar-se del joc.

Si en acabar aquesta segona tanda d'apostes només hi ha un jugador que ha realitzat una aposta i tots els altres han passat, guanya automàticament la mà i s'emporta el pot.

Quan finalitza la segona tanda d'apostes se li dona una carta descoberta als jugadors que no hagin passat.

La tercera i quarta tanda d'apostes es fa com en la segona tanda.

La cinquena tanda d'apostes és l'última i s'anuncia pel crupier amb les paraules "última carta" i dona a cada jugador que quedi a la partida una carta coberta. En cas d'igualtat parla el més proper per la dreta a la mà.

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

a) Quan el crupier, en donar la setena carta, se salti el torn d'un jugador, se li dona la primera "carta morta" sempre que les cartes dels altres jugadors hagin estat vistes. El jugador rep la carta quan el crupier hagi acabat de donar les altres als jugadors, 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 als altres jugadors.

b) Quan el crupier, en repartir la setena carta, s'adona que no té suficients cartes per acabar la tanda, usa aquestes "cartes mortes" mesclant-les amb les que encara no s'han repartit per tal de completar la jugada.

c) Quan no hagi cartes suficients per completar la setena ronda, tenint en compte tant els descarts realitzats com les "cartes mortes", el crupier treu una de les que quedin per repartir, la qual col·loca en el centre de la taula i és la setena carta per a tots els jugadors (carta comuna).

III. Errors i infraccions en el joc

1. Errors en el repartiment

a) Si quan es reparteixen les dues primeres cartes (*hole cards*) alguna d'aquestes queda al descobert es poden produir dos supòsits:

a.1) Que en quedi una al descobert. En aquest cas aquesta carta és la carta descoberta i el jugador rep la tercera carta, que hauria de ser coberta.

a.2) Que quedin les dues primeres cartes descobertes. En aquest cas se li retorna l'aposta inicial.

b) Si quan es reparteix la setena carta aquesta és donada erròniament, el crupier pregunta al jugador i, d'acord amb la seva resposta, s'apliquen els criteris següents:

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

b.2) Si no desitja seguir jugant, no pren part a l'últim interval d'apostes i juga només amb les apostes realitzades fins aquest moment. Els altres jugadors segueixen jugant i aposten l'interval corresponent d'apostes formant-se un pot a part (*side pot*) en el qual el jugador que no ha volgut seguir jugant no pren part.

2. Errors del crupier

a) Si en el repartiment de la setena carta, el crupier per error la dona descoberta i només queden dos jugadors a la partida, no es poden pujar les apostes i es descobreixen directament (*showdown*).

b) Si el crupier comença a distribuir les cartes sense que hagin finalitzat les apostes, ha de mantenir aquesta carta damunt la taula fins que finalitzen les apostes i llavors retirar, apart d'aquesta carta, tantes cartes com jugadors es mantinguin en joc (*burnt cards*). Aquestes cartes cobertes es posen en un lloc separat dels descarts.

3. Errors del jugador

Si un jugador per error descobreix les seves cartes cobertes (*hole cards*) ha de cobrir-les de

nou ja que el joc segueix essent vàlid i la següent carta no se li donarà coberta.

12.2.b) Pòquer descobert en la variant Omaha

I. Denominació

És una variant del *Seven Stud Pòquer* i l'objectiu del joc és aconseguir la major combinació possible escollint dues de les quatre cartes que té el jugador a la mà i tres de les cinc cartes que són comunes a tots als jugadors i que estan sobre la taula.

II. Regles del joc: desenvolupament del joc

Un cop que tots els jugadors que volen participar a la jugada han posat l'aposta inicial, el crupier dona quatre cartes cobertes als jugadors d'una en una. Tot seguit s'inicia el primer interval d'apostes.

Un cop finalitzat l'interval d'apostes separa una carta (carta cremada), la qual no es mescla amb els descarts i no és vista pels altres jugadors i col·loca tres cartes descobertes en el centre de la taula, amb el que s'inicia el segon interval d'apostes.

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

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

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

I. Denominació

És una variant del *Seven Stud Pòquer* i l'objectiu del joc és aconseguir la major combinació possible escollint qualsevol de les set cartes de les quals 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 crupier les quatre cartes a l'inici de la partida, només dona als jugadors dues cartes.

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

I. Denominació

És una variant del *Seven Stud Pòquer* i l'objectiu del joc és aconseguir la major combinació possible entre les cinc cartes de què disposa cadascun dels jugadors.

II. Elements del joc: cartes

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

III. Regles del joc: desenvolupament del joc

El crupier dona una carta coberta a cadascun dels jugadors en lloc de dues i una descoberta amb el que comença el primer interval d'apostes.

