

Reglaments

Decret 224/2022, de l'1 de juny del 2022

Decret 224/2022, de l'1 -6-2022, pel qual s'aprova el Reglament del casino de joc.

Índex

Exposició de motius

Títol preliminar. Disposicions generals

Capítol únic. Objecte i àmbit, règim jurídic i jocs autoritzats

Article 1. Objecte i àmbit

Article 2. Règim jurídic

Article 3. Jocs de casino autoritzats

Article 4. Altres jocs

Títol I. Règim d'atorgament de llicència i d'autorització d'obertura i funcionament del casino

Capítol primer. Empresa titular

Article 5. Requisits de l'empresa titular

Capítol segon. Obtenció de la llicència de classe A per a l'explotació del casino de joc

Article 6. Forma d'atorgament de la llicència de classe A

Article 7. Sol·licituds

Article 8. Documentació adjunta a la sol·licitud

Article 9. Tramitació

Article 10. Resolució

Capítol tercer. Autorització d'obertura i funcionament

Article 11. Sol·licitud

Article 12. Documentació complementària

Article 13. Tramitació i resolució

Article 14. Requisits formals de la resolució

Article 15. Notificació de la resolució

Article 16. Vigència i renovació

Article 17. Cancel·lació o extinció d'autoritzacions

Article 18. Modificacions de les autoritzacions

Article 19. Suspensió de l'activitat

Títol II. Sales de joc, el seu funcionament, mecanismes de control i serveis complementaris

Capítol primer. Sales de joc

Article 20. Condicions de les sales de joc

Article 21. Accés a les sales de joc d'atzar

Article 22. Admissió

Article 23. Documents d'identificació

Article 24. Arxius d'interdiccions d'accés al joc

Article 25. Registre de visitants

Article 26. Servei d'admissió

Article 27. Excepcions a l'expedició de la targeta d'entrada

Capítol segon. Funcionament de les sales de joc

Article 28. Horaris de funcionament

Article 29. Canvi de divises i caixers automàtics

Article 30. Funcionament de les taules de joc

Article 31. Naturalesa de les apostes	
Article 32. Apostes en els jocs de contrapartida	
Article 33. Apostes en els jocs de cercle	
Article 34. Quantitats o apostes oblidades o perdudes	
Article 35. Baralles o jocs complets de naips	
Article 36. Comprovació i escartejament dels naips	
Article 37. Escartejador automàtic de cartes de joc	
Article 38. Canvi de fitxes i plaques	
Article 39. Bestretes mínimes a les taules	
Capítol tercer. Mecanismes de control	
Article 40. Control de resultats de cada taula de joc	
Article 41. Documents i informació mínima a la sala	
Article 42. Documentació comptable	
Article 43. Llibres registre de bestretes i resultats en els jocs de contrapartida	
Article 44. Llibres registre de resultats en els jocs de cercle	
Article 45. Llibre resum de control de resultats	
Article 46. Llibre registre de resultats en les màquines d'atzar oneroses	
Article 47. Informació anual	
Capítol quart. Serveis complementaris	
Article 48. Serveis complementaris del casino de joc	
Títol III. Personal del casino	
Capítol primer. Normes generals sobre el personal	
Article 49. Document professional (llicència de classe I)	
Capítol segon. Personal directiu: director de joc i membres del comitè de direcció	
Article 50. Òrgans de direcció dels jocs	
Article 51. Nomenament dels òrgans de direcció	
Article 52. Facultats dels òrgans de direcció	
Article 53. Limitacions per als òrgans de direcció	
Capítol tercer. Personal de serveis i de joc	
Article 54. Personal de serveis i de joc	
Article 55. Limitacions per al personal del casino	
Article 56. Propines	
Títol IV. Inspecció i sancions	
Capítol únic. Inspecció	
Article 57. Inspecció i vigilància	
Article 58. Inspectors encarregats de la vigilància	
Article 59. Ordre dels jocs	
Article 60. Registre especial d'observacions	
Article 61. Registre de comunicacions i de sol·licituds d'informació	
Article 62. Règim sancionador	
Títol V. Homologació d'equipaments de jocs d'atzar	
Capítol únic. Equipaments de jocs d'atzar	
Article 63. Homologació d'equipaments de jocs d'atzar (llicència de classe J)	
Títol VI. Publicitat i joc responsable	
Capítol únic. Normes generals sobre la publicitat i joc responsable	
Article 64. Activitats promocionals i joc responsable	
Article 65. Règim de les autoritzacions	
Article 66. Règim de comunicació	
Títol VII. Règim fiscal	
Capítol únic. Normes fiscals	
Article 67. Obligats tributaris	
Article 68. Impost	

Article 69. Taxa
Disposició derogatòria
Annex I
Annex II
Annex III
Annex IV

Exposició de motius

El 22 de març del 2021 es va aprovar la Llei 4/2021, de text consolidat de regulació dels jocs d'atzar.

Mitjançant el Decret de data 23 de novembre del 2016, que es desenvolupà de conformitat amb les disposicions de la Llei 37/2014, de l'11 de desembre, de regulació dels jocs d'atzar, s'aprovà el Reglament del casino de joc.

D'acord amb el mandat legislatiu, per decret de data 13 de desembre del 2017, el Govern aprovà el Reglament regulador de les llicències de les classes I i J per a l'operador de la categoria 2: bingo, adreçat únicament i exclusivament a l'operador de categoria 2, persona jurídica que, de manera exclusiva, explota els serveis de jocs de bingo, de màquines de videobingo i de màquines recreatives amb premi programat de forma presencial.

La necessitat de regular l'explotació de les llicències de les classes I i J, també per a l'operador de la categoria 1, persona jurídica que, de manera exclusiva, explota els serveis de jocs mixtos d'atzar i habilitat, d'apostes de contrapartida, de taula, tant de cercle com de contrapartida, i de màquines d'atzar oneroses de forma presencial en un casino, comporta compilar en una única norma les disposicions aplicables a ambdós operadors. Aquesta nova norma afecta diferents disposicions del Reglament del casino de joc, per la qual cosa es considera convenient actualitzar-lo. Així doncs, es promou aquest nou Reglament, que s'estructura en un títol preliminar i set títols, que contenen seixanta-nou articles, en una disposició derogatòria i quatre annexos.

El títol preliminar determina l'objecte i àmbit, així com el règim jurídic i els jocs autoritzats.

En el títol I, distribuït en tres capítols, es regula el règim d'atorgament de la llicència i l'autorització d'obertura i funcionament del casino de joc. De fet, el capítol primer determina els requisits per poder participar en la licitació de la llicència per a l'explotació del casino de joc. El capítol segon recull les qüestions administratives que han de contenir les sol·licituds, així com la documentació amb què s'han d'acompanyar i la tramitació de la licitació. El capítol tercer regula l'autorització d'obertura i funcionament del casino.

El títol II preveu la regulació i el funcionament de les sales de joc, així com els mecanismes de control i els serveis complementaris. Aquest títol s'estructura en quatre capítols, el primer dels quals desenvolupa l'accés a les sales de joc. El segon capítol regula el funcionament de les sales de joc i dels diversos jocs i apostes, així com els horaris, el canvi de divises i els caixers automàtics; el tercer determina el control dels resultats de les taules de joc, la informació mínima que cal lliurar als usuaris de la sala de joc i els diferents tipus de llibres registre, entre els quals el dels resultats de la pràctica dels jocs portats a terme. Finalment, el capítol quart identifica els serveis complementaris del casino de joc que resulten habilitats per mitjà de la llicència.

El títol III és específic per al personal del casino, tant el personal directiu com el personal de serveis i de joc. Aquest títol es distribueix en un capítol primer, destinat a les normes generals sobre el personal; un capítol segon, exclusiu per al personal directiu –el director de joc i els membres del comitè de direcció–, i un capítol tercer, que regula els assumptes que incideixen sobre el personal de serveis i de joc.

El títol IV, amb un únic capítol, estableix les mesures d'inspecció i vigilància que asseguruen el compliment estricte de la normativa aplicable a l'explotació dels jocs en el casino i el control dins la sala de joc, amb el propòsit d'assegurar la regularitat i la seguretat dels jocs.

El títol V, també amb un únic capítol, defineix els criteris d'homologació dels equipaments de jocs d'atzar.

El títol VI, relatiu a la publicitat i el joc responsable, s'estructura també en un sol capítol.

Finalment, el títol VII, amb un sol capítol, regula el règim fiscal.

S'adjunten a aquest Reglament quatre annexos. El primer és el Catàleg de jocs, que s'amplia notòriament; el segon fa referència a la regulació de les màquines d'atzar oneroses; el tercer regula la pràctica de tornejos al casino de joc, i el quart estableix les escoles de crupiers.

Ateses les consideracions esmentades, a proposta del ministre de Finances, com a president del Consell Regulador Andorrà del Joc, el Govern, en la sessió de l'1 de juny del 2022, aprova aquest Decret amb el contingut següent:

Article únic

S'aprova el Reglament del casino de joc, que entrarà en vigor l'endemà que es publiqui al *Butlletí Oficial del Principat d'Andorra*.

Reglament del casino de joc

Títol preliminar. Disposicions generals

Capítol únic. Objecte i àmbit, règim jurídic i jocs autoritzats

Article 1. *Objecte i àmbit*

L'autorització, l'organització i el desenvolupament dels jocs d'atzar del casino de joc estan subjectes a les disposicions que conté la Llei 4/2021, del 22 de març, de text consolidat de regulació dels jocs d'atzar, el Reglament de les llicències de les classes I i J per a l'operador del casino i per a l'operador del bingo vigent, aquest Reglament i la resta de disposicions de caràcter general o complementari de desplegament que resultin aplicables.

Article 2. *Règim jurídic*

1. Té la consideració legal de casino de joc i, per tant, s'hi poden practicar els jocs d'atzar a què fan referència els articles 3 i 4 d'aquest Reglament, el local o establiment que, reunint els requisits exigits per la Llei 4/2021, del 22 de març, de text consolidat de regulació dels jocs d'atzar (d'ara endavant, "la Llei") i per aquest Reglament, obtingui la llicència atorgada pel Consell Regulador Andorrà del Joc (d'ara endavant, "el CRAJ").

2. Estan prohibides l'organització i la pràctica de jocs que, amb el mateix nom o diferent, constitueixin modalitats dels jocs d'atzar propis del casino de joc i es duguin a terme fora d'aquest establiment o al marge de l'autorització, dels requisits i de les condicions que estableixen la Llei i aquest Reglament. Així mateix, cap establiment que no estigui autoritzat com a casino de joc no pot disposar d'aquesta denominació.

Article 3. *Jocs de casino autoritzats*

Es consideren jocs d'atzar exclusius de casino i, per tant, sols poden practicar-se en el local o establiment autoritzat com a casino de joc (per la qual cosa s'aprova el Catàleg de jocs que s'incorpora a aquest Reglament), els següents:

a) Els jocs de contrapartida anomenats a continuació:

- Ruleta francesa
- Ruleta americana d'un sol zero o amb dos zeros
- Black Jack o Vint-i-u
- Bola o Boule
- Trenta i quaranta
- Daus o Craps
- Punt i banca
- Pòquer de contrapartida en la varietat de pòquer Trijoker
- Pòquer de contrapartida en la varietat de pòquer sense descart
 - Pai Gow Pòquer

- Monte o banca
- Repte
- Tripòquer
- Sic Bo
- Mahjong Pai Gow
- Pòquer de 4 cartes
- Triple Black Jack
- Texas pòquer de contrapartida
- Triple Joc
- Texas holde'm Pòquer Bonus

Roda de la fortuna

Banca francesa o Daus portuguesos

b) Els jocs de cercle anomenats a continuació:

Bacarà o *Chemin de fer* o Ferrocarril

Bacarà de dos draps

Pòquer de cercle:

- Pòquer cobert en la varietat de pòquer cobert de 5 cartes amb descart
- Pòquer descobert en les variants de *seven stud pòquer*, *omaha*, *hold'em*, *five stud pòquer* i pòquer sintètic

Les regles pròpies dels jocs exclusius del casino són les que es contenen en el Catàleg de jocs de casino que s'incorpora com a annex I d'aquest Reglament.

c) Les formes electròniques de jocs dels apartats *a* i *b*.

d) Els jocs practicats amb els dispositius definits en l'article 4.2.g de la Llei, que proporcionen eventualment un premi, anomenades *màquines d'atzar oneroses*.

El règim de funcionament de les màquines d'atzar oneroses és el que s'incorpora en l'annex II d'aquest Reglament.

e) També es poden practicar altres jocs mixtos d'atzar i habilitat, així com apostes de contrapartida, les quals han de ser regulades mitjançant el reglament corresponent.

Article 4. Altres jocs

1. A més dels jocs establerts en l'article anterior, al casino de joc poden instal·lar-se màquines recreatives amb premi programat i màquines d'atzar oneroses, així com terminals d'apostes i màquines auxiliars d'apostes, en els termes establerts al Reglament d'apostes vigent.

2. En el casino de joc es poden portar a terme tornejos i campionats de jocs de casino. Per poder-ne celebrar, s'han d'aplicar les disposicions de l'annex III que s'incorpora a aquest Reglament.

3. El CRAJ també pot autoritzar, amb caràcter experimental, que s'explotin al casino nous jocs d'atzar o nous dispositius tècnics, per avaluar les garanties de regularitat i de sinceritat que presenten.

La decisió de concessió de llicències, en seguiment de les disposicions de la Llei, estableix les modalitats específiques de cada prova, la durada de la qual no pot excedir sis mesos, i les condicions per avaluar-la.

L'autorització es pot prorrogar per un període màxim de sis mesos si els resultats de la prova revelen la necessitat d'una avaluació més precisa.

Els mètodes d'aquestes proves els pot autoritzar el Govern a proposta del CRAJ.

Títol I. Règim d'atorgament de llicència i d'autorització d'obertura i funcionament del casino

Capítol primer. Empresa titular

Article 5. *Requisits de l'empresa titular*

1. L'empresa titular del casino de joc ha de reunir els requisits següents per poder obtenir la llicència i l'autorització corresponent:

- a) Ha d'adoptar la modalitat de societat mercantil anònima de dret andorrà, amb domicili social al Principat d'Andorra.
- b) El seu objecte social ha de ser l'explotació del casino de joc objecte de la sol·licitud de la llicència i dels altres serveis complementaris o accessoris relacionats amb l'explotació.
- c) El capital social mínim ha de ser d'un milió dos-cents mil euros (1.200.000 €), totalment subscrit i desemborsat.
- d) L'empresa titular ha de comunicar al CRAJ les variacions del capital social i les transmissions d'accions o participacions, i ha de notificar alhora les dites variacions a la Unitat d'Intel·ligència Financera d'Andorra.
- e) La participació de capital estranger en les empreses a què es refereix aquest Reglament s'ha d'ajustar a la normativa vigent sobre inversions estrangeres.

2. L'empresa titular de la llicència de classe A, amb caràcter previ a la sol·licitud de l'autorització d'obertura i funcionament a què es refereix el capítol tercer del títol I d'aquest Reglament, ha de constituir una fiança de sis-cents mil euros (600.000 €), en aplicació de les disposicions de l'article 13 de la Llei i per assegurar els objectius detallats en l'article 13.4 de la Llei esmentada, així com el seu règim sancionador.

L'Administració té preferència pel seu import sobre qualsevol altre creditor.

3. Així mateix, d'acord amb les disposicions de l'apartat anterior, la fiança queda subjecta al pagament forçós de les sancions pecuniàries que el Govern imposi a l'entitat titular, i al pagament dels premis que hagin de ser abonats com a conseqüència de l'explotació del casino de joc.

4. Si es produeix la disminució de la quantia o l'extinció o la cancel·lació de la garantia d'acord amb la normativa específica, l'empresa ha de reposar-la o completar-la en el termini màxim de dos mesos. L'incompliment d'aquesta obligació en el termini establert dona lloc a la suspensió dels efectes de l'autorització a l'empresa i a la incoació d'un expedient de cancel·lació d'autoritzacions amb audiència de l'interessat. La suspensió s'ha de mantenir fins que s'hagi reposat o completat la fiança o fins que s'hagi resolt l'expedient de cancel·lació, amb l'audiència prèvia de l'interessat.

5. L'empresa titular de la llicència ha d'informar el CRAJ, en els termes de l'article 5.1.d d'aquest Reglament, de qualsevol canvi en la distribució del capital social i del control, directe o indirecte, d'aquesta societat, en virtut de l'article 10 de la Llei, quan una persona:

a) Adquireix el control de l'empresa.

El control exclusiu d'una empresa resulta, en el sentit d'aquest text:

- De la possessió directa o indirecta de la majoria dels drets de vot d'una altra empresa.
- Del nomenament, durant dos exercicis successius, de la majoria dels membres dels òrgans d'administració, de direcció o de control d'una altra empresa. Es considera que l'empresa matriu ha efectuat aquest nomenament quan ha disposat, durant aquest període, directament o indirectament, d'una fracció superior al 40% dels drets de vot, i que cap altre accionista no detenia, directament o indirectament, un percentatge més gran en la votació.
- Del dret a exercir una influència dominant sobre una empresa en virtut d'un contracte o de clàusules estatutàries quan la llei ho permeti.

b) Adquireix, directament o indirectament, la totalitat o part d'una branca d'activitat d'aquesta empresa.

c) Duu a terme una operació que implica la presa de control de fet de l'empresa, i especialment per a l'atorgament de préstecs o garanties, o per a l'adquisició substancial de contractes comercials.

La declaració davant del CRAJ d'un projecte d'operació, d'acord amb aquesta secció, s'ha de fer des que la societat en té coneixement.

d) Si constata un canvi en les dades del dossier, de manera que es posa en dubte la validesa de la llicència prevista als articles 8 i 10 de la Llei, i especialment en vista de l'origen dels fons invertits en la societat titular, el CRAJ ha de revisar la situació de nou i el Govern ha d'emprar, si escau, les facultats que li atorga la Llei esmentada.

e) Per a les finalitats especificades en aquest títol, el CRAJ pot recórrer a la cooperació internacional per verificar l'exactitud de la informació presentada en virtut dels articles 7, 8 i concordants d'aquest Reglament, especialment la que fa referència a la procedència dels fons.

Capítol segon. Obtenció de la llicència de classe A per a l'explotació del casino de joc

Article 6. *Forma d'atorgament de la llicència de classe A*

1. L'autorització a una empresa per obtenir una llicència de classe A per a l'explotació del casino de joc s'ha d'efectuar amb la convocatòria prèvia de concurs públic.

2. La convocatòria de concurs públic s'ha de fer mitjançant resolució del Govern a proposta del CRAJ.

3. La resolució de convocatòria del concurs s'ha de publicar al *Butlletí Oficial del Principat d'Andorra*. El plec de bases ha de contenir els criteris objectius de valoració i almenys:

a) L'acreditació de l'origen lícit dels fons de finançament.

b) La proposta arquitectònica, la ubicació i la influència directa o indirecta que pugui tenir l'obertura del casino a la zona.

c) L'estudi econòmic i financer del complex del casino; programa d'inversions i qualitat de les instal·lacions i els serveis complementaris que es prestin, així com la viabilitat econòmica del projecte.

d) La dotació del personal del complex del casino, pla de formació i recursos humans.

e) L'interès turístic del projecte.

f) Aspectes socials en matèria de contractació de personal amb discapacitat; risc d'exclusió o mesures per a la prevenció de patologies del joc i programes d'estimulació del joc responsable.

g) La tecnologia que es pretén adoptar per organitzar i gestionar els jocs.

Article 7. *Sol·licituds*

Les societats mercantils que compleixin els requisits especificats a l'article 5 d'aquest Reglament, o les persones que actuïn per compte de la societat projectada corresponent, i que estiguin interessades a obtenir una llicència de classe A per a l'explotació del casino de joc, poden prendre part en el concurs convocat a aquest efecte presentant una sol·licitud que ha de recollir totes les precisions contingudes en el plec de bases corresponent i, entre altres aspectes:

a) La identificació del representant de la societat sol·licitant i la qualitat en què actua en nom de la societat interessada, o bé la identificació de qui actuï per compte de la societat en projecte.

b) La denominació, la durada i el domicili de la societat constituïda o, si la societat no està constituïda, la denominació, la durada i el domicili previstos per la societat en constitució.

c) El nom comercial previst per al casino i la situació geogràfica de l'edifici o solar on pretén instal·lar-se, amb l'especificació de les dimensions i les característiques generals.

d) La identificació dels socis, i de tota l'estructura de control de la societat sol·licitant, incorporant-hi alhora la documentació acreditativa de suport d'aquesta estructura (escriptures públiques de constitució de la societat i altra documentació concernent), i especificant-hi la quota de participació respectiva, i dels membres dels òrgans d'administració de la societat i apoderats. Si la societat no s'ha constituït s'han d'identificar els promotors o futurs socis fundadors i els òrgans d'administració previstos.

També s'han de determinar els beneficiaris efectius de la societat sol·licitant, incloent-hi la identitat de la persona o les persones físiques que en últim terme posseeixin o controlin la societat sol·licitant, ja sigui de forma directa o indirecta o a través de la participació o el control en una altra persona jurídica o instrument similar.

e) El termini previst per obrir el casino comptat des de la data d'atorgament de la llicència de classe A.

f) Els jocs per als quals se sol·licita l'autorització, dins dels inclosos en els articles 3 i 4 d'aquest Reglament.

g) Els períodes anuals de funcionament del casino.

h) L'acreditació de la procedència del capital per efectuar la inversió.

Article 8. Documentació adjunta a la sol·licitud

La sol·licitud ha de dur adjunts tots els documents que s'especifiquen en el plec de bases corresponent. A títol enunciatiu, s'han d'aportar en un exemplar duplicat els documents següents:

a) Còpia o testimoni notarial de l'escriptura de constitució de la societat i dels seus estatuts, amb constància fefaent de la inscripció en el Registre de Societats. Si la societat no s'ha constituït, s'ha de presentar el projecte de l'escriptura i dels estatuts. Còpia dels documents acreditatius de l'estructura de control de la societat sol·licitant i dels beneficiaris efectius de la mateixa, en el sentit exposat en l'article anterior.

b) Còpia o testimoni notarial del poder del sol·licitant, quan no sigui representant legal.

c) Escriptura de propietat dels solars i, si escau, de l'edifici on s'instal·larà el casino de joc, o els documents que acreditin la disponibilitat sobre aquests solars i immobles, i la idoneïtat amb els usos per a l'explotació d'un casino.

d) Estimació de la plantilla aproximada de persones que han de prestar serveis al casino amb indicació de les categories, el tipus de contracte i la durada, i els llocs de treball respectius.

e) Memòria en què es descriu l'organització i el funcionament del casino de joc, amb subjecció a les disposicions d'aquest Reglament i el plec de bases corresponent, els serveis complementaris que es pretenen prestar al públic i els tipus genèrics d'actes artístics o culturals i d'espectacles, entre d'altres, que es proposa organitzar. Aquesta memòria ha de contenir una descripció detallada dels sistemes previstos d'admissió i control dels jugadors, selecció, formació, gestió i control del personal, criteris de qualitat i revisions periòdiques del material de joc, comptabilitat i caixa, i s'hi ha indicar en tot cas l'origen i la garantia de la tecnologia que han d'utilitzar en l'organització i el funcionament del casino.

f) Plànols i avantprojecte del casino de joc amb especificació de totes les característiques tècniques exigides per l'ordenament urbanístic. El projecte s'ha de referir, si escau, a les obres complementàries o d'adaptació que siguin necessàries.

g) Estudi econòmic i financer que ha de comprendre, com a mínim, un estudi de la inversió que s'ha de fer o prevista, amb el desglossament i detall de les aportacions que constitueixen o hagin de constituir el capital social o altres aportacions, i la descripció de les fonts de finançament, previsions d'explotació i previsions de rendibilitat.

h) Relació de les mesures de seguretat que s'han d'instal·lar al casino, entre les quals s'ha de comptar necessàriament amb una instal·lació contra incendis, una unitat de producció autònoma d'energia elèctrica d'entrada automàtica en servei, un servei de seguretat, caixes fortes i un circuit tancat de televisió.

També pot adjuntar-se a la sol·licitud els documents que s'estimin pertinents, en especial per al finançament de les garanties personals i financeres dels membres de la societat i d'aquesta mateixa societat.

Article 9. Tramitació

1. La tramitació queda desenvolupada en el plec de bases del concurs.
2. Durant la tramitació de l'expedient, la mesa de valoració pot dirigir-se als sol·licitants per demanar els aclariments i la informació complementària que estimi oportuns.
3. Transcorregut el termini de presentació de les ofertes respectives, la mesa de valoració ha d'emetre un informe amb la proposta de resolució respecte a la sol·licitud presentada que resulti més idònia d'acord amb la documentació aportada i els criteris que s'han de valorar segons la convocatòria i el plec de bases del concurs.
4. La llicència es concedeix un cop adjudicat el concurs, amb una sol·licitud prèvia al CRAJ, a partir dels dossiers i formularis proporcionats pel mateix CRAJ després de la instrucció i després de consultar la Unitat d'Intel·ligència Financera d'Andorra, l'Autoritat Financera Andorrana, l'Agència Andorrana de Protecció de Dades i Andorra Telecom, SAU, segons correspongui.

No és necessària l'opinió dels organismes esmentats si la sol·licitud té per objecte:

- No utilitzar més d'una taula de joc.
- Substituir un nou joc de taula per un joc de taula autoritzat, sempre que el nombre total de jocs de taula instal·lats no s'augmenti.
- Augmentar el nombre de màquines de joc d'atzar, sempre que l'increment no superi el 10% de les màquines existents.
- Modificar les apostes mínimes o els horaris d'obertura dels jocs.
- Augmentar el nombre de taules de pòquer permeses amb l'únic propòsit de permetre el desenvolupament d'un torneig periòdic declarat regularment al CRAJ.

Si hi ha silenci administratiu després de la sol·licitud de llicència, es considera silenci negatiu, amb el benentès que la decisió d'estendre la instrucció per part del CRAJ atura aquest termini.

Article 10. Resolució

1. La resolució que atorga la llicència de classe A per explotar el casino de joc és dictada pel CRAJ i ha d'expressar:
 - a) La denominació, la durada, el domicili de la societat titular i el capital social.
 - b) La relació dels socis, amb especificació de les seves aportacions o participacions respectives en el capital, i els membres dels òrgans d'administració i representació de la societat i els apoderaments.
 - c) El nom comercial i la localització del casino.
 - d) El termini màxim per sol·licitar l'autorització d'obertura i funcionament del casino, fent constar l'obligació d'obtenir prèviament les llicències corresponents de les administracions competents.
2. La resolució del concurs, que en tot cas pot declarar-se desert, s'ha de publicar al *Butlletí Oficial del Principat d'Andorra* i s'ha de notificar en forma a tots els concursants i al comú de la parròquia on es pretengui ubicar el casino.
3. L'autorització o llicència de joc és la prevista a l'article 8 de la Llei, concedida pel CRAJ als operadors de la categoria 1, definits a l'article 5.a de la mateixa Llei.

La decisió de concedir la llicència determina el nombre i la naturalesa dels jocs autoritzats, la durada de l'autorització, i els horaris d'obertura i de tancament de les sales de joc.

A més, l'autorització preveu la prohibició de delegar l'explotació de les activitats del casino; la prohibició al gerent i als membres del comitè de direcció de participar en els jocs, directament o mitjançant un intermediari; i la prohibició de transferir a títol oneros o gratuït la llicència de joc.

4. L'autorització té una durada determinada i és intransferible.

Capítol tercer. Autorització d'obertura i funcionament

Article 11. *Sol·licitud*

1. Dins el termini assenyalat en la resolució d'atorgament de la llicència de classe A, la societat titular ha de sol·licitar al CRAJ l'autorització d'obertura i funcionament.

2. Si la sol·licitud d'obertura i funcionament, degut a una causa de força major o cas fortuït sobrevingut, no es pot presentar en el termini a què es refereix l'apartat anterior, la societat titular de la llicència ha de sol·licitar al CRAJ la pròrroga oportuna abans de la finalització del termini, i justificar degudament les causes que n'impedeixen el compliment.

El CRAJ, amb els informes previs aportats per l'operador, resoldrà concedint la pròrroga o denegant-la. En el cas que es denegui la pròrroga, així com quan expiri el termini sense sol·licitar la pròrroga, es produirà la caducitat de la llicència per instal·lar i explotar el casino, i es publicarà i notificarà la resolució adoptada.

3. Si la documentació complementària a què fa referència l'article següent no es pot aportar juntament amb la sol·licitud, la societat titular ha de sol·licitar la pròrroga oportuna, justificant degudament i detalladament les causes que ho impedeixen. El CRAJ, amb els informes previs pertinents, ha de resoldre atorgar o denegar la pròrroga. En cas de denegació i quan expiri el termini sense que se sol·liciti pròrroga, la llicència es declara caducada.

4. L'atorgament de l'autorització d'obertura i funcionament del casino de joc està condicionat al compliment de les condicions i els requisits del plec de bases, del projecte ofert, del Reglament del casino de joc i catàleg de jocs, i de la legislació corresponent en la matèria.

