

Segunda.

Se faculta al Consejero de Economía y Hacienda para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo y aplicación del presente Decreto.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el "Boletín Oficial de la Región de Murcia".

Murcia a veintinueve de mayo de mil novecientas noventa y seis.—El Presidente, **Ramón Luis Valcárcel Siso**.—El Consejero de Economía y Hacienda, **Juan Bernal Roldán**.

—

8496 DECRETO N.º 28/1996, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia.

La Disposición Adicional de la Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, establece que el Consejo de Gobierno aprobará el Catálogo de Juegos y Apuestas contemplado en el artículo 4 de la referida norma legal.

En su virtud, oído el Consejo de Estado, a propuesta del Consejero de Economía y Hacienda y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 29 de mayo de 1996,

DISPONGO:

Artículo único.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia que se acompaña como Anexo a este Decreto.

DISPOSICIONES FINALES**Primera.**

Se autoriza al Consejero de Economía y Hacienda para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo de lo establecido en el presente Decreto.

Segunda.

Este Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el "Boletín Oficial de la Región de Murcia".

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Se derogan los artículos 5, 6 y 7 de la Orden de 16 de noviembre de 1994 de la Consejería de Hacienda y Administración Pública por la que se modifica el juego del bingo.

Murcia a veintinueve de mayo de mil novecientas noventa y seis.—El Presidente, **Ramón Luis Valcárcel Siso**.—El Consejero de Economía y Hacienda, **Juan Bernal Roldán**.

ANEXO**Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia****CAPÍTULO I****Juegos y apuestas catalogados****Artículo 1.**

1.- El Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia comprende los siguientes juegos, sin perjuicio de su posible ampliación:

- 1.- Los exclusivos de los Casinos de Juego.
- 2.- El bingo.
- 3.- Las máquinas recreativas y de azar, tipos A, B y C.
- 4.- Las loterías.
- 5.- Las rifas.
- 6.- Las tómbolas.
- 7.- Las combinaciones aleatorias.
- 8.- Los boletos.

CAPÍTULO II**Juegos exclusivos de los casinos de juego****Artículo 2.**

Para los juegos de práctica exclusiva en los casinos de juego que a continuación se relacionan, así como para el juego del Bingo, les será de aplicación lo establecido en la Orden del Ministerio del Interior de 9 de octubre de 1979, por la que se aprueba la versión definitiva del Catálogo de Juegos o en las normas que en el futuro pudieran sustituirla o modificarla:

- Ruleta francesa.
- Ruleta americana.
- Veintiuno o Black-Jack.
- Bola o Boule.
- Treinta y cuarenta.
- Punto y Banca.
- Ferrocarril, Baccará o Chemin de Fer.
- Baccará a dos paños.
- Dados o Craps.

Artículo 3.

Al juego exclusivo para casinos de juego denominado Ruleta de la Fortuna le serán de aplicación las siguientes reglas:

a) Denominación

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

b) Elementos del juego

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

La ruleta, de madera, con un tachón central en dorado, tiene un diámetro de 152 cms. y va montada en un poste de madera de 8" que a su vez va apoyado en una sólida base también de madera. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas o celdas, llevando cada una de ellas dibujado un símbolo que corresponde a una postura.

La mesa está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2 y Jocker.

La mesa lleva una caja para el efectivo y una caja para las apuestas.

c) Personal

El personal afecto es el siguiente:

- El jefe de mesa, que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.

- El croupier, que es el encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

d) Jugadores

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

e) Reglas del juego

1. Combinaciones posibles:

- Apuesta a 24 posiciones, en cuyo caso el ganador empata.

- Apuesta a 15 posiciones, pagándose a los ganadores 1 a 1.

- Apuesta a 7 posiciones, pagándose 5 a 1.

- Apuesta a 4 posiciones, pagándose 10 a 1.

- Apuesta a 2 posiciones, pagándose 20 a 1.

- Apuesta en los dos Jocker pagándose 45 a 1.

2. Apuestas máxima y mínima:

Las cantidades máxima y mínima de las apuestas se especificará en la autorización administrativa otorgada por la Consejería de Economía y Hacienda.

3. Funcionamiento del juego:

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de mesa anuncia «Hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador.