A continuació el crupier dona a cada jugador una carta descoberta amb el que comença el segon interval d'apostes.

En finalitzar aquest interval d'apostes el crupier dona una nova carta descoberta a cada jugador amb el que comença el tercer interval d'apostes.

Quan s'acaben les apostes el crupier dona una nova carta descoberta, amb el que s'inicia el quart i l'últim intervals d'apostes.

En aquesta variant, el jugador amb la combinació més alta és el que 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 més alt valor possible, mitjançant la utilització de cinc cartes: dues repartides pel crupier a cada jugador i tres de les cinc cartes comunes que el crupier alinea sobre la taula de joc.

II. *Elements del joc: cartes*

Es juga amb 28 cartes en lloc de les 52 cartes que té la baralla anglesa completa, i tan sols s'utilitza l'As, K, Q, J, 10, 9 i 8 de cada coll, segons el seu valor i ordre d'importància. L'As pot usar-se com la carta més petita davant del 8 o com la carta més alta darrera de la K.

III. *Mínims i màxims de les apostes*

Es juga amb un quantitat mínima inicial denominada "resta". En cas d'esgotar-se la resta, es poden 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*

Un cop que tots els jugadors han col·locat l'aposta anomenada aposta inicial assenyalada pel casino, el crupier reparteix dues cartes cobertes a cada jugador i descobreix la primera de les cinc cartes comunes.

A partir d'aquest moment, comença el primer torn d'apostes pel jugador que té la mà. Un cop fetes les apostes, descobreix la segona carta. Tot seguit comença el segon torn d'apostes, el qual és obert pel jugador que fa l'aposta més alta, i així successivament fins que descobreix la cinquena i última carta i comença el darrer torn d'apostes.

Un cop acabades les apostes, es descobreixen les cartes començant pel jugador que realitza l'última aposta més alta, i es paga el Pot al guanyador o es reparteix entre els guanyadors si escau, si hi ha diverses jugades del mateix valor.

V. *Error i infraccions en el joc*

1. *Error en el repartiment*

Si durant el repartiment de les cartes es produeix algun dels casos següents, totes les cartes han de ser recollides pel crupier, el qual ha d'iniciar novament el repartiment de cartes:

- a) Si els jugadors no reben les cartes en l'ordre establert.
- b) Si un jugador rep o més o menys cartes de les dues que li corresponen.
- c) Si apareix alguna carta descoberta.

2. *Error del crupier*

a) Si el 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-ne suficients, es considera anul·lada la mà.

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

13 *Roda de la fortuna*

I. *Denominació*

La Roda de la fortuna és un joc d'atzar exclu-

siu de casinos de joc, 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 giratòria.

II. *Elements del joc*

1. *Taula de joc*

És de forma similar a la taula del Black Jack, encara que és de dimensions més reduïdes, en la que hi ha marcats els tipus d'apostes en un determinat nombre d'espais que corresponen als noms de les diferents jugades que el jugador pot triar per apostar: 24, 15, 7, 4, 2 i figura (n'existeixen dues), i els seus premis corresponents.

La taula ha de tenir una caixa per a la bestreta, el pagament de les apostes guanyadores i la recollida de les apostes perdedores, i una altra caixa per donar canvi als jugadors.

2. *Roda giratòria*

Té un diàmetre no inferior a 150 cm i està situada darrera de la taula i a una alçada que sigui clarament visible pels jugadors. Conté dos cercles concèntrics compostos de 54 caselles separades entre elles per dos pivots rígids, en els quals hi ha, en l'ordre, nombre i la freqüència corresponents, els símbols de les diferents combinacions possibles i els seus respectius premis.

Ha d'estar fixada en un punt vertical sobre el centre de la roda, una peça de cuir, de plàstic o d'un altre material flexible que arribi fins a l'espai situat entre els pivots rígids i que, en fer girar la roda, el frec minori el seu moviment circular progressivament fins que finalment s'aturi entre els dos pivots rígids d'una determinada casella, indicant així la combinació guanyadora.

III. *El personal*

És el crupier qui, sota la supervisió general del personal de control de la sala, s'encarrega d'anunciar la partida i el període d'apostes dels jugadors, fa girar la roda, efectua els pagaments a les apostes guanyadores i retira les apostes perdedores.

IV. *Jugadors*

En cada partida poden participar un nombre indeterminat de jugadors.

V. *Regles del joc*

1. *Combinacions possibles i taula de premis*

Es pot apostar a 24 posicions i es paga als guanyadors 1 per 1; a 15 posicions i es paga als guanyadors 2 per 1; a 7 posicions i es paga als guanyadors 5 per 1; a 4 posicions i es paga als guanyadors 10 per 1; a 2 posicions i es paga als guanyadors 20 per 1. Cadascuna de les dues figures es paga a 45 per 1.