Article 12. *Documentació complementària*

A la sol·licitud d'autorització d'obertura i funcionament s'hi han d'adjuntar els documents següents:

- a) Llicència d'obres del comú corresponent i certificat d'obra acabada, i que les obres i instal·lacions efectuades es corresponen amb l'avantprojecte pel qual es concedí la llicència, amb indicació expressa de la capacitat dels espais o sales del casino, així com les altres autoritzacions urbanístiques corresponents.
- b) Certificat acreditatiu d'haver constituït la fiança a què es refereixen l'apartat segon de l'article 5 d'aquest Reglament i l'article 13 de la Llei.
- c) Relació del personal que hagi de prestar serveis al casino, amb especificació dels llocs de treball, les categories i el tipus de contracte i la seva durada.
- d) Llista detallada dels jocs que s'hagin de practicar, amb indicació del nombre inicial de taules corresponent a cadascun i de les bandes de fluctuació dels límits mínims i màxims, si escau, de les apostes a les taules, sales i jocs, així com de les màquines d'atzar oneroses.
- e) Proposta d'horari màxim de funcionament de les sales de joc i serveis oferts als visitants.
- f) Indicació de les entitats de manteniment i subministradores de material de joc que s'hagi d'emprar, així com dels models, si escau.
- g) Tots els documents que acreditin el compliment dels condicionants establerts en la resolució d'atorgament de la llicència, en cas que n'hi hagi.

Article 13. *Tramitació i resolució*

1. Una vegada rebudes la sol·licitud i la documentació a què es refereix l'article anterior, el CRAJ ha d'ordenar la pràctica de les inspeccions corresponents per comprovar el compliment dels requisits de la instal·lació i altres obligacions legals. Les inspeccions s'han de practicar en presència dels representants de la societat titular i dels tècnics que designi la societat, i se n'ha d'aixecar l'acta i l'informe corresponents.

2. Si, com a resultat de la inspecció o de la documentació presentada, s'observen deficiències esmenables, s'ha de concedir el termini adient per corregir-les. Transcorregut aquest termini, s'han de tornar a practicar les comprovacions oportunes, i si el resultat és negatiu s'ha de dictar una resolució denegatòria de l'autorització d'obertura i funcionament, que pot comportar també la caducitat de la llicència.

3. Si l'examen dels documents presentats i el resultat de la inspecció són satisfactoris, el CRAJ ha de concedir l'autorització d'obertura i funcionament.

Article 14. *Requisits formals de la resolució*

En la resolució d'autorització d'obertura i funcionament del casino s'ha de fer constar:

- a) La identificació de la societat titular i el nom comercial del casino.
- b) Les dates d'obertura i de tancament de les temporades de funcionament del casino, o el caràcter permanent.
- c) L'horari màxim de funcionament de les sales de jocs i serveis, així com les capacitats corresponents.
- d) La relació de jocs autoritzats i del nombre inicial de taules i màquines, amb indicació dels límits mínims i màxims de les apostes o, si escau, les bandes de fluctuació corresponents.
- e) La data d'obertura o d'inici de l'activitat del casino i els terminis per obrir la totalitat dels serveis del casino, si no entren tots simultàniament en servei.
- f) Els noms i cognoms del director de jocs, dels subdirectors i dels membres del comitè de direcció, si escau.
- g) El termini de durada de l'autorització d'acord amb el que disposa l'article 16 d'aquest Reglament.

Article 15. *Notificació de la resolució*

1. La resolució s'ha de notificar a la societat titular de la llicència i al comú de la parròquia on s'ubiqui el casino.

2. Si l'autorització introdueix modificacions respecte del que s'ha sol·licitat, la societat titular de la llicència de classe A ha de manifestar la seva conformitat o les objeccions en el termini de deu dies hàbils des de la notificació. En el segon cas, el CRAJ ha de resoldre sobre les objeccions i ho ha de notificar al titular per tal que manifesti la seva acceptació en el termini que s'assenyali. En cas contrari, l'autorització queda caducada, i s'ha de sol·licitar novament l'autorització d'obertura i funcionament escaient.

Article 16. *Vigència i renovació*

1. La llicència de classe A i l'autorització d'obertura i funcionament tenen una durada inicial que es determina en el plec de condicions del concurs públic, i va expressament condicionada a la inversió que l'operador justifiqui que efectuarà en la seva sol·licitud. Tanmateix, no pot ser superior en cap cas a vint anys. En el moment en què expiri el termini de la llicència, pot ser renovada si el titular compleix i ha respectat totes les condicions i els requisits establerts per la Llei, pels reglaments que la desenvolupen, pel mateix plec de bases que en el seu dia regulà el concurs per atribuir la llicència, o per tota altra directriu que el CRAJ establí per tal d'atribuir-la.

La durada de les renovacions la determina motivadament el CRAJ dins d'un màxim de vint anys.

2. Dos anys abans, com a mínim, de la data d'expiració del termini de vigència de la llicència de classe A, la societat titular de la mateixa llicència n'ha d'instar la renovació i la preceptiva autorització d'obertura i funcionament al CRAJ, el qual ha de resoldre concedir o denegar la renovació sol·licitada. La denegació de la sol·licitud ha de ser sempre motivada.

3. El CRAJ, sense perjudici de fer les inspeccions i els controls que es considerin oportuns, com a mínim cada cinc anys ha de revisar completament les instal·lacions del casino, amb l'objecte de comprovar-ne el grau de manteniment i el compliment dels requisits i les condicions legals i reglamentàries exigits per atorgar l'autorització d'obertura i funcionament.

4. Per a la renovació, s'han de tornar a consultar les entitats mencionades en l'article 9.4 d'aquest Reglament.

Article 17. *Cancel·lació o extinció d'autoritzacions*

Pot cancel·lar-se l'autorització d'obertura i funcionament del casino de joc, i per tant produir-se l'extinció de la llicència, en els casos següents:

- a) Per renúncia de la societat titular manifestada per escrit al CRAJ.
- b) Per dissolució de la societat titular de la llicència de classe A.
- c) Pel transcurs del termini de validesa sense que s'hagi sol·licitat la renovació.
- d) Com a conseqüència de la imposició d'una sanció ferma en matèria de joc, d'acord amb el que disposa la Llei, que comporti la revocació de la llicència de classe A per a l'explotació del casino o de l'autorització d'obertura i funcionament.
- e) Per resolució motivada adoptada en el procediment corresponent, i que reculli alguna de les causes següents:
 - 1. Per pèrdua de la disponibilitat legal o real del local o establiment on està situat el casino de joc.
 - 2. Quan el casino romangui tancat més de trenta dies consecutius sense autorització prèvia o causa justificada.

Article 18. *Modificacions de les autoritzacions*

1. Requereixen autorització prèvia del CRAJ les modificacions de la llicència de classe A per a l'explotació del casino i de l'autorització d'obertura i funcionament que afectin algun dels aspectes següents:

- a) La variació estatutària del règim jurídic de les aportacions, accions o participacions de la societat motiva la necessària consulta prop de la Unitat d'Intel·ligència Financera d'Andorra.
 - b) El canvi de l'emplaçament del casino de joc. Aquesta modificació implica la modificació de la llicència de classe A i de l'autorització d'instal·lació i s'ha d'acomplir el que estableix l'article 11 i concordants d'aquest Reglament; igualment, cal sol·licitar i obtenir una nova autorització d'obertura i funcionament referida al nou emplaçament.
 - c) Les modificacions en l'estructura o configuració de l'edifici o els locals del casino.
 - d) La substitució del director de joc, subdirectors o membres del comitè de direcció.
 - e) Les variacions relatives als jocs autoritzats.
 - f) Les modificacions dels límits mínims i màxims i de les bandes de fluctuació de mínims i màxims de les apostes.
 - g) Les variacions en l'horari màxim d'obertura i de tancament de les sales i serveis.
 - h) Els canvis relatius al període anual de funcionament del casino i dels seus serveis complementaris.
 - i) La constitució de càrregues reals de qualsevol naturalesa sobre els immobles on es troba el casino, així com la pignoració de les accions de la societat titular de la llicència per a l'explotació del casino.
 - j) La suspensió del funcionament del casino.
2. Qualsevol altra modificació no continguda en els apartats anteriors i, especialment, la variació del règim d'administració de la societat, de la composició dels òrgans d'administració o l'atorgament d'apoderaments o delegacions s'han de comunicar al CRAJ.

Article 19. *Suspensió de l'activitat*

En cas d'incompliment del plec de bases, de les obligacions i condicions de lliurament de la llicència o de la normativa aplicable, el Govern pot decidir suspendre l'activitat al territori del Principat d'Andorra per un període màxim d'un any, d'acord amb l'article 100.3 i concordants de la Llei.

Títol II. Sales de joc, el seu funcionament, mecanismes de control i serveis complementaris

Capítol primer. Sales de joc

Article 20. *Condicions de les sales de joc*

1. Al casino de joc, es permet la instal·lació de taules de joc, màquines d'atzar oneroses i taules i màquines d'atzar oneroses de tornejos i altres que quedin habilitades mitjançant reglament.
2. Les sales a què es refereix l'apartat anterior han de trobar-se al mateix recinte del casino, llevat que el CRAJ, de manera motivada, autoritzi excepcionalment una altra ubicació. La disposició dels locals ha de ser tal que a les sales no sigui normalment visible l'interior des de la via pública o des dels locals de lliure accés al públic.
3. Els visitants de les sales de joc han d'entrar a l'establiment i sortir-ne per les mateixes portes que els altres clients del casino. Tanmateix, el CRAJ, a proposta de la societat titular de la llicència, pot autoritzar discrecionalment accessos o entrades independents per a les sales que es trobin separades de la sala principal de joc, les quals poden tenir requisits d'admissió diferenciats segons el reglament intern respectiu, prèviament aprovat pel CRAJ, com també per als serveis complementaris del casino o les sales privades, quan la seva naturalesa ho faci aconsellable.
4. La construcció i la decoració de la sala de joc han de reunir els requisits de seguretat activa i passiva exigits per la normativa, i hi ha d'haver sortides d'emergència suficients per la capacitat previsible del local i mesures de seguretat per tal d'evitar accessos incontrolats des de l'exterior.
5. El paviment i les parets de les sales han d'estar revestits de material no combustible que afavoreixi la insonorització.
6. Amb independència de la il·luminació general del local, les taules i les màquines han de disposar d'il·luminació pròpia que elimini les ombres sense produir efectes que puguin enlluernar els jugadors o empleats. Totes les sales de joc han de disposar d'instal·lació d'aire condicionat.
7. La senyalització, els cartells d'informació general de caràcter fix i els documents d'oferta de serveis han d'ajustar-se a les exigències de la Llei d'ordenació de l'ús de la llengua oficial vigent.
8. El trasllat i el transport del material de jocs del casino han de ser autoritzats sempre pel CRAJ.

Article 21. *Accés a les sales de joc d'atzar*

L'accés a les sales de joc d'atzar està subjecte a un control sistemàtic per identificar i refusar l'admissió dels menors i de les persones que figuren al Registre General d'Interdiccions d'Accés al Joc d'Atzar per decisió del CRAJ.

L'accés s'efectua de conformitat amb les condicions establertes a l'article 67 i concordants de la Llei.

Qualsevol persona que es trobi en les sales de joc té l'obligació, sota pena d'expulsió, d'acreditar la seva identitat a requeriment dels empleats del casino o dels inspectors de control o de la Policia.

A més, els proveïdors de serveis externs que intervenen en el casino han de disposar d'un mitjà de reconeixement aparent que no els confereixi el dret a jugar.

Article 22. *Admissió*

1. L'entrada a les sales de joc del casino està prohibida a les persones a què es refereixen els articles 68 i 69 de la Llei.

2. El control respecte de les prohibicions a què es refereix aquest article és exercit pels serveis d'admissió del casino. Si el director de joc adverteix la presència a la sala d'alguna persona compresa en les prohibicions esmentades, l'ha d'invitar a abandonar-la immediatament.

3. Així mateix, s'ha d'impedir l'accés a les persones respecte de les quals es constati la falsedat de documents d'identificació, en l'exercici del que preveu l'article 67 de la Llei, sense perjudici d'altres responsabilitats que es puguin derivar de la falsedat esmentada.

4. El director de joc del casino o la persona que el substitueixi ha d'expulsar del casino les persones amb actituds violentes o que puguin comportar perill o molèsties o impedir-los l'accés. Aquestes expulsions s'han de comunicar al CRAJ a l'efecte d'informació.

5. Es poden exigir determinades condicions relatives a la vestimenta, o etiqueta, o altres condicions especials, a qui vulgui accedir al casino de joc, tant amb caràcter permanent com restrictiu en certes èpoques, jornades o hores de funcionament de les sales de joc.

Article 23. Documents d'identificació

Qualsevol persona que vulgui accedir a les sales de joc ha de provar la seva identitat. Els documents que permeten justificar la identitat són:

- El passaport o qualsevol altre document expedit per l'autoritat administrativa que inclogui la data de naixement, una fotografia, el nom i els cognoms i la signatura del titular.
- També pot presentar-se un document nominatiu expedit pel casino amb la presentació prèvia dels documents anteriors, en la mesura que el reconeixement de la persona es fa sempre a cada entrada.

En les mateixes condicions, es pot implementar un dispositiu de control biomètric o altres mitjans d'identificació de les persones d'acord amb les disposicions de la Llei qualificada de protecció de dades personals vigent.

Article 24. Arxius d'interdiccions d'accés al joc

El director de joc del casino ha de tenir accés als arxius de les persones que tenen prohibit l'accés a l'establiment de joc.

Aquests arxius estan informatitzats de conformitat amb la Llei qualificada de protecció de dades personals vigent.

Article 25. Registre de visitants

El casino ha de disposar, mitjançant un suport o sistema informàtic, d'un registre de visitants on s'anotin les dades identificatives dels visitants i la informació relativa a les visites successives, amb les garanties que preveu la Llei qualificada de protecció de dades personals vigent.

Article 26. Servei d'admissió

1. El servei d'admissió del casino ha d'identificar tots els visitants abans de facilitar-los l'accés i ha d'obrir, en la primera visita, una fitxa en el registre de visitants en la qual han de figurar, com a mínim, les dades següents:

- a) Nom i cognoms.
- b) Número de passaport, de document nacional d'identitat o document equivalent d'identificació i, si escau, registre de paràmetres biomètrics autoritzats.
- c) Data de naixement.
- d) Data d'obertura de la fitxa.

2. En visites posteriors, n'hi ha prou amb la identificació dels visitants.

3. Les fitxes personals tenen caràcter reservat i només poden ser revelades pel casino amb l'autorització prèvia del CRAJ i d'acord amb el que disposa la Llei qualificada de protecció de dades personals vigent.

4. Per tenir accés a les sales de joc, els visitants han d'obtenir una targeta d'entrada en els serveis d'admissió del casino.

5. La targeta d'entrada es facilita amb la presentació prèvia del passaport, del document nacional d'identitat o del document equivalent d'identificació, de conformitat amb la legislació vigent, sempre que en aquest document hi figurin el nom complet, la data de naixement, la fotografia i la signatura.

6. Les targetes d'entrada tenen sempre caràcter nominatiu. Les persones a favor de les quals s'expedeixin estan obligades a presentar-les en tot moment a requeriment dels empleats del casino. Si no ho fan, han de ser invitades a abandonar les sales de joc.

7. Les targetes d'entrada estan numerades correlativament i contenen, almenys, les dades següents: nom i cognoms, número del document nacional d'identitat o equivalent, número de la fitxa personal del client, data d'emissió, termini de validesa, signatura del director de joc o segell del casino.

El CRAJ pot autoritzar un procediment d'admissió amb requisits d'identificació diferenciats per als grups, les persones integrants de viatges o les visites col·lectives.

8. Les targetes d'entrada s'expedeixen a un preu unitari que fixa el CRAJ, a proposta del casino, i tenen validesa per a un sol dia.

No obstant això, el casino, amb l'autorització prèvia del CRAJ, pot establir targetes especials de preu inferior a l'unitari en els casos següents:

- a) Visitants o grups de persones convidades.
- b) Persones que assisteixin a convencions o congressos.
- c) Persones integrants de viatges col·lectius.
- d) Grups de persones que utilitzin els serveis complementaris del casino.
- e) Targetes de validesa superior a un dia, que poden expedir-se per a una setmana, per a un mes o per a tota la temporada anual. El preu d'aquestes targetes l'ha de fixar el CRAJ a proposta del casino.

9. La targeta d'entrada dona dret a l'accés a la sala o les sales principals de joc que hi hagi al casino i a la pràctica dels jocs en la forma establerta reglamentàriament per a cadascun.

10. Als accessos independents a determinades sales separades de les sales principals de joc i a les sales privades, només s'hi pot entrar amb la invitació prèvia del director de joc o qui el substitueixi.

11. L'accés i el gaudiment dels restants serveis complementaris del casino poden subordinar-se a l'expedició d'entrades independents, amb subjecció a les normes especials que regulen cada tipus d'activitat.

12. L'expedició de targetes pot substituir-se transitòriament, en cas de produir-se una aglomeració al servei d'admissió del casino, pel lliurament d'un volant provisional, amb l'exhibició prèvia del document identificador i el pagament de l'import de la targeta, la qual ha de ser entregada posteriorment a cada titular un cop hagi estat formalitzada.

13. Al servei d'admissió del casino hi ha d'haver fullets gratuïts on constin les normes generals de funcionament de la sala de joc que la direcció del casino estimi d'interès i, necessàriament, les relatives a l'horari, el canvi de moneda estrangera, les apostes màximes i mínimes en cada tipus de joc, les condicions d'admissió, els preus de les targetes d'entrada i els jocs que puguin practicar-se al casino.

14. El servei d'admissió del casino té l'obligació d'exercir amb la diligència oportuna el control dels requisits de l'admissió dels visitants.

Article 27. *Excepcions a l'expedició de la targeta d'entrada*

1. No és exigible l'expedició de targetes d'entrada per a l'accés a la sala de joc i altres dependències del casino als funcionaris inspectors, inspectors del CRAJ, batlles i fiscals, membres del Cos de Policia i agents de l'Administració que, en compliment de les seves funcions, hi compareguin i tinguin relació amb les actuacions i activitats que es desenvolupin al casino.

2. Les persones esmentades en l'apartat anterior han d'acreditar la seva identitat al servei d'admissió del casino i tenen lliure accés a totes les dependències, d'acord amb les seves funcions. No poden participar, però, en els jocs, ni gaudir dels serveis complementaris del casino en la mesura que no ho exigeixi el compliment de les funcions que hagin de desenvolupar.

3. El CRAJ ha de determinar els requisits de protocol i, si escau, d'identificació per a l'entrada o visita al casino d'autoritats, personalitats i acompanyants.

Capítol segon. Funcionament de les sales de joc

Article 28. *Horaris de funcionament*

1. L'autorització d'obertura i funcionament del casino determina els diferents horaris.

2. Dins els límits màxims d'horari fixats per l'autorització d'obertura i funcionament del casino, la direcció del casino ha de determinar els horaris de les activitats que es duen a terme a les instal·lacions del casino. Es poden establir horaris diferents per a cada joc, ja siguin de taules, cercle o tornejos, i per als dies laborables, festius i vigílies. Pel que respecta als horaris de funcionament de les sales de joc, aquestes poden romandre obertes fora de l'horari màxim establert, únicament amb la finalitat d'impartir formacions al personal, i sempre que s'hagi comunicat prèviament al CRAJ.

Igualment, es pot fixar un horari específic per a les màquines d'atzar, sigui quina sigui la seva ubicació a l'establiment.

3. El casino ha de comunicar al CRAJ l'horari o els horaris realment practicats a la sala principal de jocs. Si es proposa variar-los, tant per reduir-los com per ampliar-los dins dels límits màxims de la llicència d'obertura i funcionament, ho ha de comunicar igualment i no es poden posar en pràctica fins que el CRAJ expressi la seva conformitat o transcorrin tres dies hàbils des de la comunicació sense que hagi manifestat oposició al canvi.

4. L'horari de funcionament de la sala del casino ha d'anunciar-se gràficament a l'espai destinat al servei d'admissió del casino.

L'obertura al públic i la finalització dels jocs s'han de produir precisament a les hores previstes, sense que puguin alterar-se, excepte en la forma prevista en aquest article. El casino no pot suspendre els jocs abans de l'hora prevista, llevat de causa de força major o quan, faltant menys de dos hores per al tancament, transcorrin trenta minuts sense que hi hagi cap visitant a la sala de joc.

5. Durant l'horari de funcionament de les sales de joc, el casino ha de suspendre temporalment l'admissió de visitants per raons de la capacitat autoritzada, o quan se'n faci desaconsellable l'increment per raons de seguretat passiva o greu inconvenient o molèstia per a la pràctica normal dels jocs.

Article 29. *Canvi de divises i caixers automàtics*

El casino no pot efectuar canvi de moneda estrangera. Pot instal·lar caixers automàtics, amb subjecció a les normes vigents i a les lleis que regulen l'activitat financera. En cap cas no pot efectuar-se el canvi a les taules de joc.

També poden instal·lar-se en el casino, fora de les sales de joc, oficines dependents d'entitats bancàries del Principat d'Andorra d'acord amb la normativa vigent.

Article 30. *Funcionament de les taules de joc*

1. Els visitants de la sala de joc no estan obligats a participar en els jocs.

2. Una vegada efectuada la bestreta sobre una taula determinada, el casino està obligat a posar-la en funcionament quan s'hi presenti el nombre mínim de jugadors determinat segons les regles de funcionament del joc corresponent, i a continuar el joc fins a l'hora fixada per a l'acabament; així mateix, es poden celebrar noves sessions a la mateixa taula en moments diferents de la jornada, d'acord amb l'afluència de jugadors. Una vegada iniciat el joc a cada taula de la manera descrita, la partida no es pot interrompre abans de

l'hora d'acabament en cap taula, excepte quan els jugadors se'n retirin d'alguna o quan concorri el supòsit a què es refereix l'apartat següent. El director de joc pot també clausurar el joc en una taula quan hi hagi sospites fonamentades que el joc es desenvolupa incorrectament o fraudulentament. Aquest fet s'ha de comunicar al CRAJ.

3. Quan a la sala funcionin diverses taules de joc i la partida hagi perdut animació en alguna, el director de joc pot suspendre la partida, però deixant en servei taules del mateix joc en nombre suficient, segons el seu criteri, perquè els jugadors presents puguin continuar la partida. La mateixa regla s'ha d'aplicar a l'inici de la sessió a les sales de joc quan el nombre de jugadors presents no aconselli la posada en funcionament de totes les taules al mateix temps, cas en què l'obertura de taules pot efectuar-se de manera progressiva.

4. En tot cas, dins de la sala de joc del casino, a les zones destinades als tornejos de pòquer i màquines d'atzar, ha de regir l'horari específic per a aquestes activitats i, a la zona de taules, l'horari autoritzat de taules. En els jocs de cercle, només hi ha l'obligació de posar en servei la primera taula quan concorrin, almenys, quatre jugadors.

5. Els jocs acaben, obligatòriament, a l'hora fixada com a límit en cada sala de joc. Moments abans de l'hora límit, el cap de la taula o inspector ha d'anunciar en veu alta: "les tres últimes boles", a les taules de bola, ruleta francesa i ruleta americana d'un sol zero o amb dos zeros; "les tres últimes tirades", a les taules de daus; "les últimes cinc mans", a les taules de punt i banca, pòquer i bacará en qualsevol de les modalitats; i "les últimes cinc mans", a la taula de Black Jack i a la resta de jocs de naips de contrapartida. A les taules de trenta i quaranta, la partida s'ha d'aturar en l'última escapçada que s'efectuï en els trenta últims minuts d'horari, i a les màquines s'ha d'anunciar: "els últims cinc minuts".

6. Durant el desenvolupament de la sessió, i una vegada posada en funcionament una taula, el casino pot variar-ne el límit d'aposta, anunciant les tres últimes boles, jugades o mans.

Article 31. *Naturalesa de les apostes*

1. Estan prohibides i manquen de tot valor les apostes sota paraula i tota forma d'associació de dos o més jugadors amb l'ànim de sobrepassar els límits màxims en cada tipus d'apostes establertes a les taules de joc.

2. Les sumes constitutives de les apostes estan representades pel contravalor de la moneda de curs legal, mitjançant fitxes o plaques facilitades pel casino pel seu compte i risc.

3. La direcció del casino pot establir que totes les apostes s'efectuïn en múltiples sencers del mínim autoritzat per a cada taula.

4. El CRAJ pot autoritzar la incorporació de sistemes informatitzats de les apostes i jugades al funcionament dels jocs de taula aprovats en el Catàleg de jocs de casino.

Article 32. *Apostes en els jocs de contrapartida*

1. En els jocs anomenats de contrapartida esmentats a l'article 3, apartat a, d'aquest Reglament, les apostes només es poden efectuar mitjançant fitxes o plaques.

2. El canvi de moneda de curs legal per fitxes, per als jocs esmentats, pot efectuar-se a les dependències de caixa que hi ha d'haver a la sala de joc o bé a la mateixa taula.

3. El canvi de moneda de curs legal i fitxes o plaques a la taula de joc l'efectua el crupier, que després de col·locar en un lloc visible de la taula, disposat a l'efecte, la moneda de curs legal o la placa, ha de dir-ne en veu alta el valor. A continuació, ha d'alinear i comptar davant d'ell, de manera ostensible, les fitxes passant-les al client o efectuant l'aposta sol·licitada per aquest últim. Finalment, de manera ostensible, ha de col·locar la placa o fitxa canviada a la caixa de la taula i ha d'introduir la moneda de curs legal en una altra caixa diferent i amb tancament de seguretat.

4. La moneda de curs legal canviada no es pot treure de la caixa fins al final de la partida i amb la finalitat d'efectuar-ne el recompte. No obstant això, si l'acumulació de la moneda de curs legal a les caixes fos excessiva, es poden extreure les caixes i efectuar-ne el recompte al departament de caixa o a la dependència destinada a fer-ho. La quantia de la moneda de curs legal comptada s'ha de fer constar en una acta succincta

que ha de signar el director de joc o la persona que el substitueixi. La còpia de l'acta s'ha d'introduir a la caixa que hagi de tornar a ser col·locada a la taula o en la que ja s'hagi col·locat per substituir-la. En tot cas, es pot substituir aquest procediment de recompte per un sistema informàtic autoritzat prèviament pel CRAJ.

Aquests procediments són també aplicables per al recompte parcial de les propines a què fa referència l'article 56 d'aquest Reglament, en cas que la caixa corresponent no admeti més fitxes.

Article 33. *Apostes en els jocs de cercle*

1. En els jocs anomenats de cercle en l'article 3, apartat b, d'aquest Reglament, la suma en banca s'ha de compondre exclusivament de fitxes i plaques. Les apostes poden efectuar-se en moneda de curs legal, però en cas de pèrdua el canvi és obligatori. Les operacions de canvi s'han de fer a les dependències de caixa de la sala de joc o bé a la mateixa taula o mitjançant els serveis de caixa que s'habilitin a l'interior de la sala. Opcionalment, si la direcció ho considera necessari, pot haver-hi una persona que atengui les diferents taules canviant moneda de curs legal per fitxes.

2. Quan el crupier o, si és procedent, l'empleat encarregat del canvi necessiti un nombre més gran de fitxes i plaques per a la seva caixa, ha d'expedir un document indicatiu de les fitxes i plaques que sol·licita de la caixa central i de les plaques o els bitllets de banc que s'han de canviar. Aquest document, signat per l'empleat i per qui desenvolupa les funcions de cap de la partida, s'ha d'enviar a la caixa central mitjançant un altre empleat, el qual ha de tornar sense demora a l'encarregat del canvi el nombre exacte de fitxes i plaques sol·licitades. El document acreditatiu del canvi ha de quedar dipositat a la caixa central.

El procediment previst en aquest apartat s'ha d'aplicar també quan sigui necessari canviar plaques o fitxes a les taules de joc a què es refereix l'article precedent.

Article 34. *Quantitats o apostes oblidades o perdudes*

1. Les quantitats o apostes que es trobin oblidades o perdudes a terra o sobre les taules de joc, o abandonades durant les partides, el propietari de les quals sigui desconegut, s'han de dur immediatament a la caixa central del casino i s'han d'anotar en un registre especial. El seu import s'ha de fer constar en una partida especial de la comptabilitat del casino, el saldo de la qual ha de coincidir, en acabar la temporada, amb la suma que doni el registre abans al·ludit.

En cas que el casino utilitzi una comptabilitat informatitzada, el llibre de registre pot ser establert per un procediment informàtic que garanteixi la traçabilitat de les operacions.

2. En cas de quantitats abandonades, anomenades *orfes*, durant les partides, l'import s'ha de determinar pel total de l'aposta inicial oblidada, sense computar-hi els guanys que es puguin haver acumulat fins al moment en què es comprovi, després de buscar-ne el propietari, que les quantitats o apostes estan efectivament abandonades.

3. Si el propietari legítim de la quantitat o aposta trobada apareix i demostra de manera indiscutible el seu dret, el casino li ha de restituir aquesta quantitat. L'import de la restitució s'ha d'anotar en la partida especial de la comptabilitat i en el registre a què es refereix l'apartat 1 d'aquest article, i fer-hi constar la data del reintegrament, el nom i l'adreça de l'interessat, les proves presentades i una referència a l'anotació primitiva.

4. Les quantitats ingressades pel casino en aquest concepte s'han de lliurar anualment a entitats sense ànim de lucre que es dediquin a obres d'assistència social o beneficència.

Article 35. *Baralles o jocs complets de naips*

1. Les baralles o jocs complets de naips per a ús del casino es poden adquirir per unitats, o bé en grups de sis, denominats *mitja dotzena*. Cada unitat o cada *mitja dotzena* ha de portar un número d'ordre assignat pel fabricant de naips, que s'ha d'anotar en rebre-les en un llibre de registre especial visat pel CRAJ.