A continuación, la rueda se hace girar por el jefe de mesa, debiendo dar numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el croupier preguntará «¿Están hechas las apuestas?». Seguidamente se anunciará «No va más». A partir de ese momento, toda apuesta depositada será rechazada y el croupier devolverá la ficha o fichas al apostante. Una vez que la rueda quede inmovilizada en una casilla o celda, el

jefe de mesa anunciará el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

Una vez anunciada la posición ganadora, el croupier recogerá todas las fichas correspondientes a las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las ganadoras, a las que adjuntará el premio obtenido. El jugador ganador recuperará, en todos los casos, su apuesta pudiendo retirarla del juego.

Artículo 4.

Como juego de uso exclusivo en casinos de juego, se autoriza el póquer en sus modalidades de «Sin descarte» y «Sintético» debiendo ajustarse a las siguientes reglas:

Póquer sin descarte:

a) Denominación:

El póquer sin descarte es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

b) Elementos del juego:

1. Cartas o naipes:

Se juega con una baraja, de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Mesa de juego:

Será de las mismas medidas y características que la de blackjack, con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y otro delante para la segunda apuesta.

c) Personal

El personal necesario es el siguiente:

- El jefe de mesa: Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten.

- El croupier: Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago a los que resulten ganadores.

d) Jugadores:

1.- Sentados:

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de seis. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

2.- De pie:

Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la mano de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la

apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en ella, estándole prohibido enseñar sus cartas a los demás apostantes en la misma, ni solicitar su asesoramiento.

e) Reglas del juego:

1.- Combinaciones posibles:

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

- Escalera real de color: Es la formada por las cinco cartas correlativas de mayor valor de un mismo palo. Se paga 100 veces la apuesta.

- Escalera de color: Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo. Se paga 25 veces la apuesta.

- Póquer: Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor. Se paga 20 veces la apuesta.

- Full: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior. Se paga 7 veces la apuesta.

- Color: Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se paga 5 veces la apuesta.

- Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo. Se paga 4 veces la apuesta.

- Trío: Es el formado por tres cartas de un mismo valor. Se paga 3 veces la apuesta.

- Doble pareja: Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior. Se paga 2 veces la apuesta.

- Pareja: Es la formada por dos cartas de igual valor. Se paga una vez la apuesta.

- Cartas mayores: Cuando en una mano no se consigue ninguna de las combinaciones anteriores, ésta es ganada por el jugador cuando sus cartas son mayores que las del croupier. Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del croupier, perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando croupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas: cuando ambos tengan Póquer, ganará aquel que lo tenga superior; cuando ambos tengan Full, ganará aquél que tenga las tres cartas iguales de mayor valor; cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor; cuando ambos tengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor según lo descrito para cartas mayores; cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor; cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquel que

tenga la pareja formada por cartas de mayor valor. Si coincidiese, se tendrá en cuenta la segunda pareja y, en último caso, la carta restante de mayor valor; cuando ambos tengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor, y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor según lo descrito para cartas mayores.

2.- Apuestas máxima y mínima:

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

El Director de Juegos podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino por la Consejería de Economía y Hacienda.

3. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial:

- Mínimo de 500 pesetas y máximo de 12.500 pesetas.

- Mínimo de 1.000 pesetas y máximo de 25.000 pesetas.

- Mínimo de 2.000 pesetas y máximo de 50.000 pesetas.

4. Desarrollo del juego:

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezcla se atenderán a las normas establecidas en el vigente Reglamento de Casinos de Juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con expresión de la frase «No va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada mano, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca, hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada mano y para la banca, con la salvedad de que la última carta para la banca se dará descubierta.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «voy», o retirarse del mismo («pasar») diciendo «paso». Los que opten por ir deberán doblar la apuesta inicial, depositando la cantidad resultante en la casilla destinada a la segunda apuesta. Los que opten por pasar, perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el croupier.

Después de que los jugadores se hayan decidido por ir o pasar, el croupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente.

Si la banca juega, el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta, abonando a la par la postura inicial.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del croupier perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo, suponiendo la violación de esta exigencia, la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

Póquer sintético:

a) Denominación:

El póquer sintético es un juego de cartas de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, siendo su objeto alcanzar la mayor combinación posible con cinco cartas de entre siete, repartidas dos a cada uno de los jugadores y cinco sobre la mesa.

b) Elementos del juego:

1.- Cartas:

Se juega con 28 cartas de las 52 que componen la baraja y son el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo.

El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue, o como más alta detrás del Rey.

2.- Mesa de juego:

Será redonda con un número de departamentos separados no superior a seis y numerados correlativamente a partir de la derecha del croupier que llevará el número 1. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa ha de tener dos ranuras, una a la derecha del croupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o cagnotte, y otra a la izquierda para introducir propinas.