2. *Mínim i màxim de les apostes*

El mínim i màxim de les apostes està fixat dintre de la banda de fluctuació autoritzada per la Direcció General del Joc i d'Espectacles.

3. *Desenvolupament del joc*

El crupier posa en moviment la Roda impulsant-la en el sentit de les agulles del rellotge alhora que anuncia als jugadors "facin joc". Abans que la roda s'aturi, el crupier li dona un nou impuls alhora que anuncia de forma ben audible als jugadors "no hi van més apostes". A partir d'aquest moment no s'ademeten ni noves apostes ni que aquestes es toquin ni es retirin.

Com a conseqüència del segon impuls del crupier, la roda dona com a mínim 4 revolucions completes de les 54 caselles.

Un cop la roda s'ha aturat entre dos pivots, la peça que la reté assenyalava una determinada casella i, per tant, la combinació guanyadora.

Si la peça que reté s'atura sobre el pivot entre dues caselles o si alguna persona o objecte obstaculitza el lliure moviment giratori de la roda o si la roda no ha donat les 4 revolucions completes, la jugada es considera nul·la, s'atura el joc i es reprèn el cicle complet d'una nova jugada.

Les apostes guanyadores es paguen de menor a major, els guanyadors recuperen la seva aposta inicial i el crupier retira les apostes perdedores.

No s'admet l'emplaçament d'apostes durant el pagament de les apostes guanyadores i la retirada de les perdedores, corresponents a la jugada prèvia.

ANNEX 2

Figura 1: Regles de tirada de la banca en el joc del Punt i banca

		Tercera carta de la mà de Punt										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuació total dues primeres cartes de 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

Figura 2: Regles de tirada de la banca en el joc del Bacarà

		Tercera carta de la mà de Punt										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuació total 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	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa demanar la tercera carta

P: Significa plantar-se

O: Significa que pot optar

(00.332.099)

RESOLUCIÓ

de 20 de desembre de 2000, d'atorgament a títol pòstum de la medalla d'or al mèrit policial amb distintiu vermell a l'agent de la guàrdia urbana de Barcelona senyor Juan Miguel Gervilla Valladolid.

Amb motiu de l'atemptat mortal sofert per l'agent de la guàrdia urbana de Barcelona senyor Juan Miguel Gervilla Valladolid en l'exercici efectiu de les funcions que li havien estat encomanades, actuant amb gran valor i abnegació, i tenint com a finalitat garantir el lliure exercici dels drets i les llibertats dels ciutadans, així com el manteniment de la seguretat ciutadana;

En conseqüència, i d'acord amb el que estableixen els articles 5.4 i 6.a) del Decret 184/1995, de 13 de juny, de regulació dels uniformes reglamentaris, els distintius, les distincions, les salutacions i la identificació del cos de la policia de la Generalitat-mossos d'esquadra, modificat pel Decret 257/1999, de 6 de setembre;

A proposta del director general de Seguretat Ciutadana i en ús de les facultats que m'atorga l'article 5.2 del Decret esmentat,

RESOLC:

Atorgar a títol pòstum la medalla d'or al mèrit policial amb distintiu vermell a l'agent de la guàrdia urbana de Barcelona senyor Juan Miguel Gervilla Valladolid.

Barcelona, 20 de desembre de 2000

XAVIER POMÉS I ABELLA
Conseller d'Interior
(00.357.033)

ENTITAT AUTÒNOMA DE JOCS
I APOSTES DE LA GENERALITAT**RESOLUCIÓ**

de 18 de desembre de 2000, per la qual es determina la data de finalització de la distribució dels bitllets de la sèrie de Loto Ràpid denominada Loto Monopoly.

Atès el que estableix l'article 4 de l'Ordre de 4 de març de 1987, per la qual s'aprova el Reglament del joc de Loto Ràpid, organitzat per l'Entitat Autònoma de Jocs i Apostes de la Generalitat;

Atès el que estableix l'article 24 del Reglament general dels jocs de loteria organitzats per l'Entitat Autònoma de Jocs i Apostes de la Generalitat, aprovat pel Decret 241/1986, de 4 d'agost,

RESOLC:

La data de finalització de la distribució dels bitllets de la sèrie de Loto Ràpid denominada Loto Monopoly (número de sèrie 12) serà el 31 de desembre de 2000, sens perjudici del termini de caducitat que estableix el Reglament general dels jocs de loteria organitzats per l'Entitat Autònoma de Jocs i Apostes de la Generalitat.

Barcelona, 18 de desembre de 2000

JORDI ARAGONÉS I RIBA
Director
(00.353.122)

*