2. El casino de joc pot adquirir unitats o *mitges dotzenes* de naips autoritzats. Aquests naips només es poden facilitar al casino autoritzat legalment, i poden portar el logotip del casino al revers.

Al casino no es poden obtenir baralles o *mitges dotzenes* fora de les dels fabricants autoritzats pel CRAJ, els quals es comprometen a lliurar cartes de casinos només al casino i en les condicions establertes en aquest article.

3. Al casino, dins de la sala de joc, hi ha d'haver un armari en un lloc visible amb la inscripció *Dipòsit de naips*, on s'han de guardar les baralles noves o usades, juntament amb el llibre de registre visat pel CRAJ. Fora de la sala de joc hi pot haver un magatzem de seguretat per dipositar les reserves de naips dins les caixes tancades i precintades enviades pel fabricant.

L'armari ha d'estar permanentment tancat amb clau. Aquesta clau l'ha de tenir el director de joc o la persona que el substitueixi, i només es pot obrir l'armari per extreure'n les baralles o per dipositar-hi les noves o usades, sempre en presència del director de joc i de l'empleat que s'hagi de fer càrrec dels naips. També es pot obrir per fer-ne la inspecció del contingut.

4. El casino només ha d'emprar en els jocs naips que es trobin en perfecte estat. Qualsevol jugador pot demanar que es comprovi l'estat dels naips, cosa que s'ha de fer immediatament, i el director de joc ha de decidir si són hàbils per a l'ús.

Quan es retiren de l'ús, els naips es poden fer servir com a obsequis o articles de marxandatge; abans, però, s'han d'haver inutilitzat.

5. El que es disposa en els apartats anteriors és aplicable als jocs de daus, els quals han de trobar-se en envasos tancats i precintats que, abans d'utilitzar-se, s'han d'obrir a la vista del públic.

Article 36. *Comprovació i escartejament dels naips*

1. Les mitges dotzenes s'han d'extreure del dipòsit de naips en el moment en què s'hagin d'utilitzar. Si són noves s'han de desempaquetar a la mateixa taula de joc i s'ha de convidar els jugadors a comprovar que els precintes estiguin intactes.

2. Els naips s'han de col·locar sobre la taula de cara amunt perquè pugui comprovar-se que no hi ha hagut canvis en l'ordre de col·locació per part del fabricant. El crupier els ha de comptar i, a continuació, els ha de dipositar de nou sobre el drap i els ha de barrejar estant les cartes de cara avall. Els naips que ja hagin estat utilitzats en una partida anterior s'han de barrejar de la mateixa manera.

3. L'escartejament s'ha de fer en un sol munt, amb els dits separats i els naips agrupats en paquets petits, de manera que no s'aixequin del drap i no es modifiqui l'ordre resultant. Cap naip no pot ser separat o senyalat.

4. Durant la partida, si s'utilitza el procediment de barrejar manualment els naips, en acabar cada tall i abans de barrejar-los, el crupier ha de dividir-los en dos munts: el de les cartes aixecades i el de les tapades. Si s'utilitza el procediment de barreja mecànica de naips, el crupier els ha d'introduir en el barrejador automàtic per tal que es barregin i es distribueixin en procés continu. Seguidament s'ha de posar en una sola vegada el primer munt a sobre del segon i s'han de barrejar de la manera com s'indica en els dos apartats anteriors.

5. Quan la partida s'hagi acabat, els naips s'han de tornar a col·locar immediatament en l'ordre establert pel fabricant i han de ser examinats per detectar-hi les marques que puguin tenir.

6. Si en qualsevol moment es comprova que ha desaparegut algun naip de les baralles examinades, o que hi ha naips en excés, marcats, o que semblin estranys a la baralla d'origen, s'ha de retirar de la taula la *mitja dotzena* corresponent i se n'ha d'aixecar acta amb totes les indicacions relatives a la forma i les circumstàncies en què el defecte s'ha descobert. L'acta s'ha de comunicar als funcionaris d'inspecció i control de la Policia.

Article 37. *Escartejador automàtic de cartes de joc*

El casino pot utilitzar un escartejador de cartes automàtic, que, com la resta d'equipaments de jocs d'atzar, ha d'estar homologat pel CRAJ.

Les cartes autoritzades per als escartejadors automàtics també ho són per als jocs duts de manera manual.

La utilització d'un escartejador és opcional i pot, a opció de l'operador, ésser adoptat només en una part de les taules de joc del casino.

Article 38. *Canvi de fitxes i plaques*

1. El casino ha de canviar als visitants o jugadors les seves fitxes i plaques de joc per l'import corresponent en moneda de curs legal, sense que s'hi pugui fer cap deducció.

El casino pot denegar al visitant o jugador el canvi de les fitxes o plaques quan tingui sospites fonamentades de la seva procedència il·lícita o amb l'objecte d'acomplir les previsions de la Llei sobre determinades mesures de prevenció de blanqueig de capitals. En aquest cas, el director de joc ha d'efectuar la declaració de sospita davant la Unitat d'Intel·ligència Financera d'Andorra, en compliment de la normativa vigent en matèria de prevenció del blanqueig i finançament del terrorisme.

2. El pagament en metàl·lic es pot substituir per una transferència bancària o pel lliurament d'un xec nominal contra el compte del casino. En aquest cas, s'ha de lliurar un rebut que han de signar per duplicat el perceptor i un caixer o la persona que el substitueixi, i cada part n'ha de conservar un exemplar.

El pagament mitjançant xec nominal és procedent amb la conformitat prèvia expressa del casino.

3. Si el xec nominal resulta impagat, del tot o en part, el jugador es pot adreçar al CRAJ en reclamació de la quantitat deguda, i adjuntar-hi la còpia del rebut a què es refereix l'apartat anterior. El CRAJ ha de donar audiència al director de joc i, una vegada comprovada l'autenticitat del rebut i l'impagament del deute, li ha de concedir un termini de tres dies hàbils per dipositar al CRAJ la quantitat deguda que s'ha de lliurar al jugador. Si no ho fa, ha d'expedir al jugador el manament de pagament oportú, amb la qual cosa pot fer efectiva la quantitat a la caixa general de dipòsits contra la fiança dipositada pel casino.

En qualsevol cas, en la resolució que dicti el CRAJ s'ha de fer reserva expressa de les accions civils o penals que poguessin correspondre a les parts.

4. El casino no està obligat a expedir als jugadors certificats acreditatius dels seus guanys.

Article 39. *Bestretes mínimes a les taules*

Les taules dedicades a jocs de contrapartida reben de la caixa central del casino, en el moment de començar la partida, una bestreta en fitxes i plaques per respondre dels guanys dels jugadors. La caixa central del casino ha de reposar aquesta bestreta tantes vegades com calgui durant la partida, sense que la quantia de les bestretes noves hagi de coincidir amb la quantia de la bestreta inicial.

Capítol tercer. Mecanismes de control**Article 40.** *Control de resultats de cada taula de joc*

1. Les fitxes i plaques constitutives de la bestreta es poden quedar a la taula en una caixa destinada especialment a aquesta finalitat, dotada de les mesures de seguretat necessàries, o es poden traslladar a la taula en una caixa especialment destinada a aquesta finalitat, que no pot contenir una quantitat més gran de fitxes i plaques que la que correspon a la bestreta. En aquest últim cas, el contingut s'ha de lliurar al cap de taula.

2. Les fitxes i les plaques s'han de col·locar al damunt de la taula i el crupier les ha de comptar. El crupier ha de dir en veu alta la quantitat resultant i, tot seguit, l'ha d'apuntar en el llibre de registre de bestretes i resultats, que ha de tenir el cap de taula. Tot això s'ha de fer en presència del director de joc o de la persona que el substitueixi, el qual ha de firmar aquest registre.

S'ha de seguir el mateix procediment quan calgui tornar a fer bestretes durant la partida.

3. En acabar la jornada s'han de comptar les existències de fitxes i plaques de la taula i els bitllets que s'hi han canviat, sigui a la mateixa taula o bé a la caixa o dependència habilitada especialment a l'efecte de fer-ne el recompte, i s'han d'anotar les quantitats resultants en el llibre de registre de bestretes i resultats. El compte s'ha de fer en presència, en tots els casos, d'almenys d'un empleat de joc i del director de joc o la persona que el substitueixi, els quals han de certificar, sota la seva responsabilitat, l'exactitud de l'anotació efectuada i, a continuació, han de signar. En qualsevol cas, en l'obertura i el tancament de les taules, la

presència del director de joc en el recompte pot ser substituïda per la d'un subdirector, per algun membre del comitè de direcció o per alguns dels empleats de la categoria màxima.

4. Les operacions esmentades en els dos apartats anteriors s'han de fer amb prou lentitud perquè els presents puguin seguir-les amb tot detall. Qualsevol dels assistents a l'acte pot sol·licitar el llibre registre de bestretes i resultats per assegurar-se que les quantitats anotades corresponen exactament a les pronunciades.

5. Amb reserva de les disposicions sobre protecció de dades personals, totes les sales de joc han d'estar equipades amb un sistema de videovigilància. El sistema de videovigilància ha de cobrir les taules, les màquines d'atzar, les caixes, la caixa forta, la sala de comptadoria i els accessos, de manera que permeti el reconeixement de les persones. A més, un dispositiu de gravació de so ha de cobrir les entrades, les taules i les caixes.

Les gravacions fetes als accessos a les sales de joc, a les taules de joc, a les caixes, a la caixa forta i a la sala de comptadoria es mantenen durant el termini màxim d'un mes. Finalitzat aquest termini, els enregistraments efectuats s'han de destruir, excepte si estan relacionats amb delictes o amb infraccions administratives en matèria d'ordre públic, amb una investigació policial en curs o un procés judicial o administratiu no arxivat definitivament, de conformitat amb les disposicions de la Llei qualificada de seguretat pública vigent.

Article 41. *Documents i informació mínima a la sala*

1. Als locals del casino hi ha d'haver a disposició del públic un exemplar de la Llei vigent i un altre del Reglament que estigui vigent.

2. Sobre cada taula de joc o en un lloc pròxim, i en un lloc visible per a qualsevol dels jugadors, hi ha de figurar un anunci en el qual s'indiqui el número de la taula, l'import de la bestreta inicial i les apostes mínimes i màximes autoritzades en els jocs.

Article 42. *Documentació comptable*

1. Amb independència de la comptabilitat general de l'empresa titular del casino i de la de caràcter fiscal establerta per la normativa específica de cada impost, el control documental d'ingressos produïts pels jocs de taula s'ha de dur a terme, sempre que no hi hagi un sistema informatitzat i autoritzat pel CRAJ, mitjançant el llibre registre de bestretes i resultats en els jocs de contrapartida, el llibre registre de resultats en els jocs de cercle i el llibre resum de control de resultats, segons els models aprovats oficialment.

2. Aquests llibres específics de control dels jocs han d'estar enquadernats i foliats i han de ser diligenciats pel CRAJ. A més, s'han de portar amb la cura i la regularitat exigides per als llibres de comerç, no han de presentar esmenes ni raspadures, i les correccions que siguin necessàries s'han de fer amb tinta vermella i han de ser salvades amb la firma del director de joc o de la persona que el substitueixi.

Article 43. *Llibres registre de bestretes i resultats en els jocs de contrapartida*

1. En cadascuna de les taules dedicades a jocs de contrapartida hi ha d'haver un llibre registre de bestretes i resultats. Aquest llibre ha de portar un número, que ha de ser el mateix de la taula a què es refereix.

2. En els llibres registre de bestretes i resultats s'han d'anotar l'import de la bestreta inicial i, si escau, el de les bestretes complementàries, així com el recompte final de les existències de plaques, fitxes, bitllets i monedes a les caixes corresponents a cada taula de joc, al final de cada sessió, i s'hi ha d'anotar l'import del resultat final de la taula.

Article 44. *Llibres registre de resultats en els jocs de cercle*

1. En cadascuna de les taules de joc de cercle hi ha d'haver un llibre registre de resultats per anotar-hi l'ingrés brut percebut pel casino en la pràctica d'aquests jocs.

2. En aquest registre s'ha de fer constar:

- a) El nom exacte del joc a què correspon cada taula.

- b) El número d'ordre del registre, que ha de ser el mateix de la taula.
- c) L'hora d'obertura de la partida.
- d) El nom dels crupiers i del canvista, si escau.
- e) El nom del banquer o dels banquers en el Bacarà a dos draps, ja sigui banca oberta o limitada.

3. En acabar la partida, el crupier, en presència del director de joc o de la persona que el substitueixi, ha d'obrir el pou o *cagnotte*, ha de comptar les fitxes i plaques que hi hagi i ha de dir en veu alta la quantitat total. Aquesta quantitat s'ha d'anotar immediatament al llibre de registre de resultats corresponent, en el qual el director de joc i un empleat de la taula han de certificar, sota la seva responsabilitat, l'exactitud de l'anotació efectuada i, a continuació, han de firmar.

En les operacions a què es refereix aquest apartat, el director de joc pot ser substituït per un subdirector o un membre del comitè de direcció.

Article 45. *Llibre resum de control de resultats*

1. En el llibre resum de control de resultats s'ha d'anotar el resultat de cadascuna de les taules, totalitzat per dies.

2. Les anotacions en el llibre resum de control de resultats s'han d'efectuar al final de la jornada i necessàriament abans de l'inici de la següent. Se n'ha d'extraure el resultat total, fer-lo constar en números i lletres, i a continuació n'ha de certificar l'exactitud el director de joc o un subdirector o membre del comitè de direcció.

Article 46. *Llibre registre de resultats en les màquines d'atzar oneroses*

Per a les màquines de joc d'atzar s'estableix:

- Un llibre de comptes per cada màquina d'atzar onerosa, en el qual s'inscriuen els elements utilitzats per determinar el producte brut real dels jocs de cada unitat.
- Un llibre amb l'estat de comptes de lectura de comptadors mensual de joc.
- Un llibre amb el resum mensual de la determinació del producte brut dels jocs de les màquines d'atzar oneroses elaborat a partir del llibre de comptes de cada màquina.

Signats i rubricats pel CRAJ abans d'utilitzar-los, els registres i llibres es duen a terme en les condicions de regularitat requerides per als llibres de comerç. No han de tenir ratllades o esmenes. En cas d'errors, es fan correccions en tinta vermella que són aprovades íntegrament pel director de joc o el membre del comitè de direcció que el substitueixi.

Quan la comptabilitat de les màquines d'atzar oneroses és informatitzada, els llibres poden fer-se informàticament, garantint la traçabilitat de les operacions i estant validats per signatura electrònica.

Article 47. *Informació anual*

1. El titular de la llicència de classe A d'explotació del casino està obligat a trametre al CRAJ la informació que expressament es requereixi.

2. Dins del mes següent al venciment de cada trimestre, el titular de la llicència de classe A per a l'explotació del casino de joc ha d'enviar al CRAJ la informació suficient sobre el nombre de visitants, divises canviades, ingressos d'entrades, resultats de les taules i recaptació de les màquines i ingressos de propina.

Capítol quart. Serveis complementaris

Article 48. *Serveis complementaris del casino de joc*

1. El casino de joc ha de disposar, com a mínim, dels serveis següents:

- a) Servei de bar.
- b) Servei de restaurant.

c) Sala d'usos múltiples dedicada a festes, espectacles, actes culturals, congressos, etc.

2. Al casino es poden prestar altres serveis complementaris, que poden ser explotats pel seu titular o un tercer. El titular del casino ha de comunicar al CRAJ, perquè en tingui coneixement, l'inici de la prestació d'aquests serveis localitzats al mateix immoble o conjunt arquitectònic on estigui ubicat el casino, sense perjudici de complir els requisits de la normativa sectorial aplicable davant dels òrgans competents de l'Administració per raó de l'activitat sol·licitada de què es tracti.

3. Els serveis complementaris són els que poden estar relacionats amb l'activitat de joc o de caràcter instrumental d'aquesta activitat. Amb aquest efecte s'entenen com a tals, entre d'altres, els serveis comercials, d'oci i cultura.

Títol III. Personal del casino

Capítol primer. Normes generals sobre el personal

Article 49. *Document professional (llicència de classe I)*

1. Només el personal acreditat degudament pel CRAJ pot prestar serveis al casino de joc. Aquesta acreditació s'ha d'efectuar a través de l'expedició del document professional corresponent, obtenint la llicència preceptiva, del qual ha d'estar proveït tot el personal del casino, i que és el mateix per a totes les categories professionals.

2. L'expedició del document professional té caràcter discrecional. Així mateix, el document professional pot ser revocat o suspès en execució de sentència que inhabiliti per a l'exercici d'aquesta activitat o com a conseqüència de l'exercici de la potestat sancionadora.

3. La suspensió i la revocació del document professional priven el seu titular de la possibilitat d'exercir la seva funció al casino de joc en territori andorrà.

4. Tot el personal del casino està obligat a proporcionar als agents de l'autoritat competents en matèria de joc tota la informació que se'ls sol·liciti i que es refereixi a l'exercici de les funcions pròpies de cadascun.

5. La llicència de classe I l'atorga el CRAJ d'acord amb un dossier presentat per l'operador, de conformitat amb el que s'estableix al capítol segon del Reglament de les llicències de les classes I i J per a l'operador del casino i per a l'operador del bingo vigent.

6. Els empleats titulars de la llicència de classe I han de rebre una formació específica sobre la detecció de persones amb problemes amb el joc durant els noranta dies posteriors a la seva incorporació al lloc de treball.

Així mateix, han de seguir programes específics de formació permanent que els proporcionin la competència suficient per detectar i conèixer la normativa vigent respecte de les operacions que puguin estar relacionades amb el blanqueig de capital i el finançament del terrorisme. Aquesta formació la imparteix anualment la Unitat d'Intel·ligència Financera d'Andorra.

Capítol segon. Personal directiu: director de joc i membres del comitè de direcció

Article 50. *Òrgans de direcció dels jocs*

1. El director de joc i els membres del comitè de direcció estan obligats a complir els termes del plec de bases del concurs d'adjudicació de la llicència, totes les disposicions de la Llei que siguin aplicables, les contingudes en la decisió d'atorgament de la llicència de classe A per a l'explotació del casino i les dels reglaments, i han de vetllar en tot moment per la veracitat dels jocs i la regularitat del seu funcionament.

Dins dels terminis i de les condicions previstos per la Llei i els reglaments, han de posar a disposició dels inspectors del CRAJ encarregats del control qualsevol informació que sigui del seu interès.

2. La direcció dels jocs i el control del seu desenvolupament corresponen primàriament al director de joc, sense perjudici de les facultats generals que corresponguin als òrgans de direcció o administració de la societat titular de la llicència de classe A.

3. El director de joc pot ser auxiliat en l'exercici de les seves funcions per un comitè de direcció o, si no n'hi ha, per un o diversos subdirectors. L'existència del comitè de direcció no exclou el nomenament de subdirector o subdirectors, si això s'estima necessari.

Els membres del comitè de direcció i el subdirector o els subdirectors han de ser nomenats per l'òrgan d'administració de la societat.

4. El comitè de direcció, quan n'hi hagi, ha d'estar compost com a mínim per tres membres, un dels quals ha de ser necessàriament el director de joc.

5. El personal a què fa referència aquest article i que es relacioni amb el públic ha d'estar en condicions de poder-lo atendre en qualsevol de les llengües següents: català, castellà i francès.

6. El director de joc i els membres del comitè de direcció han de tenir una llicència de classe I, en virtut de l'article 8 de la Llei, així com de les disposicions del Reglament de les llicències de les classes I i J per a l'operador del casino i per a l'operador del bingo vigent, atorgada pel CRAJ sota reserva de no exercir càrrecs electes al Principat d'Andorra.

Article 51. *Nomenament dels òrgans de direcció*

1. El nomenament del director de joc, dels membres del comitè de direcció restants i dels subdirectors requereix l'aprovació del CRAJ, la qual s'ha d'atorgar, si escau, en l'autorització d'obertura i funcionament.

2. L'aprovació a què es refereix l'apartat anterior pot ser revocada d'acord amb el que disposa la Llei.

3. En cas de mort, incapacitat, dimissió o cessament de les persones a què es refereix l'apartat 1 d'aquest article, la societat ho ha de comunicar dins dels cinc dies hàbils següents al CRAJ.

En el cas del director de joc, la societat ha de nomenar transitòriament per assumir les seves funcions, i de manera immediata, un dels subdirectors, si n'hi ha, o un dels membres del comitè de direcció, la qual cosa s'ha de comunicar al CRAJ en el mateix termini abans indicat.

4. Dins dels trenta dies següents a la mort, la incapacitat, la dimissió o el cessament de les persones a què es refereix l'apartat 1 d'aquest article, la societat ha de proposar al CRAJ les persones que hagin de substituir-les, amb indicació de les seves dades, de conformitat amb el que s'estableix al capítol segon del Reglament de les llicències de les classes I i J per a l'operador del casino i per a l'operador del bingo vigent.

Article 52. *Facultats dels òrgans de direcció*

1. El director de joc, els subdirectors i els altres membres del comitè de direcció són els responsables de l'ordenació i l'explotació correcta dels jocs davant l'Administració i la societat titular de la llicència, dins dels termes de l'autorització administrativa i de les normes d'aquest Reglament i la resta de normativa d'aplicació general. Només ells poden impartir ordres al personal de jocs, segons el repartiment de funcions que entre aquests últims estableixin els òrgans rectors de la societat, i els correspon la facultat per resoldre les reclamacions dels jugadors i dels visitants del casino, sense perjudici que es pugui fer ús en tot moment dels fulls de reclamació corresponents.

2. El director de joc pot ser substituït en les seves funcions pels subdirectors i pels membres del comitè de direcció. Excepcionalment, i en tot cas per un temps no superior a un dia, pot ser substituït també per un dels inspectors o empleats de control de la màxima categoria existent al casino.

3. El director de joc, o la persona que el substitueixi, els subdirectors i els altres membres del comitè de direcció són solidàriament responsables, llevat del cas en què es pugui determinar una responsabilitat directa o específica respecte de la custòdia del material dels jocs existent al casino, de la resta de documentació i de dur correctament la comptabilitat específica dels jocs. Tots els elements indicats han de trobar-se permanentment a disposició dels funcionaris d'inspecció i control del CRAJ.

Article 53. *Limitacions per als òrgans de direcció*

El director de joc, els subdirectors i els membres del comitè de direcció no poden:

- a) Participar en els jocs que es desenvolupen al casino, bé directament o bé mitjançant una persona interposada.
- b) Exercir funcions pròpies dels empleats de les sales de joc. Això no obstant, els subdirectors i els membres del comitè de direcció poden substituir transitòriament els inspectors o caps de taula en l'exercici de la seva funció, però en cap cas els crupiers, així com, en situacions d'emergència, la resta dels empleats de les sales de joc, amb la finalitat d'evitar la manca de servei mínim als visitants del casino en aquestes circumstàncies o per raons de seguretat, salvaguarda de les persones i custòdia de tots els elements de joc, fitxes i moneda de curs legal exposats en les sales de joc.
- c) Rebre per qualsevol títol participacions percentuals dels ingressos bruts del casino o dels beneficis del joc, excepte els dividendes que els podrien correspondre si fossin accionistes de la societat.
- d) Participar en la distribució del tronc de propines a què es refereix l'article 56 d'aquest Reglament.

Capítol tercer. Personal de servei i de joc

Article 54. *Personal de serveis i de joc*

1. Tot el personal de serveis i de la sala de joc ha de ser contractat d'acord amb qualsevol de les modalitats que preveu la normativa laboral vigent i ha de disposar del document professional a què fa referència l'article 49 d'aquest Reglament.
2. Tot el personal de la sala de joc i el que es relacioni amb el públic ha d'estar en condicions de poder-lo atendre en qualsevol de les llengües següents: català, castellà i francès.
3. Els empleats de jocs, les persones a càrrec del control a les entrades, el controlador a càrrec de la seguretat i els encarregats de la videovigilància han d'haver obtingut la llicència de classe I, d'acord amb l'article 8 de la Llei i l'article 49 d'aquest Reglament.

La llicència de classe I l'atorga el CRAJ d'acord amb un dossier presentat per l'operador i de conformitat amb el que s'estableix al capítol segon del Reglament de les llicències de les classes I i J per a l'operador del casino i per a l'operador del bingo vigent.

De conformitat amb el paràgraf 1 d'aquest article, s'ha d'entregar a cada treballador titular de la llicència de classe I una targeta d'empleat del casino que permet treballar al casino d'Andorra.

Article 55. *Limitacions per al personal del casino*

1. El personal que presta els seus serveis al casino de joc no pot:
 - a) Entrar o romandre a les sales de joc fora de les hores de servei o per raons alienes al servei, excepte amb l'autorització de la direcció del casino.
 - b) Percebre participacions percentuals dels ingressos bruts del casino o dels beneficis dels jocs, sense perjudici del que disposa l'article següent.
 - c) Concedir moneda de curs legal, fitxes o crèdit als jugadors o visitants.
 - d) Transportar fitxes, plaques o moneda de curs legal durant el servei a l'interior del casino de manera diferent de la prevista reglamentàriament, o guardar-ne de manera que la seva procedència o utilització no puguin ser justificades.
2. El personal de joc, inclosos els auxiliars, i el personal de recepció, de caixa i de seguretat no pot:
 - a) Participar directament o mitjançant terceres persones en els jocs d'atzar que es practiquen al casino.
 - b) Consumir begudes alcohòliques o drogues tòxiques, estupefaents o substàncies psicotròpiques durant les hores de servei, tot això sense perjudici de les responsabilitats disciplinàries o penals de certes actituds descrites.

3. El personal que desenvolupa les funcions de crupier o de canvista a les taules de joc i el personal de caixa no pot portar vestits amb butxaques.

Article 56. Propines

1. La societat titular del casino pot acordar la no admissió de propines per part del personal, la qual cosa, en aquest cas, s'ha d'advertir als jugadors de forma clarament visible a l'accés al casino o al servei de recepció.

Si s'admeten propines, el lliurament ha de ser sempre discrecional quant a l'ocasió i la quantia.

2. El CRAJ, amb l'audiència prèvia de la societat titular, pot suspendre temporalment o definitivament l'admissió de propines, si s'haguessin comès abusos en l'exigència o la percepció d'aquestes gratificacions, i ha de determinar les condicions específiques requerides per aixecar la suspensió quan sigui temporal.

3. Està prohibit al director de joc, als subdirectors, als membres del comitè de direcció i al personal de jocs sol·licitar propines dels jugadors o acceptar-ne a títol personal. A la sala de joc, les propines que per qualsevol títol lliuren els jugadors han de ser dipositades immediatament a les caixes que a aquest efecte hi ha d'haver a les taules de joc i, si escau, als departaments de recepció i caixa, sense que puguin ser guardades d'una altra manera, en tot o en part. En cas d'error o abús, el director de joc ha de disposar el que pertorqui quant a la devolució.

L'import de les propines es compta en acabar l'horari de joc i s'anota diàriament en un compte especial.

4. El tronc de propines està constituït per la massa global de propines, i s'ha de repartir una part entre el personal empleat i una altra per atendre els costos de personal. La distribució del tronc de propines s'estableix de comú acord entre la societat titular i la representació del personal empleat.

Títol IV. Inspecció i sancions

Capítol únic. Inspecció

Article 57. Inspecció i vigilància

La inspecció i la vigilància del que regula aquest Reglament corresponen al CRAJ, d'acord amb el que preveu l'article 102 i concordants de la Llei i les disposicions del Reglament regulador del Servei d'Inspecció i del procediment sancionador del Consell Regulador Andorrà del Joc vigent, tot això sens perjudici de les funcions encomanades als òrgans competents en matèria d'inspecció financera, tributària i d'altres.

Article 58. Inspectors encarregats de la vigilància

1. Els únics inspectors que estan qualificats, excepte tots els altres agents de l'Estat, per exercir la supervisió sobre l'explotació dels jocs al casino i el control dins i fora de la sala són els agents designats pel CRAJ.

2. No es pot prohibir a aquestes persones la lliure entrada a la sala de jocs i qualsevol altre local dependent del casino sota cap pretext. Els representants del casino han de sotmetre's al seu control i prestar-se a les seves investigacions.

3. Els inspectors del CRAJ estan autoritzats per assegurar el compliment estricte de la normativa aplicable, i per centrar les seves investigacions sobre els punts de la gestió de l'establiment o del funcionament dels jocs.

Article 59. Ordre dels jocs

L'ordre dels jocs al casino està garantit sota l'autoritat del CRAJ i en les condicions establertes per aquest organisme. Els inspectors encarregats del control per part del CRAJ estan facultats per adoptar totes les mesures necessàries per garantir, en el marc d'aquest Reglament, la regularitat i la seguretat dels jocs.

Article 60. Registre especial d'observacions

Al casino, es requereix un registre especial de les observacions, signat, rubricat i segellat pel CRAJ.

Els inspectors nomenats pel CRAJ responsables de la vigilància demanen aquest registre especial cada vegada que visiten el casino de joc per dur a terme qualsevol operació de verificació o d'auditoria. Mostren el

dia i l'hora de la seva visita i la naturalesa de les operacions efectuades, i en el document detallen, si escau, les observacions, les instruccions o les ordres que han fet. El director de joc ha d'esmenar, en el termini de vuit dies, amb referència a aquestes observacions, el seguiment que li ha estat reservat.