3.- Beneficio:

El beneficio del Casino será del 3% sobre el dinero aportado en cada mano y se introducirá en el pozo o cagnotte deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada mano.

c) Personal:

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un croupier y un cambista. La sala donde se desarrolla el juego estará controlada por un encargado de la dirección.

- Encargado de la dirección: Es el responsable del

desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

- Croupier: Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad correspondiente al establecimiento introduciéndola en la ranura que para dicho fin existe en la mesa e introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto.

Controla el juego y vigila que ningún jugador apueste fuera de turno, custodia y controla la suma que constituye el pot y el pago del mismo, resolverá las dudas que, sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida, tengan los jugadores y en el caso de que se presenten problemas con algún jugador, se los comunicará al encargado de la dirección.

- Cambista: Tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten así como al croupier; pudiendo asimismo efectuar cualquier tipo de servicio auxiliar.

d) Jugadores:

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa de juego sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas. Para que pueda celebrarse la partida deberán participar un mínimo de cuatro jugadores, sorteándose los puestos al comienzo de la misma.

Si la partida ya está iniciada y los jugadores sentados, será el encargado de la dirección quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre. A petición propia un jugador puede descansar dos manos sin perder el puesto en la mesa.

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permite el juego por parejas ni siquiera temporalmente, ni jugarse el pot conjuntamente, ni repartirse el pot voluntariamente, ni la connivencia entre jugadores.

e) Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles:

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

- Escalera de Color Real: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo.

- Escalera de Color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo.

- Póquer: Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor.

- Full: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor.

- Color: Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

- Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

- Trío: Es el formado por tres cartas de un mismo valor.

- Doble Pareja: Es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor.

- Pareja: Es la formada por dos cartas del mismo valor.

- Carta Mayor: Cuando una mano no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, es ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

2.- Apuestas máxima y mínima:

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos en la autorización otorgada por la Consejería de Economía y Hacienda. En esta autorización se determinará igualmente el resto inicial y la reposición mínima para cada mano.

En el supuesto de que en el transcurso de una partida se incorporaran uno o varios jugadores, el resto inicial que éstos deben aportar, será el mismo que la mesa tenga autorizado para el inicio de la partida.

El Director del Juegos podrá modificar los mínimos y máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada la mesa, por la Consejería de Economía y Hacienda.

3. Desarrollo del juego:

Es condición indispensable para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el croupier debe señalar claramente con una pieza redonda o marca, colocándola delante del jugador, quién ostenta la mano. El jugador que la ostente, irá rotando en el sentido contrario a las agujas del reloj cada vez que termina una mano. El croupier podrá comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas al menos tres veces de la siguiente forma: Mezclar (tipo chemin de fer), agrupar o barajar.

Al realizar el acto de barajar, el croupier deberá hacerlo de forma que las cartas no sean vistas por los demás jugadores.

Cualquier jugador puede barajar las cartas, que a su vez deben ser barajadas por última vez por el croupier de la forma anteriormente señalada cuando le sean devueltas. Una vez hecho esto, ofrece el mazo de cartas al jugador situado a la izquierda de quien ostenta la mano que corra. Si al cortar queda al descubierto alguna carta del mazo, se debe volver a barajar.

La práctica del corte debe cumplir las siguientes condiciones:

- Usar una sola mano.

- La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.

La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan juntado otra vez.

- La mano libre no debe tapar la vista a los jugadores de tal forma que les impida observar el procedimiento de corte.

Dado que cada mano es un juego diferente y su resultado no influye en juegos anteriores y posteriores, los jugadores que deseen participar en una mano deben realizar la apuesta mínima fijada por el Casino, antes de que el croupier reparta las cartas. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común que se llama pot. Acto seguido, reparte las cartas en sentido contrario al de las agujas del reloj.

El croupier cuidará de forma escrupulosa al dar las cartas que éstas no sean vistas por los demás jugadores, para lo cual, las repartirá deslizándolas sobre la mesa sin levantarlas.

El croupier reparte dos cartas cubiertas y juntas a cada jugador y a continuación se reparte cinco para él y las deposita sobre la mesa todas cubiertas y en sentido vertical. Acto seguido descubrirá una carta de las suyas, empezando por la más lejana a su posición, con lo que comienza el primer turno de apuestas. Finalizadas las mismas, descubre la segunda de sus cartas y vendrá el segundo turno de apuestas, el cual será abierto por el último jugador que subió la apuesta.