Article 61. *Registre de comunicacions i de sol·licituds d'informació*

Al casino es requereix un registre especial, signat, rubricat i segellat pel CRAJ.

Aquest registre permet al director de joc del casino demanar aclariments i informació addicional prop del CRAJ sobre l'aplicació de la normativa existent i demanar a l'Administració informació sobre les dificultats d'execució o formular qualsevol comentari o pregunta en relació amb l'explotació.

Aquest registre pot ser consultat pels inspectors esmentats a l'article 58 d'aquest Reglament.

La supervisió general dels casinos és exercida pels agents designats pel CRAJ que tenen la facultat d'obtenir tota informació, en tot moment, de qualsevol dels documents útils per al compliment de les seves missions.

Article 62. *Règim sancionador*

L'incompliment del que estableix aquest Reglament s'ha de sancionar d'acord amb el que disposa el títol VI de la Llei, així com les disposicions del Reglament regulador del Servei d'Inspecció i del procediment sancionador del Consell Regulador Andorrà del Joc vigent.

Títol V. Homologació d'equipaments de jocs d'atzar

Capítol únic. Equipaments de jocs d'atzar

Article 63. *Homologació d'equipaments de jocs d'atzar (llicència de classe J)*

1. S'entén per equipament de joc d'atzar el definit en l'article 4, apartat 2.h, de la Llei, és a dir, tot equipament que permeti el funcionament del joc d'atzar. A títol enunciatiu i no limitatiu: les màquines d'atzar oneroses, les màquines recreatives amb premi programat, les taules de joc i els seus complements o qualsevol altre objecte o instrument que tingui una finalitat directa o accessòria amb el joc d'atzar.

2. Requisits dels equipaments de jocs d'atzar

a) Els jocs d'atzar permesos només es poden practicar amb els requisits i les condicions assenyalats en la Llei i en els reglaments específics que la desenvolupin. Al casino únicament es poden portar a terme els jocs d'atzar que hagin estat específicament autoritzats.

b) La pràctica dels jocs d'atzar, de les màquines d'atzar oneroses i de les màquines recreatives amb premi programat només es pot efectuar mitjançant les mesures de control i homologació dels equips de jocs d'atzar que determina l'article 63 de la Llei.

c) Totes les persones físiques o jurídiques que vulguin desenvolupar l'activitat de comercialització, distribució i manteniment d'equipaments de joc d'atzar al Principat d'Andorra han de ser titulars d'una llicència de classe J i estar inscrits al Registre d'Empreses creat pel CRAJ.

d) La inscripció en el Registre d'Empreses és la que es determina al capítol tercer del Reglament de les llicències de les classes I i J per a l'operador del casino i per a l'operador del bingo, vigent.

e) En el cas de les màquines d'atzar oneroses cal atènyer-se al que determina l'annex II d'aquest Reglament.

Títol VI. Publicitat i joc responsable

Capítol únic. Normes generals sobre la publicitat i joc responsable

Article 64. *Activitats promocionals i joc responsable*

1. L'empresa titular del casino de joc pot dur a terme publicitat i promoció de les seves activitats de jocs i apostes, i ha de respectar, en tot cas, les normes generals sobre publicitat, sobre serveis de la societat

de la informació i comerç electrònic i sobre comunicació audiovisual que siguin aplicables. La realització d'aquestes activitats l'ha d'autoritzar el CRAJ en aplicació de les disposicions de l'article 77 de la Llei. En l'activitat promocional s'ha de fer constar expressament que està prohibit el joc a menors d'edat, així com els efectes perjudicials que pot comportar el joc no responsable, fent referència al sistema d'informació i ajut que preveu l'article 78 de la Llei esmentada.

La realització d'activitats de publicitat o de promoció a l'interior del casino no pot alterar la dinàmica de joc corresponent que s'estigui desenvolupant en cada moment.

2. L'empresa titular del casino de joc ha d'establir, respecte dels jocs que desenvolupa, les directrius sobre mesures, procediments i sistemes tècnics que afavoreixin la pràctica responsable que fixi el CRAJ, i han de preveure aspectes com la comunicació i publicació de missatges d'avertiment sobre joc responsable adreçats a les persones jugadores, l'habilitació d'espais o funcions amb informació d'interès als destinataris esmentats. Quan aquestes directrius impliquin qüestions relacionades amb el joc patològic i amb l'atenció sanitària, s'han d'elaborar amb l'assessorament del departament competent en matèria de salut del Govern.

Article 65. *Règim de les autoritzacions*

1. La sol·licitud d'autorització s'ha de presentar davant del CRAJ, com a mínim, un mes abans de la data de realització de l'activitat promocional, mitjançant un escrit que reuneixi els requisits que exigeix l'article 77 de la Llei. Aquesta sol·licitud ha d'anar acompanyada dels documents següents:

- a) Memòria amb el contingut de la promoció, en què cal indicar l'objecte de la promoció publicitària i la durada de la campanya.
- b) El projecte d'activitat publicitària o promocional, que ha de consistir en una reproducció adequada, segons el suport de difusió, dels textos i la composició gràfica.

2. El termini màxim de què disposa el CRAJ per dictar i notificar la resolució és de dos mesos, a comptar de la data d'entrada de la sol·licitud. Transcorregut aquest termini sense que s'hagi dictat i notificat la resolució expressa, la persona interessada pot entendre estimada la seva sol·licitud. Contra la resolució esmentada es pot interposar un recurs davant del Govern.

Article 66. *Règim de comunicació*

No requereixen autorització prèvia les activitats promocionals següents, sempre que no es faci referència específica i directa a les activitats pròpies de joc:

- a) L'esment de la ubicació del casino, així com dels seus serveis complementaris.
- b) L'ús de l'anagrama o el nom del casino amb motiu del patrocini d'espectacles públics o d'activitats recreatives, esportives o culturals, de caràcter puntual, llevat dels específics per a menors d'edat.
- c) La divulgació en revistes especialitzades de viatges o del sector del joc.
- d) L'elaboració i emissió de fullets sobre el casino, els esdeveniments que hi tenen lloc i els serveis complementaris. Aquests fullets es poden disposar en hotels, agències de viatges, centres de transport de viatgers, locals o instal·lacions d'espectacles públics i establiments turístics en general.
- e) L'emissió en mitjans de comunicació de reportatges estrictament informatius.
- f) La instal·lació de rètols a la façana de l'edifici o a l'accés al recinte urbanístic on es trobi el casino, o de rètols indicatius dels accessos i la ubicació del casino.
- g) L'elaboració i la venda d'objectes amb el nom comercial o l'anagrama del casino, llevat dels dirigits a menors d'edat.
- h) L'entrega gratuïta als usuaris del casino d'objectes de poca quantia amb el nom comercial i l'anagrama del casino.

Títol VII. Règim fiscal

Capítol únic. Normes fiscals

Article 67. *Obligats tributaris*

És obligat tributari l'operador a qui s'hagi atorgat l'autorització administrativa corresponent per poder explotar un casino de joc, que permet solament l'explotació de jocs mixtos d'atzar i habilitat, d'apostes de contrapartida, de taula, tant de cercle com de contrapartida, i de màquines d'atzar oneroses, de forma presencial.

Article 68. *Impost*

1. La base de tributació es determina en cada exercici pel producte brut del joc.
2. El tipus de gravamen per a les activitats de joc efectuades al casino és del 10% sobre el producte brut del joc; l'import mínim meritat és de 2.000.000 d'euros durant un exercici econòmic complet, o la seva part proporcional en el cas d'exercicis econòmics de durada inferior a un any.
3. La meritació i la liquidació de l'impost es regulen pel que disposa la Llei i pel Reglament de gestió de l'impost sobre activitats de joc d'atzar.

Article 69. *Taxa*

1. La taxa prevista a l'article 94 de la Llei merita en el moment de presentar la sol·licitud de llicència.
2. Pel que fa a la taxa de manteniment, merita anualment a comptar de la data d'autorització de la llicència.

Disposició derogatòria

Les disposicions del Decret del 23 de novembre del 2016 pel qual s'aprova el Reglament del casino de joc i dels annexos que el formen queden totalment derogades.

Cosa que es fa pública per a coneixement general.

Andorra la Vella, 1 de juny del 2022.

Per delegació

Jordi Gallardo Fernández

Ministre de Presidència, Economia i Empresa

Annex I. Catàleg de jocs

Normes generals de funcionament dels jocs

1. Polivalència de les taules. Les funcions del cap de taula poden simultaniejar-se sobre varies taules de naips i de bola, sense que el nombre total de taules al seu càrrec excedeixi de sis.
2. Reversibilitat i alternança de les taules. Es pot autoritzar l'ús alternatiu i reversible de taules per a la pràctica dels jocs de naips sempre que ho permetin les dimensions i característiques de les taules de cada una de les modalitats de joc que es determinin en aquest Catàleg.

Índex

01. Ruleta francesa
02. Ruleta americana d'un sol zero o amb dos zeros
03. Black Jack o Vint-i-u
04. Bola o *Boule*
05. Trenta i quaranta
06. Daus o *Craps*

07. Punt i banca
08. Bacarà o *Chemin de fer* o Ferrocarril
09. Bacarà a dos draps
10. Pòquer de contrapartida en la varietat de pòquer sense descart
11. Pòquer de contrapartida en la varietat de pòquer *Trijoker*
12. Pai *Gow* Pòquer
13. *Monte* o Banca
14. Repte
15. Tripòquer
16. *Sic Bo*
17. *Mahjong Pai Gow*
18. Pòquer de 4 cartes
19. Triple Black Jack
20. Texas Pòquer de contrapartida
21. Triple Joc
22. Texas *Hold'em* Pòquer Bonus
23. Pòquer de cercle: normes generals i comunes a les diferents varietats del pòquer de cercle
 - 23.1. Pòquer cobert de 5 cartes amb descart
 - 23.2. Variants de pòquer descobert
 - 23.2.1. Pòquer descobert en la variant *Seven Stud Pòquer*
 - 23.2.2. Pòquer descobert en la variant *Omaha*
 - 23.2.3. Pòquer descobert en la variant *Hold'em*
 - 23.2.4. Pòquer descobert en la variant *Five Stud Pòquer*
 - 23.2.5. Pòquer descobert en la variant de pòquer sintètic
24. Roda de la fortuna
25. Banca francesa o daus portuguesos

Els jocs d'atzar que es poden practicar exclusivament al casino són els següents:

01 - Ruleta francesa

I. Denominació

La ruleta francesa és un joc d'atzar, dels denominats de *contrapartida*, la característica essencial dels 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, a 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 dels 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, al centre o en un extrem de la qual hi ha la ruleta. A un costat de la ruleta 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 s'hi facin mentre duri, i té prohibit manipular, de cap manera, la moneda de curs legal, les plaques o les fitxes. Pot haver-hi un cap de taula per cada quatre taules contigües.
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 apostes esmentades 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 dos 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 dos vegades l'import de la seva aposta.
- h) Dos columnes o columna a cavall. S'aposta als 24 números que corresponen a dos columnes contigües i el guany és la meitat de l'aposta.
- i) Dos dotzenes o dotzena a cavall. S'aposta als 24 números que corresponen a dos 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 dos 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 i màxim de les apostes a la ruleta està determinat per l'autorització concedida pel CRAJ.

B) L'empresa operadora de llicència de casino de joc pot escollir, dintre d'aquest màxim i mínim d'apostes, l'opció que més li convingui segons els seus criteris.

C) Durant el transcurs de la sessió, i una vegada posada en funcionament una taula, el casino podrà variar el límit d'aposta de la mateixa sessió, si el desenvolupament de la partida així ho requereix.

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 fer les seves apostes fins al moment en què el crupier, pel fet que el moviment de la bola esdevé més lent i està a punt de caure dins el disc, anuncia "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 rascle 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.

V. Tancament provisional

Durant el desenvolupament de la sessió i una vegada posada en funcionament una taula, si el director de joc ho considera oportú, durant les hores que baixi l'afluència de públic, pot tancar provisionalment la taula, i l'ha de tornar a posar en funcionament quan calgui. Per fer aquesta operació el director de joc ha de tancar la banca amb la tapa corresponent i sota clau i s'ha de quedar la clau fins que es torni a posar en funcionament o es tanqui definitivament la taula.

02 - Ruleta americana d'un sol zero o amb dos zeros

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 les 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. Possibilitat de joc

Jugada del *Jackpot*. El Casino pot sol·licitar autorització per instal·lar en alguna o a totes les taules de Ruleta, una aposta addicional anomenada *Jackpot*. El seu objecte és aconseguir un premi especial.

Per jugar al *Jackpot* s'ha de dipositar en la casella destinada a aquesta finalitat una quantitat estipulada, però que en cap cas no pot ser superior a la meitat del mínim de la taula. En cas que s'obtingui una de les combinacions proposades, el jugador obtindrà el premi especial corresponent. La relació dels premis ha d'estar exposada en un lloc visible de la taula, fent coincidir les combinacions que cal aconseguir amb els premis que es poden guanyar.

II. 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:

- 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.
- 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, separats netament 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. Es poden utilitzar també dispositius electrònics o mecànics per assignar el valor de les fitxes.
- El cap de taula pot també autoritzar les apostes fetes directament amb fitxes de valor individual, de les existents al casino, sempre que el seu nombre no resulti excessiu per a l'adequat desenvolupament i control del joc.

III. Personal

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 altres funcions d'assistència, d'ordenar les piles de fitxes si no hi ha 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.

IV. 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 fan amb fitxes de color d'un valor determinat, pròpies del jugador guanyador, o amb fitxes i plaques de valor o ambdós.

V. 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.

A la variant amb dos zeros, hi ha un número més en el cilindre, representat pel doble zero. Aquesta variant incorpora una nova aposta anomenada línia especial que juga als números 0, 00, 1, 2 i 3, i que es paga 6 a 1.

VI. Mínim i màxim de les apostes

a) El mínim i màxim de les apostes en la ruleta està determinat per l'autorització concedida pel CRAJ.

b) L'empresa operadora de la llicència de casino de joc pot escollir, dintre d'aquest màxim i mínim d'apostes, l'opció que més li convingui segons els seus criteris.

VII. Tancament provisional

Durant el desenvolupament de la sessió i una vegada posada en funcionament una taula, si el director de joc ho considera oportú, durant les hores que baixi l'afluència de públic, pot tancar provisionalment la taula, i l'ha de tornar a posar en funcionament quan calgui. Per fer aquesta operació el director de joc ha de tancar la banca amb la tapa corresponent i sota clau i s'ha de quedar la clau fins que es torni a posar en funcionament o es tanqui definitivament la taula.

03 - Blackjack o Vint-i-u

I. Denominació

El Blackjack 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 Blackjack 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 convingui 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 taules al començament de la sessió.

El distribuïdor ha de ser obligatòriament d'un model degudament autoritzat per a aquest joc pel CRAJ.

III. Personal

1. L'inspector o cap de taula

A l'inspector o cap de taula li correspon controlar el joc i resoldre els problemes que se li presentin durant el seu curs. Pot haver-n'hi un per cada dos taules o fins a quatre, si són contigües.

2. El crupier

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 a 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, 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. El cap de taula és qui ha d'autoritzar aquests jugadors drets a poder participar en el joc.

V. Regles del joc

1. Possibilitats de joc

a) Joc simple o Blackjack

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 ja ha obtingut 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 jugadors han fet el seu joc, el crupier, sempre que quedin competidors en aquesta mà, es dona a ell mateix una o diverses 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 a 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 Blackjack, que consisteix a arribar als 21 punts només amb els primers dos naips, se li paga sempre a raó de tres per dos. El Blackjack sempre guanya a la puntuació de 21 que s'ha obtingut amb més de dos cartes.

b) L'assegurança

Quan el primer naip del crupier és un as, els jugadors poden assegurar-se contra el possible Blackjack 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 fa un Blackjack, recull les apostes que perden i paga les assegurances a raó de dos per un. Si no fa un Blackjack, recull les assegurances i cobra o paga les altres apostes com en el joc simple.

c) Les parelles

Quan un jugador rep les dos primeres cartes del mateix valor, pot jugar a dos mans. Si utilitza aquesta possibilitat ha de fer una aposta igual a la seva inicial sobre l'altra carta. Aquestes dos cartes i aquestes dos 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 rebí.

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 Blackjack 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.

També pot doblar amb qualsevol combinació de les dos primeres cartes, inclús quan existeixin separacions, amb obligació per part del crupier d'anunciar la possibilitat de doblar quan el jugador tingui 9, 10 o 11. El valor de l'as sempre serà el més favorable per al client.

e) Menor o major de 13

Amb independència de les possibilitats de joc anteriorment relacionades, el casino pot posar en ús la modalitat de sort simple per *menor o major de 13*. Consisteix en una aposta opcional i independent en què el jugador aposta sobre si el total de punts de les seves dos primeres cartes, essent sempre una el valor de l'as, és inferior o superior a 13, i es perd l'aposta en ambdós casos per a un total igual a 13. Els pagaments es faran a la par, és a dir, per la mateixa quantitat de l'aposta col·locada en els espais habilitats per a *major o menor*; aquesta aposta pot ser de qualsevol quantitat dins del límit mínim i màxim operatiu en la taula.

f) La retirada del jugador pot desistir de la seva jugada i perdre la meitat de l'import de la seva aposta excepte quan la carta descoberta de la banca sigui un as i, en tot cas, sempre abans de donar la tercera carta del primer jugador que la sol·liciti.

g) Jugada del Jackpot. El Casino pot sol·licitar autorització per instal·lar en alguna o a totes les taules de Blackjack, una aposta addicional anomenada jackpot. El seu objecte és aconseguir un premi especial, depenent només de la jugada que obtingui el jugador.

Per jugar al jackpot, s'ha de dipositar en la casella destinada a aquesta finalitat, o a l'espai existent entre les caselles i la línia de l'assegurança, una quantitat estipulada, però que en cap cas no pot ser superior a la meitat del mínim de la taula. En cas que s'obtingui una de les combinacions proposades, el jugador obtindrà el premi especial corresponent. La relació dels premis ha d'estar exposada en un lloc visible de la taula, fent coincidir les combinacions que s'han d'aconseguir amb els premis que es poden guanyar.

Les combinacions possibles són les següents:

- Si la primera carta és qualsevol 7 es pagarà, com a mínim, 2 a 1 el valor de l'aposta del jackpot.
- Si les dos primeres cartes són dos 7 de pal diferent, es pagarà, com a mínim, 10 a 1 el valor de l'aposta del jackpot.
- Si les dos primeres cartes són dos 7 del mateix pal, es pagarà, com a mínim, 50 a 1 el valor de l'aposta del jackpot.
- Si les tres primeres cartes són tres 7 de pal diferent, es pagarà, com a mínim, 200 a 1 el valor de l'aposta del jackpot.
- Si les tres primeres cartes són tres 7 del mateix pal, es pagarà, com a mínim, el valor total del jackpot, que en cap cas no podrà ser inferior a 5.000 vegades el valor de l'aposta del jackpot.

S'entén que únicament es paga el premi més gran.

Podran autoritzar-se jackpot progressius, i carrusels entre diferents taules, però en tot cas requeriran autorització expressa, i la seva relació no podrà disminuir les proporcions esmentades.

2. Apostes acumulades

Es poden autoritzar, per part del CRAJ, 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 Blackjack.

Els premis poden ser en moneda de curs legal o el seu equivalent en espècie.

Així mateix, es podran autoritzar apostes addicionals i independents per als jugadors, anomenades progressius, l'objecte de les quals 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 disposar una quantitat estipulada en una ubicació a la taula amb comptador exclusivament destinat a aquesta finalitat. Així mateix, pot existir un progressiu comú a diverses taules. El desenvolupament 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.

L'import de l'aposta del progressiu no pot ser superior a la meitat de l'aposta mínima de la taula.

3. Mínim i màxim de les apostes

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

- a) El mínim ve fixat per l'autorització concedida pel CRAJ. Són aplicables a aquest joc les normes de la ruleta referents a la possibilitat de modificar el mínim i el màxim de les apostes.
- 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 casella i no pot ser sobrepassat per la suma de les apostes efectuades sobre cada una d'elles per part d'un o diversos jugadors.

4. Funcionament del joc

Hi ha 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 del casino de joc.
- b) Finalitzades les operacions prèvies, cadascuna de les piles s'escarteja 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 croupier 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 al distribuïdor.

c) Distribuïdor o escartejador automàtic. Si s'utilitza el procediment de barreja automàtica de naips, el crupier els introdueix al distribuïdor automàtic per barrejar-los i distribuir-los 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 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 fent és l'última de l'escapçament.

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

VI. Tancament provisional

Durant el desenvolupament de la sessió i una vegada posada en funcionament una taula, si el director de joc ho considera oportú, durant les hores que baixi l'afluència de públic, pot tancar provisionalment la taula, i l'ha de tornar a posar en funcionament quan calgui. Per fer aquesta operació el director de joc ha de tancar la banca amb la tapa corresponent i sota clau i s'ha de quedar la clau fins que es torni a posar en funcionament o es tanqui definitivament la taula.

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, al 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.

La plataforma esmentada consisteix en un plat circular d'aproximament 1,50 metres de diàmetre inserit en un quadre d'aproximament 1,85 metres de costat. Al centre hi ha un sortint al voltant del qual es distribueixen dos 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, i indicarà 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 hi pot 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 per l'autorització concedida pel CRAJ.

Tanmateix, el director responsable de l'establiment pot obrir els draps amb una aposta mínima igual a dos 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 el mínim esmentat.

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". Les apostes 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 fa 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 rascle les fitxes al jugador que ha apostat massa tard.

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

Llavors, el crupier recull, amb el seu rascle, totes les apostes perdedores i deixa 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.

VI. Tancament provisional

Durant el desenvolupament de la sessió i una vegada posada en funcionament una taula, si el director de joc ho considera oportú, durant les hores que baixi l'afluència de públic, pot tancar provisionalment la taula, i l'ha de tornar a posar en funcionament quan calgui. Per fer aquesta operació el director de joc ha de tancar la banca amb la tapa corresponent i sota clau i s'ha de quedar la clau fins que es torni a posar en funcionament o es tanqui definitivament la taula.

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, dos de les quals, de mida més gran, corresponen al vermell i al negre; ambdós 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-hi una ranura en la qual es disposen 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 dos 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 dos 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 pel CRAJ.

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 fet 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, i es procedeix al recompte.

Després d'haver introduït les cartes al distribuïdor, es reparteixen de cara amunt sobre la taula, començant necessàriament per la fila negra. Quan el total arriba als 31 punts o els sobrepassa, s'inicia la col·locació de les cartes a la fila vermella. A continuació el crupier anuncia en veu alta la puntuació de cada fila i les jugadores 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 fa 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 el 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.

VI. Tancament provisional

Durant el desenvolupament de la sessió i una vegada posada en funcionament una taula, si el director de joc ho considera oportú, durant les hores que baixi l'afluència de públic, pot tancar provisionalment la taula, i l'ha de tornar a posar en funcionament quan calgui. Per fer aquesta operació el director de joc ha de tancar la banca amb la tapa corresponent i sota clau i s'ha de quedar la clau fins que es torni a posar en funcionament o es tanqui definitivament la taula.

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'hi ha 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 caires ben definits i tallants, els angles vius i els punts marcats al ras. No s'admeten, per tant, daus amb caires bisellats, angles arrodonits o punts còncaus.

En una de les cares hi ha de figurar el nombre d'ordre del fabricant i les sigles de l'establiment, sense que això 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 que 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 la moneda de curs legal a la caixa.

2. Crupiers

Els crupiers s'ocupen de recollir les apostes perdedores, de col·locar, si escau, les apostes sobre la caixa i indicar 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, el 3 o el 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 dona 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, el 3 o 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 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 dona 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, el 3, el 4, el 9, el 10, l'11 o el 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 dos 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 dos 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 dona 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 dona 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 dona 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 dona 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 dona 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 a 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 dona 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 les determina el CRAJ 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 la direcció del casino pot determinar 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 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 de la taula 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 a 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 és 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 jugador 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 a més 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.

V. Tancament provisional

Durant el desenvolupament de la sessió i una vegada posada en funcionament una taula, si el director de joc ho considera oportú, durant les hores que baixi l'afluència de públic, pot tancar provisionalment la taula, i l'ha de tornar a posar en funcionament quan calgui. Per fer aquesta operació el director de joc ha de tancar la banca amb la tapa corresponent i sota clau i s'ha de quedar la clau fins que es torni a posar en funcionament o es tanqui definitivament la taula.

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 de les denominades tipus *Blackjack* o amb índexs, a criteri de la direcció, la meitat d'un color i l'altra meitat d'un altre. Els naips poden haver estat usats diverses vegades, sempre que 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 Blackjack o Vint-i-u).

3. Taula de joc

També es pot practicar el joc de punt i banca en taula reduïda, de manera similar a la del joc del Blackjack o Vint-i-u (que pot permetre l'ús alternatiu i reversible per a ambdós jocs d'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 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. Opcionalment, el director de joc pot autoritzar la participació de fins a tres apostes a cada casella dins dels límits de l'aposta màxima per a cada plaça.

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

Al cap de taula o inspector li correspon la direcció del joc en totes les 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 són contigües.

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

2. Crupiers

Els crupiers són els responsables de les apostes dels respectius costats de la taula, així com de recollir les apostes perdedores i pagar les apostes guanyadores. Els correspon també escartejar les cartes i introduir-les al distribuïdor i a 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 és 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 fer 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 la mà de *punt*; la mà de *punt* correspon al jugador que ha fet 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 la fa el crupier, sense permetre als jugadors tocar les cartes.

V. Banca

L'establiment es constitueix en banca i li correspon el cobrament i pagament de les apostes, segons una de les opcions següents, a criteri de la direcció:

- a) En el cas que la mà de la banca surti guanyadora, s'efectuarà una deducció del 5 per cent de les apostes guanyadores en benefici de l'establiment.
- b) En totes les apostes guanyadores, el pagament serà a la par, excepte quan resulti guanyadora la mà de la banca amb una suma total de 6; en aquest cas, el pagament serà el 50 per cent de les apostes.

En el cas 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 l'autoritat competent en matèria de joc. 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 dos 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 fetes sobre la *igualtat*.

Un cop rebudes les dos primeres cartes per la mà de *banca*, si la puntuació d'alguna de les dos 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 porta a terme segons el que disposen les regles de tirada de la banca en el joc del Punt i banca.

VII. Desenvolupament del joc

Efectuades les operacions de recompte, d'escartear 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 carta determina el nombre de cartes que s'han d'inutilitzar i introduir al recipient o cistella. Per a 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 reparteixi dos cartes, boca avall, a cada mà. La primera i tercera cartes que corresponen a la mà de *punt* són traslladades al crupier, i queden la segona i la quarta cartes 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 fet 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. El crupier anuncia el punt total per a les dos 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.

VIII. Tancament provisional

Durant el desenvolupament de la sessió i una vegada posada en funcionament una taula, si el director de joc ho considera oportú, durant les hores que baixi l'afluència de públic, pot tancar provisionalment la taula, i l'ha de tornar a posar en funcionament quan calgui. Per fer aquesta operació el director de joc ha de tancar la banca amb la tapa corresponent i sota clau i s'ha de quedar la clau fins que es torni a posar en funcionament o es tanqui definitivament la taula.

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 banca 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 del casino 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

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

La superfície central de la taula ha de tenir les obertures o ranures següents: una al centre, també anomenada *cistella*, 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 dos, 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

L'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 i el pagament dels guanys als jugadors. També li correspon orientar els jugadors que ho sol·licitin sobre les regles aplicables a cada cas.

3. Canvista

Situat dret davant o darrere del crupier, el canvista ha d'efectuar el canvi de moneda de curs legal per fitxes als jugadors que ho sol·licitin, 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 dipositar 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 darrere 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 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 manera següent: 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 un jugador no pot ocupar una plaça de seient en diverses taules de joc simultàniament.

El jugador que durant dos 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 no 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 últim 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, 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, s'ofereix als jugadors que estan drets i si cap jugador 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 prioritat 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 i 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, la banca 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 l'autoritat competent en matèria de joc, 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 autoritzar 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 banquer 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 el crupier a doblar la quantitat dins de la banca en aquesta jugada, i la resta passa a formar part del *garatge*. També podrà retirar la meitat de la banca resultant, si pertoca segons el paràgraf anterior. Abans d'iniciar la jugada següent, 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 en què l'import de la banca excedeixi la suma de valors dels punts.

c) *Garatge impropia*. És la part de la banca que el banquer no pot posar en joc perquè excedeix la quantitat màxima permesa 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 dos cartes tapades al jugador que s'enfronta amb ell, i es dona a ell mateix dos 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:

a) Quan té 0, 1, 2, 3, o 4 ha de demanar carta.

b) Quan té 5 pot optar.

c) 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 banca, amb les dos excepcions següents:

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

b) Si la suma de les seves dos 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 (bacaà); 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 la retirada de les apostes, si escau.

Cada jugador pot sol·licitar al crupier aclariments sobre les regles del joc, i el crupier està obligat a donar-ne. Si el jugador té puntuació de 5 i sol·licita consell al crupier, el crupier 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 bacà.

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 el crupier digui "abono la diferència"; però només en aquest cas.

No es permet l'abonament en associació. Els abonaments quedaran només afectats en la jugada en què 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'escartear les cartes, les ofereix als jugadors i diu "senyors, les cartes passen". Qualsevol jugador pot escartear les cartes, però el crupier les ha d'escartear 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 escapça 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 fer 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 el crupier 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 (...) 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 no 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 ja les tingui 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 cartes 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 el lliurament de les cartes a un altre jugador, aquest darrer té preferència si ha agafat les cartes i les ha vistes.