Una vez finalizadas las apuestas, el croupier descubre su quinta carta y empezando por el jugador que realizó la última apuesta más alta, se descubren las de los jugadores y se paga al ganador o ganadores en el caso de que existan varias jugadas del mismo valor.

Una vez que los jugadores han realizado la apuesta inicial y llega el turno de las posteriores, pueden optar por las siguientes opciones:

a).- Retirarse y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa. En este caso el croupier retira dichas cartas y las deposita en el lugar más alejado de las que están en juego

Cuando un jugador se retira no puede participar en el pot, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

b).- Pasar: A cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar se le permite hacer una apuesta de nada diciendo «paso», siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese turno. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta.

Cubrir la apuesta introduciendo en el pot el número suficiente de fichas para que el valor que representen las mismas sea igual a la de cualquier otro jugador, pero no superior.

d).- Subir la apuesta introduciendo en el pot el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta incluyendo algunas fichas más para superar la misma, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Al final de las apuestas, todos los jugadores que permanezcan en la mano deben haber puesto el mismo valor de fichas en el pot, excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el pot.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada más allá de la línea que delimita su espacio las fichas o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el croupier introduce las fichas en el pot y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a la jugada en sí. Los jugadores deben disponer del dinero en fichas suficiente para terminar la mano. En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

El croupier debe mantener las cartas no utilizadas bajo control y ningún jugador está autorizado a ver las mismas durante la partida. No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho, pues es el croupier el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cual es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente dichas por los jugadores.

El croupier, una vez que se ha asegurado de que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora y de que todos los jugadores que han perdido están de acuerdo con la combinación ganadora, entregará el pot al ganador. A continuación retira las cartas y se da por terminada la mano.

En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el croupier reparte el pot entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro jugador. No se permite que haya personas mirando el desarrollo de la partida salvo el personal del Casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el croupier durante la mano sólo se descubrirán cuando el croupier anuncia el descubrimiento de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie las vea.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes de que se inicie cada mano.

f) Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los siguientes supuestos, todas las cartas son recogidas por el croupier, que iniciará la mano de nuevo:

- Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.

- Si un jugador recibe menos o más de las dos cartas que le corresponden.

- Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del croupier:

- Si el croupier descubre más de una carta, de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considerará como válida la primera, debiéndose sustituir las demás por las cartas de la baraja que no se hayan utilizado.

- Si el croupier descubre una carta, de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considerará anulada y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.

CAPÍTULO III Juego del bingo y sus modalidades

Artículo 5.

A la modalidad del juego del Bingo denominada Bingo Acumulativo le serán de aplicación las siguientes reglas:

a).- La modalidad de Bingo Acumulativo consiste en la existencia de un premio adicional, que conseguirá el jugador o jugadores que alcancen el premio de línea y/o bingo ordinarios en una bola cuya extracción sea igual o inferior a las cantidades que se contemplan en la siguiente escala:

Cartones vendidos	Extracción número	
	Para Línea	Para Bingo
De 1 a 100	8	41
De 101 a 300	8	40
Más de 300	8	39

b).- El premio del Bingo Acumulativo se dotará con las cantidades resultantes de deducir en cada jugada el 3% del importe total de cartones vendidos en cada partida, correspondiendo el 0'5% al premio acumulado de la línea y el 2'5% al del bingo.

c).- Cuando la cantidad alcanzada para el premio acumulado de la línea sea de dos millones de pesetas, dejará de producirse la deducción del 0'5% pasando esta cantidad al premio de la línea, que pasará a ser del 10%.

d).- La cantidad que sirve de base para el pago del premio del Bingo Acumulativo estará formada por la suma de las cantidades acumuladas hasta el final de la partida en curso, de la que se deducirá el 20%, cantidad que pasará a ser la primera dotación del próximo premio acumulativo. Cuando la cantidad alcanzada para este premio sea de diez millones de pesetas, dejará de producirse la deducción del 2'5%, pasando esta cantidad al premio

del bingo, que pasará a ser del 60%, hasta que sea otorgado el premio acumulativo.

e).- Tras las operaciones de venta, el cajero procederá a la recogida de los cartones sobrantes y el Jefe de Mesa, una vez realizados los cálculos pertinentes anunciará:

- El total de los cartones vendidos de la serie o series correspondientes.