Si, un cop 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 fetes 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 trasllada les cartes fins a 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 que retiri les apostes efectuades un cop ha dit aquesta frase.

Un cop examinades les cartes i sol·licitada, si escau, una tercera, es descobreixen els jocs respectius, i el crupier paga al 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 el banquer 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 fa les operacions corresponents d'escartear, 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 excepcional 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 dos o més cartes enganxades entre si, la jugada queda anul·lada.

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 dos 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 dos, se li adjudica la primera i es refusa la segona; si té 6 o 7, es refusa qualsevol carta extreta.

3. Errors del banquer

Si el banquer extreu una cinquena carta després d'haver-ne donat dos 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 dos cartes, es considera que té una puntuació de zero (bacaà), encara que conservi el seu dret de demanar una altra carta.

Si en donar la tercera carta el banquer dona, per error, dos 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 dos 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 cartes, si van les dos dirigides al *punt*, el banquer ha de descobrir la seva carta respectiva. Si el banquer descobreix per error les dos cartes dirigides al contrari, a més a més de descobrir les seves dos 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 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 abatre.

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 banquer 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 a 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 bacaà. En qualsevol cas, el banquer s'ha de pronunciar abans de treure la carta.

Si el *punt* s'oblida d'abatre 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'abatre 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 refusar, 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 (bacaà) amb les seves dos 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.

IX. Tancament provisional

Durant el desenvolupament de la sessió i una vegada posada en funcionament una taula, si el director de joc ho considera oportú, durant les hores que baixi l'afluència de públic, pot tancar provisionalment la taula, i l'ha de tornar a posar en funcionament quan calgui. Per fer aquesta operació el director de joc ha de tancar la banca amb la tapa corresponent i sota clau i s'ha de quedar la clau fins que es torni a posar en funcionament o es tanqui definitivament la taula.

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 darrere dels asseguts.

També rep el nom de *banca* o *banca francesa* i pot constar de dos 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 hi ha un límit o xifra màxima per 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 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

La taula de joc ha de ser ovalada, amb un entrant en un dels costats més grans, que indica la posició del crupier. Davant del crupier es col·loca el banquer, el qual té a la 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 fer 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 dos, 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 darrere dels primers entre els distints departaments.

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

L'ordre de prioritat per a les apostes entre els jugadors és el següent: en un mateix drap, els jugadors asseguts als 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 prioritat 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 ha llicitacions iguals l'adjudicació és 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 dipositar 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 efectuada 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 si no 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 se subhasta o bé se 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 els que tingui 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 hi ha 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 dos sessions separades entre si per l'hora del sopar. A cada sessió es juguen dos 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, d'aquest epígraf.

Si la puntuació de les dos 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.

Un 8 amb les dos primeres cartes guanya sempre un 8 o 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 dos vegades més. S'entén que el joc és nul quan cap dels dos jugadors no ha perdut o no 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 fetes les operacions de recomptar, escartejar 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 efectuar 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 les custodii. Tot seguit, es fan 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 l'altre, el crupier ingressa la quantitat que correspon al pou o *cagnotte*, a la ranura destinada a aquest efecte. Els guanys del banquer passen a formar part de la banca. Si algun jugador ho demana, les cartes són controlades al final de la talla.

VIII. Errors i infraccions en el joc

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 dos 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 dos 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, el banquer 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 del 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 6 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 puntuació és de 5, 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 abatre 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 (bacaà). 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 que 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 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.

IX. Tancament provisional

Durant el desenvolupament de la sessió i una vegada posada en funcionament una taula, si el director de joc ho considera oportú, durant les hores que baixi l'afluència de públic, pot tancar provisionalment la taula, i l'ha de tornar a posar en funcionament quan calgui. Per fer aquesta operació el director de joc ha de tancar la banca amb la tapa corresponent i sota clau i s'ha de quedar la clau fins que es torni a posar en funcionament o es tanqui definitivament la taula.

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 Blackjack 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 pel CRAJ per a aquest joc

La distribució amb distribuïdor automàtic s'ha de fer de cinc en cinc cartes.

3. Taula de joc

La taula de joc ha de ser de característiques similars a la taula de Blackjack, 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, espais o ranures amb comptador per jugar l'aposta del premi especial o 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

El 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 moneda de curs legal per fitxes als jugadors.

IV. Jugadors: assegurats

El nombre de jugadors assegurats que poden participar en el joc ha de coincidir amb el nombre de caselles d'apostes marcades a 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 no es poden fer comentaris sobre el desenvolupament de la partida.

Si alguna plaça no queda coberta, qualsevol jugador assegut pot apostar sobre la vacant una única aposta cega, en la qual no pot veure les cartes fins que acaba la partida. Aquesta possibilitat de joc és discrecional, i la direcció de joc és qui determina si s'admet o no en cada taula.

V. Regles del joc

1. Combinacions possibles

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

a) Escala real de color. És la 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 combinació 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 dos 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 dos 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 dos cartes del mateix valor i dos 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 dos 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 fer dins dels límits mínims i màxims establerts per a cada taula, d'acord amb les bandes de fluctuació que tingui autoritzades el casino pel CRAJ.

3. Banda de fluctuació per a l'aposta inicial

Ha de tenir com a límit màxim el de 10, 20, 25 o 30 vegades el límit mínim establert en les bandes de fluctuació autoritzades pel CRAJ. Són aplicables a aquest joc les normes de la ruleta sobre la modificació del mínim i màxim de les apostes.

VI. Desenvolupament del joc

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

Abans de la distribució de les cartes, els jugadors han d'efectuar les seves apostes inicials i, si escau, les apostes del premi especial o progressiu, dins 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. Dona també carta a la banca i completa la distribució de les cinc cartes a cada jugador i a la banca, llevat de l'última carta per a la banca, que la dona descoberta. Sense treure els braços de la taula i sempre amb 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 aquell 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, és 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 real: 2.000 vegades la quantitat única estipulada.

b) Carrusel

De forma addicional a tot el joc de la taula els jugadors que ho desitgin, dipositant a aquest efecte en 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, participar en un carrusel entre totes les taules.

La participació al carrusel habilita el jugador al cobrament de premis addicionals, els premis prèviament anunciats, que podran ser en moneda de curs legal, segons el quadre de guanys per a l'acumulat que es detalla a continuació, o en espècie per valor equivalent.

Taula mínima de pagaments per a l'acumulat:

Escala màxima de color: 12.000 vegades l'aposta.

Escala de color: 2.000 vegades l'aposta.

Pòquer: 400 vegades l'aposta.

Full: 100 vegades l'aposta.

Color: 60 vegades l'aposta.

Escala: 30 vegades l'aposta.

I opcionalment el Trio: 10 vegades l'aposta.

Per poder fer l'aposta del carrusel, és condició indispensable haver efectuat l'aposta inicial de la taula.

c) Comprar una carta addicional

Hi ha 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 jugador diposita el naip descartat juntament amb la mateixa quantitat de la seva aposta inicial, que li dona dret a rebre una carta addicional. Les opcions de jocs addicionals del carrusel i el progressiu seran incompatibles amb l'opció de jocs addicionals de compra de carta addicional, de manera que si un jugador fa l'aposta al carrusel o al progressiu i posteriorment vol optar per la compra d'una carta addicional, l'aposta efectuada a aquesta darrera determinarà de forma automàtica la pèrdua de l'aposta efectuada prèviament al carrusel o al progressiu.

d) Progressiu

Consisteix en una aposta addicional independent per als jugadors l'objectiu de la qual és aconseguir un premi especial que depèn únicament de la jugada que obtingui el jugador i de l'import acumulat pel progressiu en aquell moment, prèvia deducció autoritzada a favor de l'establiment. Per jugar al progressiu, cada jugador ha de dipositar una quantitat destinada a aquesta finalitat. Així mateix, pot existir un progressiu comú a diverses taules. El desenvolupament 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 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.

Per poder fer l'aposta del progressiu, és condició indispensable haver efectuat l'aposta inicial de la taula.

VIII. Tancament provisional

Durant el desenvolupament de la sessió i una vegada posada en funcionament una taula, si el director de joc ho considera oportú, durant les hores que baixi l'afluència de públic, pot tancar provisionalment la taula, i l'ha de tornar a posar en funcionament quan calgui. Per fer aquesta operació el director de joc ha de tancar la banca amb la tapa corresponent i sota clau i s'ha de quedar la clau fins que es torni a posar en funcionament o es tanqui definitivament la taula.

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 l'autoritat competent en matèria de jocs

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 dos numerades amb les referències 1 i 2. A més a més, té dos caselles diferenciades per col·locar les dos 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-hi un inspector o cap de taula per cada sector de joc de naips de contrapartida.

2. Crupier

El 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 moneda de curs legal 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 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 més a menys valor, són les següents:

- a) Escala reial de color. És la formada per les cinc cartes de més valor d'un mateix coll en l'ordre correlatiu següent: 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 ordre coincideixi amb les cartes de més 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 dos més 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 dos restants sense formar parella.
- h) Doble parella. És la combinació de cinc cartes que conté dos cartes del mateix valor i dos més d'igual valor, però diferent de les anteriors.
- i) Parella. És la combinació de cinc cartes que conté dos 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 fer-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 pel CRAJ.

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 l'autorització de funcionament corresponent.

VII. Desenvolupament del joc

1. Extracció i distribució de naips

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

2. Interval d'apostes

Després d'haver mesclat els naips, el crupier proposa als jugadors que facin les seves apostes. Cada jugador ha d'efectuar tres apostes iguals, una 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", el crupier 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 a aquest moment, els jugadors han de tenir una, dos 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 paga cada una de les apostes guanyadores en la proporció establerta i cobra 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, i comprovar-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.

IX. Tancament provisional

Durant el desenvolupament de la sessió i una vegada posada en funcionament una taula, si el director de joc ho considera oportú, durant les hores que baixi l'afluència de públic, pot tancar provisionalment la taula, i l'ha de tornar a posar en funcionament quan calgui. Per fer aquesta operació el director de joc ha de tancar la banca amb la tapa corresponent i sota clau i s'ha de quedar la clau fins que es torni a posar en funcionament o es tanqui definitivament la taula.

12 - Pai Gow Pòquer

I. Denominació

És un joc de cartes dels denominats de *contrapartida*, en què els jugadors s'enfronten a l'establiment. A cada jugador assegut a la taula se li distribuïran set cartes, amb les quals ha de fer dos mans: una de dos cartes (mà petita o baixa) i una altra de cinc cartes (mà gran o alta).

Té per objecte superar, amb les dos mans establertes del jugador, les dos mans de la banca. Les dos mans del jugador hauran de ser superiors a les mans respectives de la banca. Si una mà del jugador obté la mateixa puntuació que la de la banca, es considera igualtat, i la banca guanya totes les igualtats. Si un jugador guanya una mà, però perd l'altra, es considerarà empat i les apostes quedaran com estaven, i el jugador pot rescatar-les. La major mà possible de dos cartes que es podrà aconseguir serà dos asos, i la més alta de cinc cartes, cinc asos. Les mans guanyadores es pagaran al mateix temps, menys el percentatge de comissió determinat. A les perdedores se'ls retira la moneda de curs legal apostada.

II. Elements del joc

1. Cartes

Al *Pai Gow Pòquer* es juga amb una baralla tradicional de 52 cartes, tipus Blackjack, més un jòquer. Aquest jòquer es pot fer servir únicament com un as, per completar una escala, un color o una escala de color.

2. Tapet o drap de joc

Serà de mesures i característiques similars a l'usat en el joc del vint-i-un o blackjack, però hi haurà assenyalades fins a un màxim de sis caselles per tal d'acollir les apostes, i els mateixos llocs dividits en dos caselles, una per dipositar la mà gran i una altra per a la mà petita. A més, disposarà d'una safata com les del vint-i-un o blackjack, per procedir als canvis de fitxes i a la deducció de la quantitat corresponent a la comissió.

3. Cubilet i daus

S'utilitzaran tres daus, del mateix color, amb les superfícies polides de 12 a 25 mm de costat, i es col·locaran dins d'un cubilet o recipient, per ser sacsejats abans de ser llençats.

4. Distribuïdor o sabot

Cal atènyer-se al que es disposa a l'article 37.

III. Personal

1. Cap de taula

Li correspondrà la supervisió del joc en totes les fases, sense perjudici de qualsevol altra funció que se li pugui encomanar. També portarà una llista on es determini l'ordre de prioritat per cobrir places vacants. Aquestes funcions es duran a terme sobre cada una de les taules.

2. Crupier

És el responsable de la barreja i la distribució de les cartes, del cobrament de les apostes perdedores i del pagament de les guanyadores, i de la recollida i el control dels naips, un cop finalitzat el joc i la partida. Anunciarà totes les fases del joc, canviarà l'efectiu als jugadors i, quan escaigui, deduirà la comissió en benefici de l'establiment.

3. Jugadors

Podran participar en el joc un nombre de jugadors asseguts coincidents amb el nombre de places delimitades, marcades en el tapet, la xifra màxima del qual serà de sis. Cada mà d'un jugador serà considerada individualment i seguirà l'ordre normal de distribució i petició de cartes. El jugador situat davant de cada casella serà el que mana en aquella i no podrà ensenyar les seves cartes als altres apostadors.

IV. Combinacions possibles

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

- a) Cinc asos: és la formada per cinc asos (quatre asos més el jòquer).
- b) Escala reial: és la formada per les cinc cartes correlatives més altes d'un mateix pal (as, rei, dama, jota i 10). La segona escala més alta és la combinació formada per as, 2, 3, 4 i 5.
- c) Escala de color: és la formada per cinc cartes correlatives d'un mateix pal (8, 9, 10, jota i dama).
- d) Pòquer: és el format per quatre cartes d'un mateix valor (quatre reis).
- e) Full: és el format per tres cartes d'un mateix valor i dos més del mateix valor (3 vuits i 2 nous).
- f) Color: és el format per cinc cartes no correlatives del mateix pal (8, 9, 10, dama i as de trèvols).
- g) Escala: és la formada per cinc cartes correlatives de diferents pals.
- h) Trio: és el format per tres cartes d'un mateix valor i les dos restants sense formar parella (3 vuits, dama i rei).
- i) Doble parella: és la formada per dos parelles de cartes de diferent valor (2 nous, 2 jotes i 1 as).
- j) Parella: és la formada per dos cartes del mateix valor (2 reis, 8, 9 i as).
- k) Carta més alta: quan una mà no tingui cap de les combinacions anteriors, serà guanyada pel jugador que tingui la carta major.

V. Màxims i mínims de les apostes

Les apostes dels jugadors hauran d'estar representades exclusivament per fitxes i hauran de fer-se dins dels límits establerts per a cada taula de joc. El casino de joc fixarà per a cada taula la quantia de les apostes d'acord amb la banda de fluctuació que tingui autoritzada pel CRAJ.

Significats

- Guany: l'aposta es paga a la par amb una retenció percentual de comissió per al casino.
- Pèrdua. Es perd l'aposta.
- Partida nul·la: El client recupera íntegrament l'aposta.

El percentatge de comissió podrà ser de fins al 5 per 100 de les apostes guanyadores, a discreció de l'establiment; cal anunciar-ho als jugadors abans de l'inici de la partida.

VI. Regles del joc

L'extracció de naips del dipòsit, el seu desempaquetatge i la seva barreja s'atendran a les normes del Reglament del casino de joc. El crupier passarà la baralla a un client perquè la talli. A continuació i abans de repartir les cartes, els jugadors efectuaran les seves apostes inicials en les caselles assenyalades a aquest efecte, dins dels límits mínims i màxims de cada taula de joc. Seguidament el crupier tancarà les apostes amb el "no hi va més", agafarà un cubilet, que contindrà els tres daus, el sacsejarà, llançarà els daus damunt de la taula, i, finalment, anunciarà la suma dels daus, per determinar qui rep la primera mà. La posició del banquer per a 7 posicions i 6 jugadors serà sempre 1, 8 o 15. El crupier comptarà des de la posició del banquer. Una vegada feta aquesta operació, el crupier col·locarà les cartes davant de cada un dels jugadors (incloent-s'hi a si mateix), en sentit contrari al de les agulles del rellotge, des del punt d'inici indicat pels daus. El crupier barrejarà les cartes i confeccionarà tantes mans de set cartes cap per avall com jugadors hi hagi davant de la safata que conté la bestreta. Fet això, comprovarà les que sobren i les col·locarà al contenidor de les cartes usades. Poden constituir-se en banca tant el crupier com qualsevol jugador. Per això, s'oferirà la banca a cada jugador, que podrà acceptar-la o *passar*, i si *passa* s'oferirà al jugador següent. El crupier ha d'acceptar la banca quan li arribi el torn. Esgotat el seu torn, s'oferirà novament als jugadors i així successivament. Qui tingui la banca serà identificat per un cercle blanc. Cada jugador compondrà dos mans: la mà baixa o petita de dos cartes, i la mà alta o gran de cinc cartes. La mà alta haurà de ser de major valor que la mà baixa. El crupier no pot veure les seves cartes fins que tots els jugadors, inclòs qui tingui la banca, hagin establert les seves mans en les caselles destinades a aquest efecte, amb les cartes de cap per avall. Fet això, el crupier donarà la volta a les seves cartes i confeccionarà les dos mans davant de la safata de fitxes amb les cartes de cara amunt. Les mans de qui tingui la banca es compararan en primer lloc amb les del crupier.

A cada torn, les cartes que no valguin seran recollides al contenidor de cartes usades. Les mans guanyadores es deixaran, de cara amunt, sota el cercle d'apostes. A les perdedores el crupier els retirarà l'aposta i dipositarà les cartes al contenidor destinat a aquest efecte.

VII. Observacions.

1. Un cop hagi exposat les seves cartes qui tingui la banca, els altres jugadors no poden tocar les seves.
2. No està permès als jugadors mostrar les seves cartes o mans confeccionades als altres jugadors, així com parlar amb ells abans que les mans hagin estat exposades.
- 3 Qualsevol mà incorrectament confeccionada pel jugador es considerarà sempre perdedora.

13 - Monte o Banca

I. Denominació

El *monte* o banca és un joc d'atzar, practicat amb naips, dels denominats *de contrapartida*, en el qual els jugadors juguen contra l'establiment, i en què hi ha diverses combinacions guanyadores.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips

Al *monte* es juga amb dos baralles, una de vermella i una altra de blava, de les denominades *espanyoles*, de 40 cartes cada una, amb quatre pals, ors, copes, espases i bastos, de 10 cartes cada una: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, sota, cavall i rei.

2. Distribuïdor o sabot

Dels regulats al blackjack.

3. Tapet o drap de joc

De mesures mínimes similars a les d'una taula de punt i banca.

III. Personal

1. Un inspector. És el responsable màxim del joc. Actua com a delegat de la direcció i li correspon resoldre qualsevol conflicte plantejat en la taula de joc.
2. El crupier tirador. És el que dirigeix la partida, tenint com a missió barrejar les cartes i distribuir-les als jugadors; pot estar assistit per un ajudant escartejador.
3. El crupier pagador. És el que retira les apostes perdedores i efectua el pagament de les que resultin guanyadores.
4. Ajudant escartejador. És el que baralla o barreja els malls de cartes.

IV. Jugadors

Podran participar en el joc els jugadors asseguts davant de la taula i els que romanguin drets.

V. Banca

L'establiment es constitueix en banca i li correspondrà el cobrament i el pagament de les apostes. En cas que una vegada efectuades les apostes el primer naip descobert correspongui a alguna de les cartes emplaçades, es deduirà a totes les apostes guanyadores un 10% en benefici de l'establiment, excepte en la *Vista Hermosa*.

VI. Regles del joc

1. Combinacions possibles

a) Jugades múltiples

1. *Vista Hermosa*. Consisteix a apostar al fet que la primera carta que es descobreix és del mateix valor i del pal següent que aquella sobre la qual s'aposta, seguint un ordre circular dels pals:

Ors, copes, espases i bastos. Casella d'aposta en el drap denominada vis.

Es paga 32 vegades l'aposta sempre que no hi hagi cartes doblades o cremades, i es descompta un punt per cada una d'elles.

2. *Camo*, *Anti* i *Viudo*

– *Camo*. Es juga a la carta del mateix valor i del pal posterior a la carta emplaçada. Casella d'aposta en el drap denominada C.

– *Anti*. És l'aposta a la carta del mateix valor i del pal anterior a la carta emplaçada. Casella d'aposta en el drap denominada A.

– *Viudo*. L'aposta s'efectua a la carta del mateix valor i de cap dels pals immediats a la carta emplaçada. Casella d'aposta en el drap denominada V.

El *camo*, *anti* i *viudo* es paga 11 vegades l'aposta, en la fase de primeres del joc, i es descompta un punt per cada carta doblada que hi hagi.

En la fase del joc de segones, es paga 5 vegades l'aposta.

– El pot. S'aposta a una carta del mateix valor que la carta emplaçada de qualsevol dels pals. Casella d'aposta en el drap denominada 5.

Solament es pot apostar a aquesta combinació en la fase del joc de primeres. Es paga 3 vegades l'aposta.

b) Jugades senzilles

Cartes. Les apostes sobre cartes es poden efectuar d'una carta contra una altra de les emplaçades en sentit horitzontal o vertical; o de dos cartes contra les altres dos de les emplaçades. Es guanya quan es

descobreix una carta del mateix valor que una de les emplaçades. El guany ascendeix al valor de la quantitat apostada (1 per 1).

2. Màxims i mínims de les apostes

El mínim de les apostes en el joc del monte el determina el CRAJ.

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

- a) En les jugades senzilles (cartes) el màxim serà de 300 vegades la quantitat fixada com a mínim d'aposta.
- b) En les jugades múltiples el màxim serà:
 - En la *Vista Hermosa*, 10 vegades el mínim de l'aposta.
 - En el *camo*, *anti i viudo*, 30 vegades el mínim de l'aposta en el joc de primeres i 60 vegades en el de segones.
 - En el pot, 100 vegades l'aposta mínima.

3. Desenvolupament del joc.

El joc té dos fases, denominades de primeres i de segones, segons el desenvolupament següent:

El crupier tirador rep un mall de l'ajudant escartejador, si n'hi hagués. En cas contrari, el tirador faria ambdós funcions. Talla el mall, l'introdueix al sabot i comença la partida. Extrau una carta anunciant "primera carta" i l'emplaça a la casella superior esquerra i seguidament una altra carta anunciant "segona carta", que emplaçarà a la casella superior dreta. A continuació descobrirà dos cartes més i anunciarà "tercera carta", que emplaçarà a la casella inferior esquerra, i "quarta carta", a la casella inferior dreta. En aquest moment comencen les apostes anunciant "facin joc", i deixant temps suficient per fer-les i seguidament tancarà les apostes amb el "no hi va més", i començarà la fase del joc de primeres. Quan surti alguna carta guanyadora en joc amb les emplaçades anteriorment, la carta perdedora es col·locarà de cap per avall, es retiraran les apostes perdedores i es pagaran les guanyadores. Un cop efectuades aquestes operacions, la fase del joc de primeres haurà finalitzat i s'iniciarà la de segones, amb les cartes horitzontals que segueixin emplaçades. S'anunciarà novament "facin joc" i una vegada efectuades les apostes es tancaran amb el "no hi va més apostes" per al joc de segones.

4. Regles especials

1. Per a cartes doblades

Si en descobrir les dos primeres cartes són del mateix valor, es cremaran. Si en descobrir la tercera i la quarta cartes, per la part superior del mall, alguna d'aquestes cartes fos del mateix valor que la primera o la segona, aquesta carta es considerarà doblada, es col·locarà a sobre, i es descobrirà un nou naip, que si fos novament del mateix valor es considerarà doblada o triplicada, segons escaigui. Finalment, si abans de completar l'extracció de les quatre primeres cartes, d'alguna de les dos primeres es descobreixen les quatre del mateix valor, s'anul·larà la jugada. Totes les cartes doblades, triplicades o cremades restaran un punt per carta del pagament de l'aposta *vis*.

2. Per a les apostes a jugades senzilles (cartes) se seguiran les regles següents:

- a) Una carta doblada anul·larà la *camo* de la carta de davant (horitzontalment) i la de baix (verticalment). Només guanyaran amb l'*anti* i el *viudo*.
- b) Dos cartes doblades anul·laran les *camo* de les cartes tercera i quarta. Cobraran amb l'*anti* i el *viudo*. En el joc de les diagonals no produeix cap efecte sobre el joc.
- c) Una carta triplicada anul·la la *camo* i el *viudo* de la del davant (horitzontalment) i les *camo* de la tercera i la quarta cartes emplaçades. Guanyarà la carta de davant només amb l'*anti* i les de baix (3a i 4a) amb l'*anti* i el *viudo*.
- d) Una carta triplicada i una altra doblada. Si es triplica la primera i es dobla la segona, la triplicada anul·la la *camo* i el *viudo* de la segona i de la tercera i la *camo* de la quarta. Es guanyarà amb l'*anti* en la segona i la tercera i amb el *viudo* i l'*anti* en la quarta.

Si es tripliquen la primera i la segona, anul·len la *camo* i el *viudo* de la tercera i la quarta i només es guanyarà amb l'*anti*.

3. Per a les apostes a salto:

- a) Una carta doblada anul·la la *camo* de les cartes contràries, només guanyarà amb l'*anti* i el *viudo*.
- b) Una carta triplicada anul·la la *camo* i el *viudo* de les cartes contràries, només guanyarà amb l'*anti*.
 - El joc de les cartes dobles

Per doblar les cartes sempre haurà de ser amb les cartes tretes cap amunt, o sigui amb la carta tercera o quarta. Les cartes de primeres poden ser doblades en treure les dos primeres per sota, sempre que siguin iguals es cremaran (anul·laran). Cada carta cremada restarà un punt per al pagament de la *Vista Hermosa*.

Exemple de la carta doble:

- 1. Quan jugui el 2 contra el 5 amb la *camo* del 2, la carta no guanya i el 5 no perd. Només guanya i perd amb l'*anti* i *viudo*.
 - 2. Quan jugui el 3 i el 4 contra el 2 i el 5 no guanyaran les cartes amb la *camo* del 4, guanyaran les altres.
 - 3. De la mateixa manera, la carta 5 no perd amb la *camo* del 2 i del 4.
 - 4. Si surt el 5 les cartes que juguin contra ell perden totes.
 - 5. Quan les cartes es dupliquen com a l'exemple següent:
 - a) Quan jugui el 5 i el 2 contra el 4 i el 3 les cartes no paguen ni perden amb les *camo* del 4 i el 3. Només guanyen i perden amb l'*anti* i el *viudo* d'ambdós.
 - b) Amb el 5 i el 2 tot guanya i perd.
- El joc de les cartes triples

Les cartes per ser triplicades sempre s'ha de fer per damunt, amb la tercera o quarta.

– Exemple de la carta triple:

- 1. Quan jugui el 2 contra el 5 amb la *camo* i el *viudo* no guanya la carta i el 5 no perd. Només amb l'*anti* guanyen i perden les cartes.
- 2. Les panxes ni guanyen ni perden amb les *camo* del 3 i 4. Només guanyen i perden amb l'*anti* i *viudo* del 3 i 4.

Quan les cartes es tripliquen i dupliquen com a l'exemple següent:

- 1. La triple anul·la la *camo* i el *viudo* del 4, i la doble anul·la la *camo* del 3. Això vol dir que amb la *camo* i el *viudo* del 4 les cartes ni guanyen ni perden; només fan joc amb l'*anti*. Amb la *camo* del 3 les cartes ni guanyen ni perden, fan joc amb l'*anti* i *viudo*.
- 2. Quan jugui el 5 contra el 2 només guanya i perd amb l'*anti*. Quan les cartes es tripliquen:
 - 1. Les triples anul·len la *camo* i el *viudo* del 4 i 3. És a dir les cartes 4 i 3 només guanyen amb l'*anti*.
 - 2. Sortint el 5 o el 2 totes les cartes guanyen i perden.

14 - El Repte

I. Denominació

El *repte* és un joc d'atzar practicat amb naips, dels denominats de *contrapartida*, i exclusiu dels casinos de joc, en què els jugadors juguen contra l'establiment organitzador, i la possibilitat de guanyar depèn de rebre una carta de més valor que la del crupier.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips

Es juga amb una baralla de característiques similars a les utilitzades en el joc del Blackjack o Vint-i-un de 52 cartes. El valor d'aquelles, ordenades de major a menor, serà el següent: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2.

Podrà jugar-se fins a vuit baralles de naips alhora com a màxim, segons criteri de la direcció.

2. Distribuïdor o sabot

Es farà servir el mateix que per al joc del Blackjack.

3. Taula de joc

Serà de dimensions similars a la utilitzada en el joc del Blackjack, amb un màxim de nou espais separats per als jugadors.

III. Personal

1. Inspector o cap de taula

És la persona encarregada de controlar el joc i resoldre els problemes que se suscitin durant el seu desenvolupament. Podrà haver-hi un inspector o cap de taula per a cada sector de joc de naips de contrapartida.

2. Crupier

Té la banca i dirigeix la partida. A més, té encomanada la funció de barrejar les cartes, la seva distribució als jugadors, la retirada de les apostes perdedores i el pagament de les guanyadores. Anuncia també les fases del joc i efectua el canvi de moneda de curs legal per fitxes als jugadors.

IV. Jugadors

Podran participar-hi un màxim de nou jugadors.