- El importe de los premios de Línea, Bingo, Línea y Bingo Acumulativos.

- El número de bola máximo, según su orden de extracción, no superior a la establecida en la escala detallada en la regla a) de este artículo, en la que procede otorgar el Premio de Bingo Acumulativo.

f).- A continuación expondrá, en los carteles, marcadores y monitores, el número de cartones vendidos, premio de la Línea, premio de Bingo, premio de Línea Acumulativa y premio de Bingo Acumulativo y número de bola máxima.

g).- En el Libro de Actas regulado en el artículo 37 de la Orden de 9 de enero de 1979 que aprueba el Reglamento del Bingo y para aquellas Salas que se establezca el Bingo Acumulativo, se harán constar, además de los datos exigidos en aquel precepto, los correspondientes a la dotaciones acumuladas, premios de Línea y Bingo Acumulativos, detracción del 20% y número de extracciones efectuadas en cada partida.

CAPÍTULO IV Otros juegos y apuestas

Artículo 6.

El juego de las máquinas se desarrolla mediante aparatos manuales o automáticos accionados por monedas, dependiendo la consecución de un premio de la habilidad del jugador o del azar.

A tal fin, las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

- Recreativas o de tipo «A»: Son aquellas en las que el jugador, en base a su habilidad, obtiene como premio la prolongación del tiempo de utilización, sin que pueda existir beneficio económico.

- Recreativas con premio o de tipo «B»: Son aquellas en las que al jugador se le concede un tiempo de utilización a cambio del precio de la partida y, eventualmente, un premio en metálico.

- De azar o de tipo «C»: Son aquellas de uso exclusivo en casinos de juego y regidas exclusivamente por el azar que, a cambio del precio de la partida, permiten su uso por un tiempo y la concesión eventual de un premio en metálico.

Artículo 7.

Las loterías son juegos de azar, que admiten las siguientes modalidades:

a).- Sorteos, en cada uno de los cuales se adjudican

a los números que resulten agraciados los premios ofrecidos en el prospecto respectivo de tal forma que el adquirente de cada billete sabe exactamente el número que juega que está impreso en el billete, así como las posibilidades de obtener un premio, consistente en una cantidad fija.

b).- Sorteos sujetos a dos variables: el número de participantes y los números que cada jugador determina en su billete. En consecuencia, cada jugador desconoce previamente el importe del premio que pueda corresponderle, estando en proporción a las aportaciones de los jugadores.

c).- Lotería presorteada: Consiste en que el número con el que se participa no es visible para el jugador, dado que el billete se encuentra cerrado. Una vez abierto, el jugador comprueba si le corresponde algún premio fijado con anterioridad mediante un procedimiento rigurosamente secreto.

Artículo 8.

1.- Las rifas son juegos de azar que consisten en el sorteo de un objeto entre varios jugadores que satisfacen, mediante billetes de importe único, al menos, el precio de aquél.

2.- Las tómbolas son juegos de azar que consisten en el sorteo simultáneo de varios objetos, de tal forma que con un solo billete existe la posibilidad de conseguir cualquiera de los objetos sorteados. El total de los billetes, que deben ser de precio único, debe satisfacer, al menos, el precio de todos los objetos sorteados.

3.- Las combinaciones aleatorias son aquellas rifas o tómbolas que, con fines publicitarios de un producto o servicio y teniendo como contraprestación el consumo del bien o servicio objeto de publicidad, ofrecen determinados premios en metálico, especies o servicios.

Artículo 9.

1.- El juego por medio de boletos es una variante de la lotería presorteada en el que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos públicos o privados, autorizados igualmente, a cambio de un precio cierto, puede obtenerse en su caso, el premio en metálico indicado en el propio boleto.

2.- Sin perjuicio de que por el Consejo de Gobierno se apruebe el correspondiente Reglamento específico, el Juego de Boletos se regirá por las siguientes normas básicas:

a).- El Juego de Boletos sólo podrá practicarse mediante los boletos autorizados expresamente por la Dirección General de Tributos.

b).- Los premios serán establecidos previamente por procedimiento absolutamente secreto e incorporados a los boletos de modo que no puedan ser comprobados sin inutilizarlos al rasgar, arrancar o raspar el propio boleto o el sobre que lo contenga.

3.- A excepción de que el Consejo de Gobierno se reserve la gestión directa del Juego de Boletos, la autorización de explotación del mismo se llevará a cabo mediante concurso público.