V. Regles del joc

Abans de cada passada el jugador ha de fer la seva aposta (aposta inicial). Per guanyar l'aposta inicial, el valor de la carta del jugador ha de ser major que la del crupier. Es pagarà aquesta aposta a la par (1 a 1). Si la carta del jugador és del mateix valor que la carta del crupier, el jugador té la possibilitat de reptar la casa. El jugador haurà de posar una segona aposta igual que la seva aposta inicial (el jugador perd la primera guerra) per fer servir aquesta opció; aleshores el crupier crema tres cartes i reparteix una carta al jugador o jugadors encara en joc i una altra a si mateix. Si la carta del jugador és d'un valor major que la del crupier, el jugador guanya i el crupier paga la segona aposta 1 a 1. Si la segona carta del jugador resulta del mateix valor que la del crupier, aleshores el jugador guanya i el crupier paga la segona aposta 2 a 1. En tots dos casos el jugador recupera l'aposta inicial. Si la segona carta del jugador és de menor valor que la del crupier, aleshores el jugador perd la seva aposta inicial i la seva segona aposta.

Si el jugador tria no reptar la casa perd la meitat de la seva aposta inicial.

A més de l'aposta inicial i abans que es reparteixin les cartes, el jugador pot jugar el *tie*. Per guanyar aquesta aposta la carta del jugador i la del crupier han de ser del mateix valor. Es paga 10 a 1.

VI. Màxims i mínims de les apostes

1. Normes generals

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes del casino de joc, s'hauran de fer dins dels límits mínims i màxims establerts per a la taula.

El director de jocs del casino pot fixar els límits mínims i màxims de les apostes segons la banda de fluctuació que tingui autoritzada.

2. Bandes de fluctuació

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

VIII. Regles comunes

Es reparteixen totes les cartes exceptuant les de cremar, a cara descoberta.

Les apostes de repte només estan permeses per al jugador que empati.

L'aposta de repte ha d'igualar l'aposta inicial.

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

15 - Tripòquer

I. Denominació

El Tripòquer és un joc d'atzar practicat amb naips, dels denominats *de contrapartida*, i exclusiu dels casinos de joc, en què els jugadors juguen contra l'establiment organitzador, i la possibilitat de guanyar depèn de dos factors: bé tenir una jugada mínima o bé tenir una jugada superior a la del crupier. Les dos opcions es faran amb les mateixes tres cartes inicials per a cada jugador.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips

Es juga amb una baralla de característiques similars a les utilitzades en el joc del Blackjack o Vint-i-un de 52 cartes. El valor d'aquelles, ordenades de major a menor, serà el següent: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 i As.

2. Distribuïdor o sabot

3. Taula de joc

Serà de dimensions similars a la utilitzada en el joc del Blackjack, amb un màxim de nou espais separats per als jugadors. Tindrà tres caselles per cada jugador, destinades a rebre les apostes. En dos d'elles, anomenades *Fortuna* i *Ante*, es podrà jugar abans de rebre les cartes, i en la tercera, denominada *Bet*, es podrà jugar una vegada que les cartes són vistes pel client.

III. Personal

1. Inspector o cap de taula

És la persona encarregada de controlar el joc i resoldre els problemes que es puguin originar durant el seu desenvolupament. Podrà haver-hi un inspector o cap de taula per a cada sector de joc de naips de contrapartida.

2. Crupier

Té la banca i dirigeix la partida. A més, té encomanada la funció de distribuir les cartes als jugadors, la retirada de les apostes perdedores i el pagament de les guanyadores.

Anuncia també les fases del joc i efectua el canvi de moneda de curs legal per fitxes als jugadors.

IV. Jugadors

Podran participar-hi un màxim de nou jugadors.

V. Regles del joc

Abans de cada passada el jugador ha de fer les seves apostes a les caselles *Fortuna* o *Ante*. En qualsevol de les dós o en ambdós. Aquestes apostes hauran d'estar dins dels límits autoritzats per a cada taula i podran ser de quantia diferent entre si. L'aposta denominada *Bet* serà igual a la d'*Ante*. El crupier repartirà tres cartes a cada jugador i a ell mateix.

L'aposta de *Fortuna* té com a objectiu aconseguir una jugada determinada amb les seves tres cartes per guanyar, independentment de les cartes del crupier. La jugada mínima serà un parell i es pagaran segons la taula de combinacions i pagaments següent:

Combinació	Pagament
- Escala de color	40 a 1
- Trio	25 a 1
- Escala	6 a 1
- Color	4 a 1
- Parella o par	1 a 1

L'aposta d'*Ante* es resol comparant les jugades dels clients amb el crupier, per la qual cosa els jugadors, després de veure les seves cartes, han de fer una aposta al *Bet* posant la mateixa quantitat que tenien a l'*Ante*. Així mateix, poden rendir l'aposta (perdre-la) si no consideren suficient la jugada.

Una vegada que el crupier descobreix les seves cartes, ha de tenir una jugada mínima de "Q" per qualificar. Si el crupier no té aquesta combinació o superior, pagarà l'aposta *Ante*, 1 a 1, i el *Bet* quedarà com està, és a dir, el client podrà retirar-la. Si el crupier qualifica, llavors guanyarà qui tingui major jugada.

Si el jugador guanya, li pagarà 1 a 1 l'aposta d'*Ante* i la de *Bet*. Si el crupier guanya, retirarà les apostes d'*Ante* i de *Bet*. Si tots dos empaten, les apostes d'*Ante* i de *Bet* romandran com estan i el client podrà recuperar-les.

L'aposta d'*Ante*, tindrà també un pagament addicional o extra independent de la combinació del crupier, és a dir, el client rebrà un pagament per la importància de la jugada que obtingui, com a mínim una escala, encara que el crupier no qualifiqui o tingui una jugada millor que el client, i en aquest cas aquest perdrà l'aposta d'*Ante* i de *Bet*, però guanyarà l'*Extra* en funció de la taula de combinacions i pagaments següent:

Extra-Ante	Pagament
- Escala de color	5 a 1
- Trio	4 a 1
- Escala	1 a 1

VI. Màxims i mínims de les apostes

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes del casino de joc, hauran de fer-se dins dels límits mínims i màxims establerts per a la taula.

Les apostes de *Fortuna* i d'*Ante* podran ser diferents entre si. L'aposta de *Bet* serà igual que la d'*Ante*.

El casino pot fixar els límits mínims i màxims de les apostes segons la banda de fluctuació que tingui autoritzada.

VII. Regles comunes

Totes les cartes són repartides cap per avall d'una en una, incloses les del crupier. En cas d'utilitzar escar-tejador automàtic, el repartiment de cartes es farà lliurant les cartes en grups de tres.

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

Els clients no podran fer comentaris sobre les seves jugades.

16 - Sic Bo

I. Denominació.

El joc del Sic Bo és un joc d'atzar, dels denominats *de contrapartida*, en el qual els jugadors juguen contra l'establiment, i hi ha diverses combinacions guanyadores.

II. Elements del joc

1. Daus. El joc de daus es juga amb tres daus del mateix color, amb les superfícies polides, de 15 a 25 mm de costat. A cada sessió es posaran, a disposició de cada taula dedicada al joc dels daus, sis daus en perfecte estat i diferents dels usats a la sessió anterior. Tres daus s'utilitzaran a la partida, i els altres tres quedaran en reserva en cas d'haver de substituir els primers.

2. Tapet o drap de joc

El Sic Bo es practica en un tapet, en què estan marcats els tipus d'apostes en un nombre determinat d'espais que corresponen als noms de les jugades que el jugador pot triar per apostar, i els seus premis corresponents. La taula portarà una caixa per a l'efectiu, una caixa per a la bestreta i una altra per rebre les propines.

3. Cubilet o dispositiu mecànic

Els daus seran posats en moviment de manera manual mitjançant un cubilet que agitarà el crupier i bolcarà en una zona determinada de la taula o mitjançant un dispositiu transparent que accionarà mecànicament el crupier.

III. Personal

A cada taula prestarà els seus serveis un crupier i, eventualment, un cap de taula.

1. El cap de taula. Figura de caràcter opcional que, quan així ho estimi la direcció de joc, és el responsable de la claredat i regularitat del joc, col·laborant amb el crupier en el maneig de fitxes i dipositant la moneda de curs legal en la caixa.

2. El crupier s'ocuparà de recollir les apostes perdudes, col·locar si escau les apostes i pagar les apostes guanyadores. S'ocuparà, així mateix, dels canvis de bitllets i fitxes que sol·liciten els jugadors. Serà també el responsable de llançar els daus amb un cubilet o mitjançant el dispositiu automàtic o campana mòbil que es faci servir. Comprovarà el bon estat dels daus i farà les advertències necessàries per al desenvolupament del joc.

IV. Regles del joc

1. Combinacions

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

a) Aposta petita (menor d'11). Guanya quan la suma dels tres daus està entre 4 i 10 (es coneix també com a *menor d'11*). Paga 1 a 1. L'aposta no guanya si surt un triple (tres daus del mateix número), ja sigui de l'un, el dos o el tres.

b) Gran aposta (*Big Bet*) o *Més de 10*. Guanya quan la suma dels tres daus està entre 11 i 17. S'anomena també *més de 10*. Paga 1 a 1.

c) Doble específic (*Specific double*). Guanya quan dos dels tres daus mostren el mateix número al qual hem apostat. Paga 8 a 1. Si el tercer dau també surt amb el mateix número, és a dir, si es converteix en un triple, també guanya.

d) Triple específic (*Specific triple*). Guanya quan els tres daus mostren el mateix número al qual s'ha apostat. Paga 150 a 1.

e) Qualsevol Triple (*Any triple*). És quan els tres daus mostren el mateix número. Pot ser qualsevol dels sis números. Paga 24 a 1.

f) Total específic (*Specific total*). Guanya quan els tres daus sumen una determinada quantitat a la qual es va apostar. Els pagaments varien segons el número entre 6 a 1 i 50 a 1. Hi ha catorze apostes diferents.

g) Parell igual (*Pair match*). Aposta a la combinació de dos dels tres daus. Per exemple: 1 i 4, 5 i 6, 3 i 4. Paga 5 a 1. Hi ha quinze apostes diferents possibles.

h) Aposta de números (*Numbers Bet*). Es guanya veient quants dels tres daus surten amb un determinat número al qual s'aposta. Hi ha sis possibles apostes. Si el número surt dos vegades paga doble i si surt tres vegades paga triple.

2. Apostes

Les apostes mínima i màxima es determinaran dins de la banda de fluctuació autoritzada per al casino; la direcció de joc pot determinar que les apostes siguin múltiples del mínim de les diferents jugades.

3. Funcionament

El nombre de jugadors que podrà ocupar cada taula de daus no estarà limitat. El crupier que llanci els daus haurà de fer-ho immediatament després de l'anunci de "ja no hi van més apostes", utilitzant el cubilet o element mecànic a aquest efecte. El crupier anunciarà la suma dels tres daus i tot seguit anunciarà individualment la suma de cada dau (p. ex.: 13, i a continuació dirà 6 – 4 – 3). Seguidament retirarà les apostes que han resultat perdedores per, a continuació, pagar les apostes guanyadores. Finalitzat aquest procés, el crupier anunciarà "facin joc" i s'iniciarà una nova ronda d'apostes. Si els daus es trenquen, se superposen, es munten sobre una fitxa, cauen de la taula o de la zona habilitada a aquest efecte, si el llançament no ha estat correcte, el crupier anunciarà "llançament nul".

Després d'un nombre determinat de llançaments, el crupier pot acordar el canvi de daus. El crupier anunciarà aleshores "canvi de daus" i mostrarà davant dels jugadors els sis daus al servei de la taula. El crupier n'agafarà tres per llançar-los i els tres restants seran retornats, a la vista dels jugadors, a la caixa prevista a aquest efecte. No es podran fer apostes després del "ja no hi van més apostes".

17 - Mahjong Pai Gow

I. Denominació

El joc del *Mahjong Pai Gow* és un joc d'atzar, dels denominats *de contrapartida*, en el qual els jugadors juguen contra l'establiment, i hi ha diverses combinacions guanyadores. Al Mahjong Pai Gow es comparen les mans dels jugadors amb la de la banca per decidir qui guanya, basant-se en la taula de jerarquia de fitxes o teules. Per a la mà de cada jugador hi ha quatre opcions d'apostes: guanya, perd, empata i parell. En aquest joc hi ha tres posicions de jugadors i una posició de la banca.

II. Elements del joc

1. Tapet o drap

Tindrà forma semicircular de mesures i característiques similars a les del blackjack, pòquer sense descart i mini punt banc en la seva modalitat per a set o nou jugadors.

2. Fitxes o teules

Al Mahjong Pai Gow es juga amb quaranta fitxes o teules de *Mahjong*. Cada fitxa tindrà el valor dels punts marcats (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 i 9) i *la finestra* o *drac blanc* tindrà el valor de 10.

3. Daus

S'utilitzaran tres daus per decidir l'ordre de repartiment de les fitxes.

Els tres daus seran del mateix color, de material transparent, amb les superfícies polides, de 15 a 25 mm de costat.

III. Personal del Mahjong Pai Gow.

1. Cap de taula: figura de caràcter opcional que, quan així ho estimi la direcció de joc, li correspon supervisar el joc i resoldre els problemes que durant el transcurs del mateix joc se li presentin.

2. El crupier: és qui dirigeix la partida, tenint com a missió la barreja de les fitxes, la seva distribució als jugadors, retirar les apostes perdedores i pagar les que resultin guanyadores.

IV. Regles bàsiques del joc

Les fitxes es barregen cada cinc rondes. En cinc rondes es fa servir un conjunt de quaranta fitxes.

Les apostes a l'empat i al parell no estan habilitades a partir de la quarta ronda.

En el joc es fa servir un cubilet per als tres daus. Abans de repartir les fitxes, el crupier llança els daus, i les fitxes es reparteixen basant-se en la suma dels daus. Les fitxes es reparteixen contra el sentit de les agulles del rellotge, començant per la banca. La taula de sota mostra totes les variants possibles.

Resultat dels daus, posició inicial:

- 5, 9, 13, 17 - posició de la banca.
- 6, 10, 14, 18 - 1a posició de jugador.
- 3, 7, 11, 15 - 2a posició de jugador.
- 4, 8, 12, 16 - 3a posició de jugador.

El crupier prendrà fitxes per repartir a cada posició. Es farà la suma total de cada posició. Comparació de les mans: totes les mans dels jugadors es comparen amb la de la banca basant-se en les regles següents:

1. La suma de dues fitxes es calcula de la manera següent: si el resultat és 10 o més, aleshores s'ignora el primer dígit (per exemple, el valor d'una mà amb fitxes 4 i 8 és de 2 ($4+8=12 \Rightarrow$ s'ignora el 1 $\Rightarrow$ 2 és el valor total), el valor d'una mà amb fitxes 3 i 7 és 0 ($3+7=10 \Rightarrow$ s'ignora l'1 $\Rightarrow$ 0 és el valor total)).
2. Es diu que hi ha un parell quan una posició de jugador té dos fitxes amb el mateix valor (per exemple, 3:3, 4:4...).
3. Qualsevol parell té una jerarquia major que qualsevol combinació sense parell.
4. El parell més alt és el parell blanc; el segueix el parell de nous i així successivament, fins a arribar al parell més baix, que és el parell d'uns.
5. L'empat es dona quan la posició de jugador actual i la posició de la banca tenen exactament les mateixes fitxes (per exemple: 4-2 per al jugador i 4-2 per a la banca).
6. No n'hi ha prou que les fitxes del jugador sumin un mateix valor que les del banquer perquè es consideri un empat (per exemple: 3-3 del jugador, i 4-2 de la banca no fan un empat).
7. En comparar les combinacions sense parells, la combinació 2 i 8 tindrà el valor més alt (encara que la suma sigui 0), i aquesta combinació es representa a la taula com a 2 i 8 Kong.
8. A partir d'aquí, el valor de la mà depèn de la suma de les fitxes. La suma de 9 és major que la del 8, i així successivament.
9. Si les dos mans (la de la banca i la del jugador) tenen la mateixa suma, aleshores la mà amb la fitxa més alta guanya. Per exemple, en cas que la suma de la mà sigui 7, la mà amb les fitxes 9 i 8 serà major que la que té les fitxes 6 i 1 (la suma és de 7 en els dos casos), i una mà de 5 i 2 serà major que la de 3 i 4 (la suma és de 7 en els dos casos).

V. Resultats del joc

El resultat del joc es mostrarà basant-se en la comparació entre les mans del jugador i de la banca:

Si la mà de la banca és millor que la del jugador, la banca serà la guanyadora en aquesta posició de jugador.

Si la mà del jugador és millor que la de la banca, el jugador serà el guanyador en aquesta posició de jugador.

Si la banca i el jugador tenen en les seves mans fitxes amb els mateixos valors, el resultat del joc serà un empat en aquesta posició de jugador. Si el jugador té dos fitxes idèntiques, el resultat del joc serà un parell en aquesta posició de jugador.

VI. Taula de pagaments

Els pagaments són els mateixos per a totes les posicions de jugador.

Les apostes a què el jugador guanyi o perdi paguen 1 a 1, però es deduirà un 5% de comissió. Les apostes a l'empat i al par paguen 60 a 1 i 6 a 1 respectivament.

Resultat del joc. Pagament:

- El jugador guanya 0,95 a 1.
- El jugador perd 0,95 a 1.
- Empat 60 a 1.
- Parell 6 a 1.

VII. Jugadors

- a) Asseguts. El nombre de jugadors als quals es permet participar en el joc ha de coincidir amb el nombre de places d'apostes marcades en el tapet.
- b) També poden participar en el joc els jugadors que estan drets, apostant sobre la mà d'un jugador, dins dels límits de l'aposta màxima per jugador.

VIII. Màxim i mínim de les apostes

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes, s'han de fer dins de la banda de fluctuació de mínims i màxims per casella abans de distribuir les fitxes.

El mínim de les apostes pot ser diferent per a cada taula. El màxim de les apostes serà fixat per a cada taula entre 20 i 100 vegades el mínim, i la direcció del casino podrà determinar que les apostes siguin múltiples del mínim de la taula.

18 - Pòquer de 4 cartes

I. Denominació

El pòquer de 4 cartes és un joc d'atzar practicat amb naips, dels denominats de *contrapartida*, i exclusiu dels casinos de joc, en què els jugadors juguen contra l'establiment organitzador. Es fan servir quatre cartes de les cinc que rep cada jugador i quatre de les sis que rep el crupier. En aquest joc, el crupier no ha de tenir una jugada mínima per qualificar, però utilitza una carta més que els jugadors. A més, en aquest joc, el jugador pot apostar fins a tres vegades la seva aposta inicial d'*Ante*.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips. Es juga amb una baralla de similars característiques a les que es fan servir al Blackjack de 52 cartes. El valor de les mateixes cartes, ordenades de major a menor, serà el següent: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 i As.

2. Distribuïdor o sabot

S'utilitzarà un sabot manual o un d'automàtic.

3. Taula de Joc

Serà de dimensions similars a la que es fa servir en el joc del Blackjack, amb un màxim de set espais separats per als jugadors. Tindrà tres caselles per cada jugador, destinades a rebre les apostes, denominades *Asos*, *Ante* i *Play*. No es podrà jugar sobre la mà d'un altre jugador.

III. Personal

- a) Cap de taula. És la persona encarregada de controlar el joc i resoldre els problemes que es puguin originar durant el seu desenvolupament. Podrà haver-hi un cap de taula per cada grup de taules.
- b) Crupier. Té la banca i dirigeix la partida. A més, té encomanada la funció de barrejar les cartes, la seva distribució als jugadors, la retirada de les apostes perdedores i el pagament de les guanyadores.

IV. Jugadors

Hi podran participar un màxim de set jugadors.

V. Regles del joc

1. Abans de cada passada el jugador ha de fer les seves apostes a les caselles *Asos* i/o *Ante* i *Play*.

En qualsevol de les dos o en ambdós. Aquestes apostes hauran d'estar dins dels límits autoritzats per a cada taula i podran ser diferents entre si.

2. En l'aposta denominada *Play*, el jugador pot apostar d'una a tres vegades l'aposta de l'*Ante* després d'haver vist les seves cartes i decidir jugar. En cas contrari, si no posa una aposta en aquesta casella, el jugador es retira de la jugada i perd aquesta aposta inicial de l'*Ante*.

3. El crupier repartirà les cartes una a una a cada jugador i a ell mateix, fins a un total de cinc cartes a cada jugador i sis cartes a ell mateix, i descobrirà aquesta última. Si es fa servir un escartejador automàtic, les cartes es lliuraran per grups de cinc cartes.

4. L'aposta d'Asos té com a objectiu aconseguir una jugada determinada amb les seves quatre cartes per guanyar, independentment de les cartes del crupier. La jugada mínima serà d'un parell d'asos i es pagarà segons la taula de combinacions i pagaments següent.

Combinació - Taula Pagament Asos

- Pòquer 40 a 1.
- Escala de color 30 a 1.
- Trio 7 a 1.
- Color 6 a 1.
- Escala simple 4 a 1.
- Parell doble o doble parella 2 a 1.
- Parell d'asos 1 a 1.

5. Una escala és de quatre cartes igual que una mà de color és de quatre cartes.

6. L'aposta d'Ante es resol comparant les jugades dels clients amb el crupier, per la qual cosa els jugadors, després de veure les seves cartes, han de fer una aposta a la casella *Play* posant fins a tres vegades la quantitat que tenien en la d'Ante. Així mateix, pot rendir l'aposta (perdre-la) si no considera suficient la jugada.

7. En cas de ser guanyadores, les apostes d'Ante i de *Play* es paguen a la par, 1 a 1.

8. En el cas que la mà del crupier i la mà del jugador empatin, el jugador guanya, per la qual cosa se li pagarà segons el punt anterior, 1 a 1 les apostes d'Ante i de *Play*.

9. Un cop el crupier descobreix les seves cartes, no ha de tenir una jugada mínima per qualificar, per la qual cosa es dirigirà directament a retirar les apostes perdedores i pagar les guanyadores depenent de les combinacions de cada jugador en comparació amb les seves cartes.

10. El procés de retirar o pagar les apostes s'inicia de darrere cap endavant. O sigui *Play*, *Ante* i *Asos*.

11. Les apostes que perden es retiren del drap abans de pagar les apostes guanyadores.

12. L'aposta d'Ante tindrà també un pagament addicional o *Bonus Automàtic* independent de la combinació del crupier, és a dir, rebrà un pagament per la importància de la jugada que obtingui, com a mínim un trio, encara que el crupier tingui una jugada millor que el client; en aquest cas, el client perdrà l'aposta d'Ante i de *Play*, però guanyarà el Bonus Automàtic en funció de la taula de combinacions i pagaments següent:

Bonus Automàtic de l'Ante - Taula de Pagament

- Pòquer 20 a 1.
- Escala de color 15 a 1.
- Trio 2 a 1.

VI. Màxims i mínims de les apostes

Les apostes dels jugadors hauran de fer-se dins dels límits mínims i màxims permesos per a cada taula i seran fixats per la direcció del casino d'acord amb la banda de fluctuació que tingui autoritzada.

El director del casino o la persona que el substitueixi podrà modificar els mínims de les apostes segons allò que s'autoritzi en aquest Reglament.

VII. Regles comunes

1. Totes les cartes son repartides de cap per avall d'una en una, incloses les del crupier, a excepció de l'última carta del crupier, que serà descoberta.

En cas d'utilitzar escartejador automàtic, el repartiment de cartes es farà lliurant les cartes en grups de cinc.

2. Les cartes han de romandre en tot moment sobre la taula.
3. Els clients no podran fer comentaris sobre les seves jugades.

19 - Triple Black Jack

I. Denominació i regles de joc

El funcionament de la varietat del triple Blackjack respon als mateixos principis que regeixen el Blackjack. Per això, en aquest apartat únicament es recullen les normes que són específiques del triple Blackjack, i es consideren aplicables, per a tot allò que no s'hi preveu, les disposicions referents al Blackjack, contingudes en aquest annex.

Apostes. Cada jugador tindrà l'opció d'apostar en una, dos o les tres caselles d'apostes situades davant seu, numerades de l'1 al 3, i el jugador podrà fer una aposta per casella.

II. Possibilitats de joc

a) Joc simple o Blackjack.

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

Després es distribuirà un segon naip, sempre en el mateix ordre, a cada mà. A partir d'aquest moment, es posen en joc totes les apostes situades a la casella número 1, i només aquestes, juntament amb l'aposta del jackpot, si escau.

Seguidament preguntarà als jugadors que tenen la mà si desitgen naips addicionals. Cada jugador podrà refusar o demanar naips suplementaris, un per un, fins que ho cregui oportú, però en cap cas no podrà demanar naips suplementaris si ha obtingut una puntuació de 21 o més. Quan una mà obtingui una puntuació superior a 21, perdrà, i el crupier recollirà immediatament totes les apostes d'aquesta mà, abans de passar a la mà següent. Quan els jugadors hagin fet el seu joc, el crupier es donarà a si mateix una o diverses cartes, sempre que tingui competidor. En arribar a 17 punts haurà de plantar-se, i no podrà prendre naips suplementaris.

En cas contrari, haurà de demanar més naips fins que el total de la seva puntuació arribi a 17 o més. Quan tingui un as entre les seves cartes, haurà de comptar-lo com 11 punts si amb aquest valor n'aconsegueix 17 o més i sempre que no compti amb ell més de 21 punts; en aquest cas, es prendrà el valor d'un punt.

El crupier, després d'anunciar la seva puntuació, recollirà les apostes perdedores, situades a la casella número 1, i pagarà les guanyadores de dreta a esquerra. Després recollirà o pagarà, segons el cas, les apostes de Jackpot. Si el banquer ha passat de 21 punts, ha de pagar totes les apostes, situades a la casella número 1, que encara estiguin en joc.

Si no tingués 21 punts, recollirà les apostes de les mans que tinguin una puntuació inferior a la seva i pagarà les que la tinguin superior. Les mans que hagin obtingut una puntuació igual que la del banquer seran nul·les, i els seus titulars poden retirar les seves apostes. Els naips de tots els jugadors es mantindran a la taula, fins que finalitzi la tercera jugada, excepte en els casos en què hagi obtingut una puntuació superior a 21 punts, o en què no hi hagi apostes a les caselles números 2 i 3.

Els pagaments es faran a la par, és a dir, per la mateixa quantitat de l'aposta situada a la casella número 1, però si un jugador fes un Blackjack, que consisteix a aconseguir 21 punts amb els dos primers naips, se li pagarà sempre a raó de tres per dos.

El Blackjack guanyarà sempre la puntuació de 21 obtinguda amb més de dos cartes.

Amb 21 punts o Blackjack no es podrà demanar carta.

Una vegada finalitzada la jugada corresponent a les apostes situades a la casella número 1, el crupier retirarà totes les seves cartes a excepció de la primera rebuda, i es posaran en joc, a partir d'aquest instant,

les apostes situades a la casella número 2. Posteriorment, es donarà a si mateix una o diverses cartes, sempre que tingui competidor.

En arribar a 17 punts haurà de plantar-se, i no podrà prendre naips suplementaris. En cas contrari, haurà de demanar més naips fins que el total de la seva puntuació arribi a 17 o més. Quan tingui un as entre les seves cartes, haurà de comptar-lo com 11 punts si amb aquest valor n'aconsegueix 17 o més i sempre que no compti amb ell més de 21 punts, i en aquest cas, es prendrà el valor d'un punt.

El crupier, després d'anunciar la seva puntuació, recollirà les apostes perdedores, situades en la casella número 2, i pagarà les guanyadores de dreta a esquerra. Si el banquer ha passat de 21 punts, pagarà totes les apostes, situades en la casella número 2, que encara estiguin en joc.

Si no tingués 21 punts, recollirà les apostes de les mans que tinguin una puntuació inferior a la seva i pagarà les que la tinguin superior. Les mans que hagin obtingut una puntuació igual que la del banquer seran nul·les, i els seus titulars poden retirar les seves apostes.

El mateix procés es repetirà amb les apostes situades en la casella número 3, amb la qual cosa finalitzarà la mà.

b) Assegurança

Quan el primer naip del crupier sigui un as, els jugadors podran assegurar-se contra el possible Blackjack de la banca, tantes vegades com caselles tinguin apostades.

III. Màxim i mínim de les apostes

Tant el màxim com el mínim de les apostes s'entendran per cada una de les tres caselles de cada jugador.

20 - Texas pòquer de contrapartida

I. Denominació

El Texas pòquer *de contrapartida* és un joc de cartes dels denominats de *contrapartida*, exclusiu de casinos de joc, en què els jugadors juguen contra l'establiment i l'objectiu del joc és superar la jugada que obtingui el crupier, amb diverses combinacions guanyadores. Per a tot allò no previst en matèria de personal són aplicables les normes del pòquer de contrapartida.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips

Es juga amb una baralla de 52 cartes i de similars característiques a les utilitzades en el joc de Vint-i-un o Blackjack. El valor de les mateixes cartes, ordenades de major a menor, és: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2. L'as pot utilitzar-se com la carta més petita davant del 2 o com la carta més alta darrere de la K, és a dir, podrà ser el valor major o menor de la sèrie.

2. Taula de joc

Serà de característiques similars que les de Blackjack, amb les caselles dividides en tres espais, un per a l'aposta d'*Ante*, un altre per a la 2a aposta i un tercer per a una aposta addicional anomenada *Texas Bonus*, TXB. En el centre de la taula s'haurà de llegir la frase:

"La banca juga amb parella de 4 o superior". Aquest tipus de joc es podrà practicar en taules amb draps reversibles.

III. Jugadors

1. Asseguts. El nombre de jugadors que es permet participar en el joc ha de coincidir amb el nombre de places d'apostes marcades en el tapet, fins a un nombre màxim de nou.

2. Jugadors drets. També poden participar en el joc els jugadors que estiguin drets, apostant sobre la mà d'un jugador, amb el consentiment d'aquest últim i en tot cas amb l'aprovació del personal de supervisió

de joc, dins dels límits d'aposta màxima. El nombre d'apostes per casella no serà superior a tres. El jugador assegut davant de cada casella serà el que mani en aquesta casella i no podrà ensenyar les seves cartes als altres apostadors, ni fer comentaris sobre la partida en curs.

IV. Regles del joc

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

- a) Escala reial de color. És la formada per les cinc cartes correlatives més altes d'un mateix pal (exemple: As, K, Q, J i 10 de trèvol).
- b) Escala de color. És la formada per cinc cartes correlatives del mateix pal (exemple: 4, 5, 6, 7 i 8 de trèvol).
- c) Pòquer. És la formada per quatre cartes d'un mateix valor (exemple: 4 reis).
- d) Full. És la formada per tres cartes d'un mateix valor i dos més del mateix valor però diferent de l'anterior (exemple: 3 sets i 2 vuits).
- e) Color. És el format per cinc cartes no correlatives del mateix pal (exemple: As, 4, 7, 8 i Q, de trèvol).
- f) Escala. És la formada per cinc cartes correlatives, sense que totes siguin del mateix pal (exemple: 7, 8, 9, 10 i J).
- g) Trio. És el format per tres cartes d'un mateix valor (exemple: tres dames).
- h) Doble parella. És la formada per dos cartes del mateix valor i dos més del mateix valor però diferent de l'anterior (exemple: 2 reis i 2 jotes).
- i) Parelles. És la formada per dos cartes del mateix valor i les altres tres diferents (exemple: 2 dames).
- j) Cartes majors. Quan no es produeixen cap de les combinacions anteriors, però les cartes del jugador són majors que les del crupier. S'entén que les cartes són majors atenent en primer lloc la carta de major valor, si fossin iguals, la següent i així successivament.

V. Taules de pagaments

La taula de pagaments de l'aposta d'*Ante* és la següent:

Escala reial 100 a 1
Escala de color 20 a 1
Pòquer 10 a 1
Full 3 a 1
Color 2 a 1
Escala o jugada menor 1 a 1

La taula de pagaments de l'aposta *Texas Bonus* TXB és la següent:

Color o jugada superior 25 a 1
Des de parella d'asos a escala 7 a 1

Les apostes en la 2a aposta sempre que resultin guanyadores es pagaran al parell, 1 a 1.

VI. Desenvolupament del joc

Per rebre cartes cada jugador farà, dins dels límits mínims i màxims establerts per a cada taula de joc, la seva aposta a la casella destinada per a aquesta finalitat anomenada d'*Ante*. Així mateix, podrà fer una aposta addicional anomenada TXB (Texas Bonus) a la casella marcada amb aquestes sigles. Seguidament el crupier tancarà les apostes amb el "no va més" i començarà la distribució dels naips d'un en un de cap per avall, a cada mà, començant per la seva esquerra i seguint el sentit de les agulles del rellotge; donarà igualment carta per a la banca, fins a completar la distribució de les dos cartes per a cada mà i per a la banca. A continuació, el crupier descobrirà les tres primeres cartes comunes, denominades *Flop*.

A partir d'aquest moment, després de veure les seves cartes els jugadors tenen dos opcions, *anar-hi* o *retirar-se*. Si el jugador desitja continuar haurà de doblar la seva aposta inicial d'*Ante* en la casella denominada 2a aposta. Si el jugador decideix renunciar a continuar en la jugada anunciarà "no hi vaig". En aquest cas el jugador perdrà l'aposta d'*Ante* i l'aposta de TXB, si aquest jugador ho hagués fet.

Després que els jugadors s'hagin decidit per *anar-hi* o *retirar-se*, el crupier anunciarà "¿Algú guanyador del *Texas Bonus*?" Si hi ha guanyadors es descobriran les seves cartes, es pagaran les efectivament guanyadores i es retiraran les apostes perdedores. Aquell jugador que apostant al TXB tingués una combinació de parella d'asos o jugada superior amb les primeres cinc cartes, les dos seves i les tres descobertes en el *Flop*, resultarà guanyador del joc *Texas Bonus* TXB cobrant la quantitat establerta en la taula de pagaments per a aquest tipus d'apostes.

Seguidament el crupier descobrirà dos cartes més, comunes a tots els jugadors, anomenades *Turn* i *River* les quals col·locarà a continuació de les anteriors, anomenades *Flop*. A continuació, el crupier descobrirà les seves dos pròpies cartes, que hauran de romandre tapades fins aquest moment. Cada mà, les dels jugadors i la del crupier, es conformarà amb la millor combinació possible entre les dos cartes pròpies i les cinc comunes per a tots.

Per entrar al joc el crupier, haurà de tenir, com a mínim a la seva jugada, una parella de quarts o combinació superior. Si el crupier no entra en joc, haurà de pagar l'aposta d'*Ante* d'acord amb les taules de pagament corresponents a aquesta aposta. La 2a aposta romandrà igual, ni guanya ni perd.

Si el crupier entrés en joc, compararà la seva jugada amb la dels jugadors i podran donar-se els casos següents:

- Si el crupier i qualsevol altre participant tinguessin les mateixes cartes, no hi ha ni guanyadors ni perdedors, empaten, per la qual cosa que es mantenen les apostes.
- Si el crupier tingués millor jugada que el jugador, aquest últim perdrà les apostes d'*Ante* i 2a aposta.
- Si el jugador tingués millor jugada que el crupier, aleshores el jugador cobrarà l'*Ante* segons la taula de pagaments establerta amb aquesta finalitat. La 2a aposta sempre es pagarà a la par (1 a 1).

VII. Màxims i mínims de les apostes

Les apostes dels jugadors hauran d'estar representades exclusivament per fitxes i hauran de fer-se dins dels límits establerts per a cada taula de joc.

El director de Joc podrà establir els mínims i màxims de les taules en funció de la banda de fluctuació que tingui autoritzada pel CRAJ.

El màxim de les apostes serà de 5 a 50 vegades el mínim establert a l'autorització corresponent; la banda de fluctuació de l'*Ante* i la del TXB poden fixar-se de forma diferent i independent quant als límits mínims i màxims.

VIII. Disfuncions del joc

1. Errors en el repartiment

En general, si durant el repartiment de les cartes es donés algun dels casos que s'indiquen a continuació, es considerarà que hi ha hagut un error en el repartiment i, en aquests casos, totes les cartes seran recollides pel crupier i se n'iniciarà una nova mà.

Els casos que es tindran en compte són els següents:

- Si els jugadors no reben les cartes en la forma i l'ordre establerts reglamentàriament.
- Si un jugador rep més o menys cartes de les degudes i no es pot corregir l'error abans que comencin les apostes.
- Si apareix alguna de les cartes pertanyents al crupier descobertes.

d) Si es descobreix que falta alguna de les cartes que componen la baralla.

e) Si es descobreix que la baralla és defectuosa.

2. Errors del crupier

Si el crupier anuncia una mà errònia, es considera que *les cartes parlen per si soles*, i es té en compte la combinació de les que hi ha damunt de la taula.

3. Errors del jugador

a) Si un jugador posa en contacte, voluntàriament o involuntàriament, les seves cartes amb les d'un altre jugador, els seran, a ambdós, retirades les seves cartes i no podran continuar participant en la mà. Si aquesta situació es repeteix amb algun dels mateixos implicats, el personal de supervisió de jocs podrà expulsar-los de la taula.

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

21 - Triple Joc

I. Denominació

El Triple joc és un joc d'atzar practicat amb naips, dels denominats *de contrapartida*, i exclusiu dels casinos de joc, en el qual els jugadors juguen contra l'establiment organitzador, depenent la possibilitat de guanyar d'aconseguir unes combinacions de cartes determinades. El Triple joc és una combinació de tres jocs més de casino popularment coneguts: el *Repte*, el *BlackJack* i el *pòquer*.

Per a tot el que no està previst en matèria de personal, són aplicables les normes del BlackJack.

II. Elements del joc

1. Cartes o naips

Es juga amb una baralla de característiques similars a les utilitzades en el joc del BlackJack o Vint-i-un de 52 cartes. El valor d'aquelles cartes, ordenades de major a menor, serà el següent: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 i 2.

2. Distribuïdor o sabot

Cal atènyer-se al que disposa l'article 37.

3. Taula de joc

Serà de dimensions similars a la utilitzada en el joc del BlackJack, amb set espais separats per als jugadors. Cada espai té tres caselles per a efectuar les apostes.

III. Jugadors

Podran participar-hi un màxim de set jugadors i cada jugador només podrà jugar en una casella.

IV. Màxims i mínims de les apostes

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

El director de jocs del casino o la persona que el substitueixi podrà fixar els límits mínims i màxims de les apostes segons la banda de fluctuació que tingui autoritzada.

El límit màxim de les apostes serà de 5 a 50 vegades el mínim establert a la banda de fluctuació autoritzada.

V. Desenvolupament del joc

Després d'haver barrejat els naips manualment o amb escartejador, el crupier proposarà als jugadors que facin les seves apostes. Cada jugador haurà d'efectuar tres apostes, una en cada una de les tres caselles disposades en el seu departament.

Per al joc del *Repte* s'utilitza la primera de les tres apostes. Després de repartir una carta descoberta a cada jugador i una altra per al crupier, aquest últim, començant pel primer jugador situat a la seva dreta, determinarà quin dels dos té la carta de major valor. El crupier recollirà l'aposta perdedora, pagarà l'aposta guanyadora a la par i al mateix temps empenyerà les fitxes cap al jugador i fora del cercle de l'aposta per no barrejar aquestes fitxes amb la segona o la tercera apostes. En cas d'empat (*Tie*) el jugador perd la meitat de la seva aposta. Aquest procediment se seguirà amb els altres fins que totes les apostes dedicades al *Repte* hagin estat resoltes.

Es juga al Blackjack amb la segona aposta. Mantenint la carta utilitzada per a la primera aposta, el crupier reparteix una segona carta descoberta a cada jugador començant pel jugador de l'esquerra del crupier i es juga al Blackjack tradicional segons el reglament de la casa. El crupier oferirà carta, pagarà i retirarà les apostes com se sol fer en el joc normal de Blackjack, tenint en compte que l'única parella amb què està permès obrir és la d'asos i només una vegada. Si el jugador aconsegueix tenir sis cartes sense passar de 21 se li pagarà immediatament la seva aposta.

El pòquer de 6 cartes amb descart es juga amb la tercera aposta. Començant pel jugador a la seva esquerra, el crupier, comptant amb les cartes utilitzades per al joc de Blackjack, repartirà descobertes les cartes necessàries perquè el jugador en tingui un total de sis. Seguidament el crupier formarà la millor combinació possible a cada jugador prenent només cinc cartes i descartant-ne una per procedir a resoldre la mà comparant-la amb la taula de pagaments de pòquer que s'adjunta a continuació. Es fa un pagament a cada jugador segons la combinació que tingui i segons la taula de pagament.

Escala real 100 a 1
Escala de color 25 a 1
Pòquer 10 a 1
Full 6 a 1
Color 5 a 1
Escala 4 a 1
Trio 3 a 1
Doble parella 2 a 1
Parella de dames o superior 1 a 1
Parell inferior a dames el jugador perd
Ni parell el jugador perd

VI. Regles comunes

1. Errors

Si apareix una carta descoberta a la baralla durant el repartiment de cartes, no serà utilitzada i es deixarà en el recipient de descarts. Si es troba més d'una carta descoberta en la baralla, s'anul·larà la passada i es barrejaran les cartes de nou.

Si es treu una carta erròniament sense exposar-la serà aleshores utilitzada com la següent carta de la baralla.

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

2. Prohibicions

Queda prohibit als jugadors tocar els naips i intercanviar informació sobre les cartes, o demanar consell sobre les jugades.

22 - Texas Hold'em Pòquer Bonus

I. Denominació

És un joc d'atzar practicat amb cartes, dels denominats *de contrapartida*, en què els jugadors juguen contra l'establiment guanyador, i hi ha diverses combinacions guanyadores. L'objectiu del joc és aconseguir, amb les dos cartes pròpies i les cinc comunes, una combinació de cartes de valor més alt que el de la banca.

Per a tot allò no previst en matèria de personal són aplicables les normes del pòquer de contrapartida.

II. Elements del joc

a) Cartes o naips

Al pòquer es juga amb una baralla de les denominades *franceses* de 52 cartes, similars en característiques a les utilitzades al Blackjack. El valor de les cartes ordenades de major a menor és: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. L'As pot utilitzar-se com a carta més petita davant del 2 o com més alta darrere de la K.

b) Distribuïdor o sabot

Cal atènyer-se al que es disposa a l'article 37.

c) Taula de joc

Serà de les mateixes mesures i característiques que les del Blackjack, amb capacitat de fins a nou jugadors. Cada zona del jugador haurà de tenir quatre caselles per efectuar les apostes (Ante, *Flop*, Turn i River) i una altra per a una aposta addicional anomenada *Bonus*. Tindrà cinc caselles per col·locar les cinc cartes comunes (tres per al *Flop*, una per al Turn i una altra per al River), així com dos caselles per a les cartes de la banca.

III. Jugadors

Podran participar-hi un màxim de nou jugadors i cada jugador només podrà jugar en una casella, i està prohibit ensenyar les cartes als altres jugadors o comentar-los la jugada mentre duri la mà. No s'admet la participació de jugadors drets al voltant de la taula.

IV. Regles del joc

a) Combinacions

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

1. Escala reial de color: és la formada per les cinc cartes del mateix pal de major valor: As, K, Q, J i 10.
2. Escala de color: és la formada per cinc cartes del mateix pal, en ordre correlatiu i sense que coincideixi amb les cartes de major valor.
3. Pòquer: és la combinació formada per quatre cartes d'un mateix valor.
4. Full: és la combinació formada per tres cartes d'un mateix valor i dos més del mateix valor i diferents de l'anterior.
5. Color: és la combinació formada per cinc cartes, no correlatives, del mateix pal.
6. Escala: és la combinació formada per cinc cartes, en ordre correlatiu i de diferent pal.
7. Trio: és la combinació formada per tres cartes del mateix valor.
8. Doble parella: és la combinació formada per dos cartes del mateix valor i dos més del mateix valor, però diferent de les anteriors.
9. Parella: és la combinació formada per dos cartes del mateix valor.
10. Carta major: quan una jugada no té cap de les combinacions anteriors, guanya la mà que tingui la carta major.

En els casos en què el jugador i el crupier disposin de la mateixa combinació guanyadora, cal atènyer-se al que disposa la regla de desempat de la carta major.

b) Màxims i mínims de les apostes

Les apostes dels jugadors, exclusivament representades per fitxes del casino de joc, hauran de fer-se dins dels límits mínims i màxims establerts per a cada taula, que podran ser fixats per la direcció de joc d'acord amb les bandes de fluctuació autoritzades pel CRAJ. Les bandes de fluctuació per a l'aposta inicial tindran com a límit màxim 5, 10, 20 o 30 vegades el mínim establert en l'autorització corresponent; es pot fixar la banda de fluctuació de l'*Ante* i del *Bonus* de forma diferent i independent quant als límits mínims i màxims. El director del casino podrà modificar els mínims de les apostes en jocs o taules determinats. Per a això, durant el desenvolupament de la sessió i una vegada posada en funcionament una taula, s'anunciaran les cinc últimes passades i després de finalitzar aquestes passades i completar la bestreta corresponent, si cal, es començarà amb els nous límits.

V. Desenvolupament del joc

Després d'haver barrejat els naips, el crupier proposarà als jugadors que facin les seves apostes. Cada jugador haurà d'efectuar la primera aposta, anomenada *Ante*, en la casella marcada amb la mateixa denominació. També podrà fer una aposta *Bonus* col·locant-la a la casella designada en el tapet. La resolució de l'aposta *Bonus* no està condicionada a cap de les altres apostes fetes pel jugador i les seves cartes romandran en la taula en espera de la resolució de l'aposta *Bonus* al finalitzar la mà.

Quan les apostes estan efectuades i el crupier hagi comunicat el "no hi va més", començarà a repartir els naips pel revers, un per un, alternativament als jugadors i començant per la seva esquerra. Seguidament col·locarà un naip pel revers a la casella situada davant d'ell a la seva esquerra. A continuació repartirà un segon naip pel revers a cada jugador i col·locarà un altre naip tapat en la casella situada a la seva dreta. Després que cada jugador hagi vist les seves cartes i a mesura que li correspongui el seu torn, té l'opció de fer una aposta *Flop* que serà de dos vegades l'aposta *Ante* o retirar-se, i perd l'aposta *Ante*.

Quan tots els jugadors hagin pres una decisió sobre si fer una aposta *Flop* o retirar-se, el crupier cremarà la següent carta del mall de cap per avall, repartirà les tres cartes comunes i les posarà de cara amunt en l'àrea marcada per al *Flop*. El crupier preguntarà aleshores a cada un dels jugadors amb una aposta *Flop* si volen passar o apostar (per la mateixa quantitat de l'*Ante* abans de descobrir la quarta carta *Turn*). Si el jugador decidís passar, seguirà en el joc sense fer l'aposta *Turn*. Un cop tots els jugadors hagin decidit apostar o passar, el crupier cremarà la següent carta de la baralla de cap per avall, repartirà la següent carta comuna de cara amunt i la col·locarà en l'àrea denominada *Turn*. El crupier preguntarà a cada participant amb una aposta *Flop* si volen passar o apostar abans de descobrir la cinquena carta *River*. Si el jugador decideix apostar ha de fer una aposta igual a la quantitat de l'aposta davant de l'àrea marcada com a *River*. Si el jugador decideix passar seguirà en el joc. Un cop tots els jugadors hagin pres una decisió, el crupier cremarà la següent carta de la baralla de cap per avall, repartirà l'última carta comuna de cara amunt i la col·locarà a l'àrea anomenada *River*.

Quan totes les cartes s'hagin repartit, el crupier mostrarà les seves dos cartes i dirà quina és la millor mà de cinc cartes del pòquer, usant les dos cartes del crupier i les cinc comunes, d'acord amb el que està establert a l'apartat 5 d'aquest joc. Per torns el crupier mostrarà les cartes de cada jugador i veurà quina és la millor mà de cinc cartes.

El crupier dirà el rànking de mans dels jugadors; si la mà de pòquer del crupier és més alta que la del jugador, aquest últim perdrà el que va apostar en l'*Ante*, *Flop*, i en cas d'haver apostat, la *Turn* i *River*. Si la mà del jugador és igual a la del crupier, la mà empata i les apostes *Ante* i *Flop* se li tornaran al jugador, així com les *Turn* i *River* en cas d'haver-les efectuat.

Si la mà del jugador és superior a la del crupier, l'aposta *Flop* del jugador, i en cas d'haver apostat, la *Turn* i *River*, guanyaran i es pagaran una a una. Si la mà del jugador que guanya al crupier és escala o millor, el seu *Ante* guanyarà i se li pagarà una a una. Tot i això, si la mà és menor d'escala, el seu *Ante* no es pagarà.

Aposta addicional *Bonus*. El jugador que ha fet una aposta bonus guanyarà si les dos cartes soles formen una de les mans següents i es pagaran conforme al quadre de pagaments següent:

As-As	Crupier As-As paga	1.000 a 1
As-As		30 a 1
As-K (mateix pal)		25 a 1
As-Q o As-J (mateix pal)		20 a 1
As-K (diferent pal)		15 a 1
K-K; Q-Q; J-J		10 a 1
As-Q-o As-J (diferent pal)		5 a 1
Parella (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 o 10)		3 a 1

Si les dos cartes que té un jugador amb una aposta bonus no formen una de les mans esmentades anteriorment perdrà l'aposta, que serà retirada per la banca.

Un cop retirades les apostes perdedores i abonats els premis a les guanyadores, es donarà per finalitzada la jugada i se n'iniciarà una de nova.

VI. Errors i infraccions en el joc

- a) Si alguna de les cartes repartides al crupier es mostrés abans que tots els jugadors hagin retirat les cartes o fet una aposta *flop*, *turn* o *river*, s'anul·larà la mà.
- b) Una carta que apareix de cara amunt a la baralla durant el repartiment no es farà servir en aquesta mà i es col·locarà al descartador. Si apareix més d'una carta de cara amunt a la baralla durant el repartiment, s'anul·larà la mà i es tornaran a barrejar totes les cartes.
- c) Una carta que s'extregui per error sense ser vista es farà servir com si fos la carta següent de la baralla.
- d) Si un jugador rep un nombre incorrecte de cartes, s'anul·larà la mà d'aquest jugador i es tornarà a barrejar. Si es reparteix un nombre de cartes incorrectes al crupier s'anul·larà la mà, excepte en el supòsit que el crupier es pugui repartir el nombre de cartes correcte sense alterar la seqüència de les cartes, sempre que aquestes cartes no s'hagin girat ja de cara amunt.

23 - Pòquer 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 diversos 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 Blackjack 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 pot ser utilitzat com la carta més petita davant la menor amb què es juga o com a As darrere de K.

2. Taula de joc

Pot tenir diferents formes de presentació, però en un dels costats hi ha un lleuger entrant destinat a acollir el crupier. La taula té dos espais perfectament definits: la zona exterior, que utilitzen els jugadors per tenir les seves fitxes i cartes, i la zona interior, on es fan les apostes, s'exposen les cartes i es recull el pot.

3. Benefici

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

a) Un percentatge sobre el pot que en cap cas no 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 dos 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 dos 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, hi pot haver un canvista per a diverses taules.

1. Cap de sector o equivalent

El 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, el crupier 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 ingrés del benefici corresponent a l'establiment introduint-lo en la ranura que per a aquest fi hi ha 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 pot. Igualment ha de resoldre, per als jugadors, els dubtes sobre les regles que cal aplicar en cada moment de la partida i en el cas que tinguin problemes amb algun jugador, ho ha de comunicar al cap de sector o equivalent.

3. Canvista

En el cas que la direcció ho consideri necessari, pot haver-hi una persona per a diverses taules i amb la funció principal de canviar moneda de curs legal per fitxes.

IV. Jugadors

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

Al principi de la partida se sortegen les places.

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 dos 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 faci i iguali les apostes, ja que cada jugador juga per ell mateix i no es permeten les actuacions següents:

- a) El joc per parelles ni tan sols temporalment.
- b) Jugar-se el pot conjuntament.
- c) Repartir-se el pot voluntàriament.
- d) La connivència entre els jugadors.
- e) Comprar o afegir fitxes a la resta per augmentar-la, una vegada s'ha iniciat la jugada.

- f) Prestar-se moneda de curs legal entre els jugadors.
- g) Guardar-se les fitxes de la seva resta.
- h) 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:

- a) 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).
- b) Escala de color: és la combinació formada per cinc cartes correlatives d'un mateix coll sense que coincideixi amb les cartes més altes (exemple: 6, 7, 8, 9 i 10).
- c) Pòquer: és la combinació de cinc cartes que conté quatre cartes d'un mateix valor (exemple: quatre K i un 6).
- d) Full: és la combinació de cinc cartes que conté tres cartes d'un mateix valor i dos més diferents també d'igual valor (exemple: tres 8 i dos 7).
- e) Color: és la combinació formada per cinc cartes no correlatives d'un mateix coll (exemple: 5, 7, 10, Q i As de trèvol).
- f) Escala: és la combinació formada per cinc cartes correlatives de distints colls.
- g) Trio: és la combinació de cinc cartes que conté tres cartes del mateix valor i les dos restants sense formar parella (exemple: tres 8, un 7 i un 2).
- h) 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.
- i) Doble parella: és la combinació formada per cinc cartes que conté dos parelles de cartes de distint valor (exemple: dos 6, dos J i un As).
- j) Parella: és la combinació de cinc cartes que conté dos 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 el 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 el 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 fer-se dins dels límits mínims i màxims que tingui autoritzats el casino pel CRAJ.

a) Normes generals sobre aquests límits

Es pot jugar amb quatre límits diferents:

1. Límit: amb pujada d'aposta limitada.
2. *Split* límit: el màxim de l'aposta està limitat per la meitat del pot.
3. Pot amb límit: el màxim de l'aposta està limitat pel pot.
4. No límit: no hi ha límit per a l'aposta màxima; el mínim no pot ser mai inferior a l'autoritzat, el qual ha d'aparèixer de manera ben 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 d'assenyalar clarament amb una peça rodona (marca) qui té la mà, col·locant-la davant del jugador. La mà anirà girant en el sentit de les agulles del rellotge cada cop que es faci un nou repartiment de cartes. El crupier ha de comprovar que hi ha totes les cartes que componen la baralla i barrejar-les almenys tres cops, de manera que els jugadors no les vegin. Ho ha de fer seguint aquest ordre: barrejar (tipus *chemin de fer*), agrupar, escartejar. Si en el moment de tallar queda al descobert alguna carta de la pila, s'ha de tornar a escartejar.

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 l'ordre següent: 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 feta pel crupier, que seguidament ofereix les cartes al jugador situat a l'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 fa 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 cop.
- 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 s'ha fet la talla, els jugadors que participen en la jugada han de fer prèviament una aposta anomenada *aposta inicial*, fixada pel casino, i tot seguit el crupier reparteix les cartes en el sentit de les agulles del rellotge.

El crupier ha de tenir cura quan dona 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. Intervals o torns d'apostes

Tot seguit s'inicien les apostes i el crupier va indicant a qui correspon apostar, segons la variant del pòquer de què 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'n del joc; per a això han de fer saber la seva intenció quan els toqui el seu torn posant les cartes damunt la taula i allunyant-les tant com sigui 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 fet i no pot expressar cap opinió sobre el joc ni mirar les cartes dels altres jugadors.

b) *Passar*. Qualsevol jugador a qui ha arribat el torn d'apostar i decideix no fer-ho ha de dir "passo" sempre que cap jugador anterior no hagi fet 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 apujar-la si ho desitja.

c) *Cobrir* l'aposta posant al 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) *Apujar* l'aposta posant al pot el nombre de fitxes suficients per cobrir l'aposta i incloent-hi més fitxes per tal de superar l'aposta, que fa que els jugadors, situats a la seva dreta, facin alguna de les accions descrites anteriorment.

Segons la varietat de pòquer, i en cada interval d'apostes, el nombre de vegades que un jugador pot fer una pujada pot estar limitat; però en el cas que només hi hagi 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 al pot.

Si en acabar el torn de les apostes només hi ha un jugador que ha fet una aposta i tots els altres han passat, guanya automàticament la mà i s'endú el pot sense necessitat de mostrar les seves cartes.

Abans de fer l'aposta, cada jugador pot reunir les seves fitxes dins l'espai de la taula que li correspon. Es considera que un jugador ha fet 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 al pot i no hi ha hagut objeccions per part del jugador.

Un jugador no pot fer una aposta, veure la reacció dels altres jugadors i apujar l'aposta. Les apostes han de fer-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 fer-ne 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 descrita anteriorment, 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 suficient moneda de curs legal en fitxes per acabar la mà. Si no en tinguessin juguen en proporció a la quantitat apostada.

El crupier ha de mantenir les cartes eliminades i els descarts sota control; cap jugador no 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 tan horitzontal com sigui possible, sense fer desplaçaments amb la baralla, i la part superior de la baralla 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 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 escau, corregeix les combinacions que hagin estat erròniament anunciades pels jugadors.

Una vegada 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 restes respectives.

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

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

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.
- h) Si el crupier, en el repartiment de cartes, dona una carta a un jugador que no jugarà la mà o la dona a un lloc que és buit.

2. Errors del crupier

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

b) Si el crupier, en el repartiment de les cartes, 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.

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

c) Si un jugador per cobrir una aposta posa al 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 al pot una fitxa per un import superior al necessari, sense anunciar 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 el jugador per error descobreix les seves cartes, el joc continua sent vàlid. Si les descobreix voluntàriament, les cartes queden fora de joc. En cas de discrepància respecte del fet que un jugador hagi descobert voluntàriament o no les cartes i, en conseqüència, queden fora de joc, la decisió final l'ha de prendre el director de joc del casino.

X. Reglament intern

El casino pot disposar d'un reglament intern per a les sales de pòquer, després de comunicar-ho al CRAJ.

XI. Tancament provisional

Durant el desenvolupament de la sessió i una vegada posada en funcionament una taula, si el director de joc ho considera oportú, durant les hores que baixi l'afluència de públic, pot tancar provisionalment la taula, i l'ha de tornar a posar en funcionament quan calgui. Per fer aquesta operació el director de joc ha de tancar la banca amb la tapa corresponent i sota clau i s'ha de quedar la clau fins que es torni a posar en funcionament o es tanqui definitivament la taula.

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

Si tots els jugadors que participin en la jugada passen, es produeix el que es diu una *mà en blanc*. El joc continua amb 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 necessitaria una parella d'As per a la mà següent. 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 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 nombre 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 en 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 carta següent 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'hi 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 cadascun dels altres digui el nombre de cartes de les quals s'ha descartat.

Un cop 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 apujar 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 cartes 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 cartes 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 s'han de repartir més cartes, si es pot, ha de prendre la part superior de la baralla i repartir les cartes que faltin. 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 l'hagi feta no pot guanyar el pot. S'ha de retirar quan es conegui la irregularitat i qualsevol fitxa que hagi apostat roman al pot. En el cas que hagi fet l'última aposta i aquesta

aposta no hagi estat coberta, es queden al pot les fitxes apostades per a la partida següent. En el cas que hi hagués algun dubte és el cap de sector qui ha de decidir en última instància d'acord amb la situació.

23.2 - Variants de pòquer descobert

23.2.1 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 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 límit*: 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 dos 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 hi ha en donar la sisena carta.

Igual al pot que hi ha en donar la setena carta.

En cada interval d'apostes cada jugador pot apujar 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 dos primeres cobertes i la tercera descoberta.

Tot seguit s'inicia la primera tanda d'apostes, que indica el 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 dos cartes cobertes i dos de 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; pot passar romanent en joc (*check*) o apostar (*bet*), i en cap cas no pot retirar-se del joc.

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

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

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

La cinquena tanda d'apostes és l'última i l'anuncia el 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 repartiments següents 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 hi 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 col·loca al centre de la taula i és la setena carta per a tots els jugadors (*carta comuna*).

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 apujar 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 s'acaben les apostes i llavors retirar, a part d'aquesta carta, tan-tes 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 carta següent no se li donarà coberta.

23.2.2 - 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 dos 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 tots els jugadors que volen participar en 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 al centre de la taula, amb què 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 a la taula, amb què 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 què s'inicia el quart i últim interval d'apostes.

23.2.3 - 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 dos cartes.

23.2.4 - 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 dos i una de descoberta amb què comença el primer interval d'apostes.

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

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

Quan s'acaben les apostes el crupier dona una nova carta descoberta, amb què 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.

23.2.5 - 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: dos 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 darrere 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 dos 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 fa 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. Errors i infraccions en el joc

1. Errors en el repartiment

Si durant el repartiment de les cartes es produeix algun dels casos següents, totes les cartes han de ser recollides pel 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 dos que li corresponen.
- c) Si apareix alguna carta descoberta.

2. Errors 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-n'hi 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.

24 - Roda de la fortuna

I. Denominació

La Roda de la fortuna és un joc d'atzar exclusiu 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

La taula de joc és de forma similar a la taula del Blackjack, encara que és de dimensions més reduïdes, en què hi ha marcats els tipus d'apostes en un determinat nombre d'espais que corresponen als noms de les jugades que el jugador pot triar per apostar: 24, 15, 7, 4, 2 i figura (n'hi ha dos), 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

La roda giratòria té un diàmetre no inferior a 150 cm i està situada darrere de la taula i a una alçària que sigui clarament visible pels jugadors. Conté dos cercles concèntrics compostos de 54 caselles separades entre si per dos pivots rígids, en els quals hi ha, en l'ordre, el nombre i la freqüència corresponents, els símbols de les combinacions possibles i els 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 en què, 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-hi 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 dos 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 pel CRAJ.

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'admeten ni noves apostes ni que aquestes apostes es toquin ni es retirin.

Com a conseqüència del segon impuls del crupier, la roda fa 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 assenyala una determinada casella i, per tant, la combinació guanyadora.

Si la peça que reté s'atura sobre el pivot entre dos caselles o si alguna persona o objecte obstaculitza el lliure moviment giratori de la roda o si la roda no ha fet les quatre 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.

25 - Banca francesa o daus portugueses

I. Denominació

La banca francesa o daus portugueses és un joc d'atzar dels denominats *de contrapartida*. La característica essencial és que els participants juguen contra l'establiment organitzador i la possibilitat de guanyar depèn del resultat de la suma de les cares de tres daus que són llançats pel crupier.

II. Elements de joc

1. La Banca francesa es juga en una taula de forma circular o el·líptica, amb una esquadra per allotjar els crupiers i el cap de taula, i hi ha davant del crupier llançador un tancament per delimitar la zona de llançament dels daus, també anomenada sorra.

2. En el drap figuren les subdivisions següents:

Una franja, perfectament delimitada, que abastarà tot el drap, destinada a acollir les apostes a petit amb els números 5-6-7 i l'expressió *petit*; la part interna que queda de la taula és la destinada a albergar les apostes a gran, en la qual estaran impresos els números 14-15-16 i l'expressió *gran*. A la franja que delimita les apostes a petit hi haurà una part fitada amb l'expressió asos, dividida en dotze petites caselles.

3. Tres jocs de daus (*terna de daus*), degudament condicionats en un estoig, que reuniran els requisits següents: el mateix color i transparència uniforme; igual longitud en les arestes dins dels límits de 12 a 15 mm; suma dels valors de les cares oposades igual a 7; els punts que determinen els valors de les cares han de ser del mateix diàmetre i ben visibles; han d'estar numerats i amb l'anagrama de l'establiment o fabricant i perfectament equilibrats.

4. Vas de cuir o plàstic dur.

5. Tub lleugerament corbat en forma de banya, també de cuir, de forma cònica i estriat interiorment, col·locat en un suport metàl·lic sobre la taula que n'asseguri l'estabilitat.

III. Personal

El personal afecte a cada taula de Banca francesa és d'un cap de taula, que pot tenir alhora les seves tasques sobre un grup de taules a criteri de la direcció de joc, i dos crupiers amb les funcions següents:

- a) Cap de taula: dirigeix el funcionament de la taula de joc controlant totes les operacions que s'hi facin, ha de verificar les apostes fetes pels jugadors i controlarà els pagaments i canvis en la taula, i determinar les apostes que són vàlides i les que no ho són en fer-se, un cop coneguda la sort guanyadora.
- b) Crupier llançador: és l'encarregat de llançar els daus a través del tub corbat per mitjà d'un gobelet, anunciarà la sort guanyadora amb l'expressió *petit*, o *gran* o *asos*, i impedirà que es facin apostes un cop anunciada la sort guanyadora.
- c) Crupier pagador: és l'encarregat de recollir les fitxes perdedores i de pagar les guanyadores, així com de vetllar pel correcte desenvolupament del joc.

IV. Jugadors

Podran participar en el joc tots els jugadors que ho desitgin, bé asseguts, ocupant cada un dels dotze llocs amb què compta cada taula, bé dempeus.

V. Desenvolupament del joc

1. L'estoig de la terna de daus, atribuïda a taula, hi romandrà fins que es tanqui, i cada terna serà substituïda rotativament, d'hora en hora, des de l'obertura de la taula fins que es tanqui.

2. Sempre que el servei d'inspecció tingui fundades sospites de vici o defecte d'algun dau o que aquestes sospites siguin manifestades per qualsevol jugador, és obligatori requisar la terna de daus. S'aixecarà l'acta corresponent i es procedirà immediatament a un acurat embalatge dels mateixos daus, el qual serà segellat en presència de dos testimonis, i se n'ha de requerir la verificació a una entitat competent i homologada.

Les despeses originades pel requisament i la verificació dels daus serà per compte del jugador reclamant si fossin infundades les seves sospites.

3. En el llançament dels daus han d'observar-se les regles següents:

- a) Els tres daus seran introduïts al got de cuir i llançats conjuntament a través de la banya cap a la sorra, de manera que roden sobre si mateixos i s'immobilitzin a la zona de llançament.
- b) Només són considerats vàlids els llançaments en què cada un dels tres daus s'assenten aïlladament a la sorra.
- c) Els daus no poden ser aixecats de la sorra sense que estiguin totalment immobilitzats i sigui possible veure amb nitidesa el valor de cada un.
- d) Si després d'estar immobilitzats a la sorra el crupier s'aixeca, altera o toca els daus sense anunciar la sort guanyadora, el llançament serà vàlid, guanyaran els jugadors que hagin apostat a la sort corresponent a la suma dels daus i no perdran cap de les altres apostes.

4. Són considerats llançaments nuls:

- a) Els llançaments en què algun dels daus, en caure o rodar a la sorra, toquin en algun objecte estrany a la taula.
- b) Els llançaments en què algun dau caigui a terra, surti de la taula, pateixi defecte o tingui alguna substància estranya a la seva textura; és obligatori, en qualsevol d'aquests casos, la substitució immediata de la terna de daus.
- c) Quan no siguin introduïts tots els daus dins el got.

- d) Si algun dels daus, en ser llançats sobre la sorra, queda retingut al vas.
5. En la Banca francesa els jugadors poden apostar:
- a) Als asos, en què la suma dels punts de les cares superiors dels tres daus és tres.
 - b) A petit, en què la suma dels punts de les cares superiors dels tres daus és 5, 6 o 7.
 - c) A gran, en què la suma dels punts de les cares superiors dels tres daus és 14, 15 o 16.
6. Són vàlides també les següents apostes:
- a) A petit, quan l'aposta és feta sobre el límit exterior del drap.
 - b) A gran, quan l'aposta és feta sobre el límit interior del drap.

Cadascuna de les apostes fetes segons el procediment anterior representa la meitat del valor de les fitxes col·locades, el qual no pot ser inferior al doble del mínim ni superior al doble del màxim permesos en la taula.

La retirada de les fitxes de les apostes perdedores es farà en el sentit invers a les agulles del rellotge, començant sempre per l'aposta dels asos.

7. Les apostes guanyadores es paguen de la manera següent:
- a) Els asos: 61 vegades el valor de l'aposta.
 - b) El petit: 1 vegada el valor de l'aposta.
 - c) El gran: 1 cop el valor de l'aposta.

En qualsevol de les sorts referides a l'apartat anterior, l'aposta guanyadora continua pertanyent al jugador.

8. El pagament dels premis només es pot iniciar després de recollir totes les apostes perdedores.

El pagament dels premis a l'aposta dels asos serà efectuat pel procediment d'estendre les fitxes, igual que a la ruleta francesa.

La substitució del crupier llançador dels daus ha de ser feta d'hora en hora, excepte situació de força major, que s'ha de comunicar al funcionari encarregat del control del casino si es trobés present.

9. Mínims i màxims de les apostes.

El mínim de les apostes està determinat per l'autorització concedida pel CRAJ; es pot autoritzar una banda de fluctuació.

El màxim de la taula per l'aposta a petit o gran serà igual a 200 vegades el mínim, i el màxim per l'aposta als asos és igual a sis vegades el mínim.

Annex II. Màquines d'atzar oneroses

Article 1. *Objecte*

Aquest Annex II té per objecte la regulació del joc desenvolupat mitjançant màquines d'atzar oneroses o aparells que, a canvi del preu de la partida, ofereixen a la persona usuària un temps d'utilització i, eventualment, un premi que dependrà sempre de l'atzar.

Article 2. *Requisits d'homologació*

Per ser homologades i inscrites en el Registre de models, les màquines d'atzar oneroses hauran de complir les condicions següents:

- a) El valor màxim de les apostes d'una partida i els premis seran determinats per a cada model en el moment de la seva homologació. El CRAJ podrà autoritzar per accedir al joc sistemes de pagament com targetes magnètiques, targetes electròniques, tiquets o sistemes anàlegs degudament homologats.

b) Els premis o guanyos que cada màquina pot lliurar al jugador han de ser l'equivalent al múltiple del valor de l'aposta efectuada que determini la seva homologació, i que respecti el percentatge de distribució que estableix l'apartat d. No obstant això, es podran homologar màquines d'aquest tipus que disposin d'un mecanisme que permeti l'acumulació d'un percentatge de les quantitats jugades per constituir pots o premis especials, els quals s'obtindran mitjançant combinacions específiques per a cada model.

c) La màquina ha de ser dissenyada i explotada de forma que retorni als jugadors en forma de premis, d'acord amb la sèrie estadística de partides que resulti de la totalitat de combinacions possibles, un percentatge no inferior al 80% de les quantitats jugades.

En cas que sigui projectada per acumular un percentatge de les quantitats jugades per constituir pots o premis especials, aquesta acumulació serà addicional al percentatge previst en el paràgraf anterior.

Es podran homologar màquines que disposin de mecanismes que permetin augmentar el percentatge de devolució.

d) Els premis han de consistir en moneda de curs legal, llevat que existeixi autorització expressa per a la utilització de sistemes que utilitzen targetes magnètiques, targetes electròniques, tiquets o sistemes anàlegs, d'acord amb el que preveu l'apartat a d'aquest article. En tot cas s'haurà de permetre canviar per moneda de curs legal, en el mateix establiment.

e) Al tauler frontal de les màquines hi constaran, de forma gràfica i per escrit:

- Indicació del nombre d'apostes possibles que es poden efectuar per partida, tipus d'aposta i valor de l'aposta mínima.
- Les regles de joc.
- La indicació dels tipus i valors dels bitllets, targetes o altres suports físics que accepta.
- La descripció de les combinacions guanyadores.
- L'import del premi corresponent a cadascuna de les combinacions i que haurà de quedar il·luminat o assenyalat de forma inequívoca cada cop que la combinació es produeixi.
- Un distintiu fàcilment visible i llegible, amb expressa indicació que la pràctica abusiva del joc pot crear addicció.
- Indicació del percentatge de devolució.

f) Les imatges, els símbols, els missatges i les animacions que apareixen als jocs de les màquines d'atzar oneroses i al moble mateix o a la serigrafia no han de ser discriminatòries, ni vexatòries, de manera directa o indirecta, per raó de sexe, ni contenir cap forma de representació de violència masclista.

Article 3. Interconnexió de màquines

1. Les màquines d'atzar oneroses es podran interconnectar per poder atorgar premis especials anomenats *superpots*, o premis en espècie que el jugador tindrà l'opció de canviar per moneda de curs legal, per un valor prèviament anunciat, i que es correspondrà a la suma dels premis del pot de cadascuna de les màquines interconnectades o en funció del nombre d'apostes.

2. En el cas de les màquines d'atzar oneroses, l'import del premi i la indicació de la seva naturalesa s'assenyalaran clarament en un rètol a aquest efecte.

3. En cada màquina interconnectada hi ha de constar de forma expressa i clara aquesta circumstància.

4. Les màquines han de disposar d'un avisador lluminós i/o sonor que es posi en funcionament de manera automàtica quan el jugador obtingui un dels premis acumulats o pots, i d'un mecanisme de bloqueig que impedeixi a qualsevol jugador continuar utilitzant la màquina, fins que el premi hagi estat pagat i la màquina, desbloquejada.

5. El CRAJ autoritzarà el nombre de màquines i les seves localitzacions per a cada grup interconnectat. En la sol·licitud caldrà especificar el nombre de màquines que s'interconnectaran, el model i el número de permís d'explotació de cadascuna, la localització, la forma de fer l'enllaç i el premi a oferir.

Article 4. Avisadors i comptadors

1. Les màquines d'atzar oneroses hauran d'incorporar comptadors que compleixin els requisits següents:

- a) Cada màquina o terminal de joc ha de possibilitar la lectura unilateral per part del CRAJ, i ha de disposar del registre independent dels comptadors següents:
 - i. El total de diners jugats, indicat en euros.
 - ii. El total de diners obtinguts en concepte de premis, indicat en euros.
 - iii. El total de premis progressius, indicat en euros.

b) El registre ha de ser permanent, des del moment en què es fa la instal·lació en operació de la màquina de joc, i ha de permetre visualitzar i comptabilitzar amb precisió la informació indicada a l'apartat a. En les màquines multi posició aquesta informació s'ha de mostrar de manera individual per a cada terminal. Cada màquina o terminal de joc ha de permetre l'accés directe al regulador, ja sigui presencialment o telemàticament. Com a part de la documentació lliurada per a l'aprovació del model, l'operador ha d'incloure la descripció del procés d'accés a aquesta informació, el qual ha de quedar subjecte a l'aprovació per part del CRAJ.

Quan es constati una incidència que tingui una afectació directa en el registre dels comptadors, l'operador ho ha de comunicar immediatament al CRAJ, indicant en què consisteix l'acció i facilitant les dades comptables enregistrades fins a aquell moment. Aquesta comunicació pot ser objecte de comprovació per part del regulador.

c) Estar tancats i protegits contra la manipulació.

d) Hauran de comptar i acumular les dades referents al nombre de partides efectuades.

2. La instal·lació dels comptadors a què fa referència l'apartat 1 d'aquest article no serà preceptiva per a les màquines d'atzar oneroses instal·lades al casino que disposi d'un sistema informàtic connectat a les màquines el qual compleixi els mateixos requisits que els comptadors, sempre que estigui autoritzat pel CRAJ.

3. Les màquines d'atzar oneroses podran incorporar un mecanisme avisador lluminós, el qual entrarà en funcionament automàticament quan siguin obertes per efectuar-hi reparacions momentànies o per qualsevol altra circumstància.

Podran disposar, a més, d'un mecanisme avisador lluminós que permeti al jugador demanar l'atenció del personal al servei de la sala i d'un indicador lluminós conforme el pagament ha estat acceptat per la màquina.

Article 5. Mecanismes de seguretat

Les màquines d'atzar oneroses incorporaran els dispositius de seguretat següents:

- a) Els que impedeixen la manipulació dels comptadors, preservin la memòria de les màquines malgrat interrupcions de corrent elèctric i les que permetin la represa de qualsevol partida en l'estat en què es trobava en el moment de la interrupció.
- b) Els que impedeixin l'ús de la màquina quan no funciona correctament els comptadors preceptius o, si escau, el sistema informàtic que els substitueix.
- c) Les màquines que atorguen premis susceptibles de ser abonats en mà, un mecanisme de bloqueig que impedeixi continuar utilitzant-la fins que els premis hagin estat abonats.

Article 6. Sol·licitud d'homologació i inscripció

1. La sol·licitud d'homologació i inscripció de màquines d'atzar oneroses en el Registre de Models ha de ser formulada davant el CRAJ, mitjançant l'imprès corresponent, que ha de contenir:

- a) La fotografia nítida en color de l'exterior de la màquina.
- b) El nom comercial del model.

- c) La identificació del fabricant, o de la comercialitzadora o de la distribuïdora, i el seu número d'inscripció en el Registre d'Empreses.
- d) En el cas de màquines que, d'acord amb la normativa vigent, estiguin sotmeses al règim d'importació, s'ha d'explicitar la identificació de l'importador, el seu número d'inscripció en el Registre d'Empreses i el número i la data de la llicència de l'importador, amb especificació del fabricant estranger.
- e) Les dimensions de la màquina.
- f) Una memòria que contingui la descripció del joc o dels jocs i de l'ús de la màquina.
- g) Els plànols de la màquina i els esquemes del seu sistema elèctric subscrit pel personal tècnic competent.
- h) Certificat subscrit pel personal tècnic competent que acrediti el compliment del Reglament electrotècnic per a baixa tensió o normes equivalents.

Article 7. *Especificació del contingut de la memòria per a l'homologació i la inscripció de màquines d'atzar oneroses*

1. En els supòsits d'homologació i inscripció de màquines d'atzar oneroses, la memòria descriptiva a què fa referència l'article anterior haurà de contenir les dades següents:

- a) Preu de la partida.
- b) Pla de guanys amb indicació dels premis que pot atorgar la màquina, i especificar el premi màxim per partida, inclosos els premis de pot.
- c) Percentatge de devolució en premis, i especificar el cicle o nombre de partides sobre el qual es calcula.
- d) Existència o no de mecanismes que permetin augmentar el percentatge de devolució, amb indicació del mateix percentatge.
- e) Especificació d'altres mecanismes o dispositius incorporats a la màquina.

2. Per a l'homologació i inscripció d'aquests tipus de màquines, s'haurà d'adjuntar a la sol·licitud:

- a) Un exemplar de la memòria en la qual s'emmagatzema el joc. Aquestes memòries únicament podran ser substituïdes o modificades amb la tramitació prèvia de l'expedient corresponent de modificació de l'homologació.
- b) Una descripció del tipus de comptadors que incorpora el model d'acord amb el que disposa l'article 4 d'aquest annex II del Reglament.
- c) Certificació acreditativa de la realització dels assaigs previs.

3. El CRAJ podrà requerir al sol·licitant el lliurament en dipòsit d'un prototipus del model, i mantindrà la reserva sobre les dades contingudes en els documents i sobre els objectes dipositats.

Article 8. *Identificació de les màquines*

Totes les màquines d'atzar oneroses han de portar, com a identificació, les marques de fàbrica i el permís d'exploació.

Article 9. *Marques de fàbrica*

1. Amb caràcter previ a la legalització i documentació, s'han de gravar a cada màquina i terminal de joc, de manera inesborrable i abreuada, en una placa adossada al moble o la carcassa que forma el cos principal i a la memòria que emmagatzema el programa de joc les dades següents:

- a) El número d'inscripció del fabricant o de l'importador en el Registre d'Empreses.
- b) El número d'inscripció del model de màquina en el Registre de Models.
- c) La sèrie i el número de fabricació de la màquina, que el fabricant, el responsable o l'importador ha d'assignar correlativament a les successives unitats que fabriqui o importi.

El programa de joc podrà comptar amb altres defenses previsores que en garanteixin la integritat.

Els terminals de joc dels models multi posició han de disposar de les marques de fàbrica indicades, amb el seu propi número de sèrie, que permeti identificar-los individualment i de manera inequívoca.

2. Aquestes obligacions hauran de ser complides per l'empresa que tingui el model inscrit al seu nom.

Article 10. Fabricació i distribució

1. La fabricació i la comercialització o la distribució de màquines d'atzar oneroses i dels seus components principals es regiran per les disposicions contingudes en aquest Reglament.

Pel que fa a la importació, cal atènyer-se al que disposa la normativa general sobre comerç exterior, sense perjudici que els importadors hagin d'estar inscrits en el registre i que els models de màquines d'atzar oneroses importats hagin de ser homologats i inscrits també en el registre corresponent.

2. Les empreses fabricants o importadores que no desenvolupin la seva activitat al Principat d'Andorra no estaran obligades a ser inscrites en el Registre de Màquines d'Atzar Oneroses. En cas que no hi estiguin inscrites, per tal que les màquines fabricades o importades per aquestes empreses puguin ser instal·lades i explotades al Principat, hauran d'actuar a través d'un responsable de la posada en el mercat de cada model que ofereixi les garanties previstes per aquest Reglament.

3. Es pot autoritzar les empreses fabricants o importadores, comercialitzadores o distribuïdores perquè admetin transmissions o dipòsits de màquines en situació de baixa, per tal de desballestar-les o destruir-les, o exportar-les o traslladar-les fora del Principat d'Andorra.

El dipòsit s'acreditarà mitjançant un certificat emès per l'empresa explotadora, l'exportació per l'organisme competent un cop realitzada, i les operacions de desballestament o destrucció mitjançant acta notarial o del servei d'inspecció del CRAJ.

4. El dipòsit s'admetrà per un període no superior a dos anys, transcorregut el qual la màquina haurà de ser necessàriament desballestada.

5. El desballestament de les màquines consistirà en la destrucció, com a mínim, dels elements identificatius de la màquina que en van possibilitar l'explotació i porten incorporades les marques de fàbrica.

Les operacions de desballestament o destrucció, així com la reutilització de components de màquines usades, estaran subjectes a inspecció.

6. Les empreses fabricants o importadores, comercialitzadores o distribuïdores i explotadores hauran de portar un registre de les operacions descrites en aquest article.

Article 11. Transmissions de màquines

1. La transmissió de la titularitat de les màquines d'atzar oneroses es podrà autoritzar a empreses fabricants o importadores, comercialitzadores o distribuïdores que vulguin revendre-les de conformitat amb el que preveu l'article 10 d'aquest Annex II.

2. La sol·licitud de transmissió es presentarà davant del CRAJ mitjançant un escrit que reuneixi els requisits previstos al Codi de l'Administració vigent, i cal aportar-hi el títol de transmissió i l'original del permís d'explotació.

3. L'autorització de la transmissió, un cop comprovada la correcció de la situació fiscal de la màquina, es diligenciarà en el permís d'explotació de la màquina, en què es faran constar les dades referents a la nova empresa titular i la data de la transmissió.

Article 12. Documentació incorporada a la màquina

Totes les màquines a què es refereix aquest annex II del Reglament que es trobin instal·lades hauran de portar necessàriament incorporades i de forma visible des de l'exterior: les marques de fàbrica a què fa referència l'article 9 d'aquest annex II i el permís corresponent d'explotació de màquina d'atzar onerosa.

Article 13. *Condicions de seguretat i avaries*

1. El casino està obligat a mantenir en tot moment en perfectes condicions de seguretat i funcionament les màquines d'atzar oneroses.
2. Desconnectada una màquina per funcionament incorrecte, no hi haurà l'obligació de retornar al jugador la moneda de curs legal introduïda posteriorment, sempre que la situació hagi estat advertida en la forma que preveu l'apartat següent.
3. Les avaries s'hauran d'advertir mitjançant informació visible a la màquina.
4. Si per fallida mecànica la màquina no abonés el premi obtingut vàlidament, s'haurà d'abonar al jugador el premi en metàl·lic o la diferència per completar-lo.

Article 14. *Prohibició d'utilització de màquines*

1. A l'operador del casino i al personal vinculat els queda prohibit usar les màquines d'atzar oneroses en qualitat de jugadors.
2. Les persones titulars del casino o els seus responsables podran impedir l'ús o accés a les persones que maltractin les màquines en el seu maneig.

Article 15. *Permís d'explotació de màquines d'atzar oneroses*

1. Exhaurit el termini de validesa del permís sense que s'hagi renovat, l'empresa titular de la màquina l'ha de retirar de la instal·lació i explotació.

En un termini màxim de deu dies ha de sol·licitar davant el CRAJ la baixa de la màquina i aportar el permís d'explotació, així com un document que acrediti que la màquina ha estat desballestada o destruïda o que ha estat dipositada per al desballestar-la o destruir-la posteriorment, en els termes del que disposa el punt tercer de l'article 10 d'aquest annex II.

La baixa de la màquina és diligenciada en el permís d'explotació i retornada a l'empresa sol·licitant.

2. L'empresa titular de la màquina, sempre que el permís d'explotació estigui vigent, en podrà sol·licitar la suspensió temporal. El nombre de permisos d'explotació respecte dels quals es podrà concedir la suspensió, per a cada empresa titular de màquines, no podrà ser superior al 20 per cent del total de màquines que tinguin autoritzades.
3. La sol·licitud s'haurà de presentar, mitjançant un document normalitzat subscrit per l'empresa titular, davant el CRAJ amb una antelació mínima de quinze dies a la data d'inici de suspensió temporal. A la sol·licitud s'hauran de consignar: el nom de l'empresa titular de la màquina, el nom del model de la màquina, el número de sèrie, el número de permís d'explotació i el magatzem on es diposita la màquina.
4. Si l'empresa titular de la màquina que disposi d'un permís d'explotació en situació de suspensió temporal vol reprendre l'explotació, haurà de presentar davant del CRAJ la sol·licitud mitjançant un document normalitzat en el qual han de constar el nom de l'empresa titular de la màquina, el nom del model de la màquina, el número de sèrie i el número de permís d'explotació. La finalització del període de suspensió temporal sense que hagi estat presentada la sol·licitud esmentada comportarà l'alta automàtica del permís d'explotació, en la data que finalitzi la suspensió temporal.

Annex III. Tornejos

1. El casino podrà organitzar i celebrar tornejos sobre jocs propis de casino, d'acord amb els requisits següents:
 - a) Les regles del joc dels tornejos seran, fonamentalment, les pròpies dels jocs de casino.
 - b) Les persones participants hauran de formalitzar la inscripció en el torneig d'acord amb el que disposin les bases, en què han de constar, com a mínim, la forma i el cost d'inscripció, les regles de joc i els criteris de classificació. Els premis podran ser en moneda de curs legal o en espècie.

c) Les persones participants han de ser majors d'edat i no han d'estar afectades per les limitacions previstes en la Llei 4/2021, del 22 de març, de text consolidat de regulació dels jocs d'atzar. A més, han de complir les exigències habituals de control i registre en el servei d'admissió del casino, amb l'esment "persona usuària de torneig".

d) La recaptació resultant de les quotes d'inscripció revertirà en els premis que s'atorguin als participants, i es pot destinar com a màxim un percentatge del vint-i-cinc (25) per cent a les despeses d'organització i gestió del torneig.

e) Aquests tornejos s'hauran de celebrar a les instal·lacions pròpies del casino, si bé, excepcionalment i per motius inherents a la mateixa organització, se'n pot autoritzar la celebració en instal·lacions alienes a les pròpies del casino.

2. Així mateix, sota les mateixes condicions establertes en les lletres *b*, *c*, *d* i *e* de l'apartat anterior, el casino podrà organitzar i celebrar tornejos de màquines d'atzar oneroses i altres jocs que, sense ser propis del casino, siguin populars o de tradició, i podrà introduir variants no essencials sobre les instruccions de les modalitats.

3. Per poder celebrar el torneig, el casino ha de comunicar-ne la data de la celebració, amb deu dies d'antelació, prop del CRAJ.

4. La vigència de l'autorització del torneig o dels tornejos podrà ser referida a un període màxim d'un any.

5. Queda prohibida la celebració de tornejos sobre jocs inclosos al Reglament del casino de joc més enllà del que disposa l'annex III.

Annex IV. Escoles de crupiers

Instal·lació d'escoles de crupiers i de la resta de personal de casinos

Es poden instal·lar escoles de crupiers i de la resta de personal de casino a les mateixes sales de joc en moments de baixa activitat i en espais delimitats i definits, o en altres sales on la finalitat sigui la formació del personal per a una futura prestació de serveis als casinos, després d'haver-ho comunicat al CRAJ.