

## ANEXO V

REASIGNACION DE CODIGOS	
Nº VIEJOS	Nº NUEVOS
142013001	142013001
142013002	142013002
142013003	142013004
142013008	142013005
142013005	142013009
142013007	142013011
142014002	142014001
142011022	142014002
142011001	142011001
142011014	142011003
142011018	142011006
142011017	142011007
142011015	142011009
142011018	142011010
142011019	142011011
142013004	142011012
142011021	142011016
142012001	142012001
142011002	142012005
142011003	142012006
142011004	142012007
142011005	142012009
142011006	142012010
142011007	142012011
142012002	142012012
142011008	142012013
142011009	142012014
142011010	142012015
142011011	142012017
142011012	142012018
142011013	142012019
142012003	142012021
142012004	142012022
142012005	142012023
142012006	142012024
142012007	142012025
142012008	142012026
142011020	142013010

1396 *DECRETO 234/1997, de 30 de septiembre, por el que se amplía el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en Canarias.*

Mediante el Decreto 57/1986, de 4 de abril, se aprobó el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en Canarias.

La Disposición Adicional Única del referido Decreto dispone que la exclusión o inclusión de determinadas modalidades de juegos y apuestas en dicho Catálogo, se efectuará mediante Decreto del Gobierno de Canarias.

La Asociación Empresarial Canaria de Casinos de Juego, fundamentándose en la experiencia contrastada de otras Comunidades Autónomas, ha solicitado de esta Administración la inclusión en el Catálogo de Juegos de Canarias de tres modalidades del juego del Póker.

Estudiada la solicitud formulada y considerando las tendencias actuales en el sector de Casinos de Juego, se ha estimado conveniente la ampliación del Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias, introduciendo entre los juegos exclusivos de Casinos de Juego, tres modalidades del juego del Póker, denominadas respectivamente Póker sin descarte, Póker sintético y Trijóker.

En el artículo 2º del ya citado Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en Canarias y al tratar los juegos exclusivos de Casinos de Juego, se hace una remisión expresa a la Orden del Ministerio del Interior de 9 de octubre de 1979, donde se efectúa una descripción formularizada de las características de dichos juegos. Al no estar las modalidades del juego del Póker, que se pretenden incluir en este Decreto comprendidas entre las que se describen en la citada disposición y con el fin de garantizar la transparencia en su desarrollo y los legítimos intereses de los jugadores que lo practiquen, se ha procedido a la descripción de las normas de funcionamiento y de los componentes materiales y personales de las tres modalidades del juego del Póker que se incluyen en el Catálogo.

En su virtud, visto el dictamen favorable de la Comisión Regional del Juego y las Apuestas en Canarias, a propuesta del Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, y previa deliberación del Gobierno, en su reunión del día 30 de septiembre de 1997,

## DISPONGO:

**Artículo único.-** Los artículos 1º y 2º del Decreto 57/1986, de 4 de abril, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en Canarias, quedan redactados como a continuación se expresa:

“Artículo 1º.- El Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en Canarias comprende las siguientes actividades: Ruleta; Ruleta Americana con un solo cero; Black Jack o Veintiuno; Boule o Bola; Treinta y Cuarenta; Dados o Craps; Punto y Banda; Bacarrá; Ferrocarril o Chemin de Fer; Bacarrá a dos paños; Póker sin descarte; Póker sintético; Trijóker, Bingo, Lotería; Juegos mediante Boletos; Máquinas Recreativas con premio y azar; Rifas, Tómbolas; Com-

binaciones Aleatorias; Apuestas Hípicas; Apuestas de galgos; Apuestas de frontón.

Artículo 2º.- a) Para los juegos exclusivos de Casinos de Juego: Ruleta; Ruleta Americana con un solo cero; Black Jack o Veintiuno; Boule o Bola; Treinta y Cuarenta; Dados o Craps; Punto y Banca; Bacarrá o Chemin de Fer y Bacarrá a dos paños, es de aplicación directa la legislación del Estado que regula las denominaciones, modalidades, elementos para su ejercicio y reglas de los juegos.

b) Para los juegos exclusivos de Casinos de Juego: Póker sin descarte; Póker sintético y Trijóker, es de aplicación directa el régimen previsto para cada uno de estos juegos en el anexo que se inserta a continuación del presente Decreto.”

## DISPOSICIONES FINALES

*Primera.*- Se autoriza al Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales al 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 Canarias.

Dado en Las Palmas de Gran Canaria, a 30 de septiembre de 1997.

EL PRESIDENTE  
DEL GOBIERNO,  
Manuel Hermoso Rojas.

EL CONSEJERO DE PRESIDENCIA  
Y RELACIONES INSTITUCIONALES,  
Lorenzo Alberto Suárez Alonso.

## A N E X O

### PRIMERO. RÉGIMEN DEL PÓKER SIN DESCARTE

#### 1. Concepto.

El Póker sin descarte es un juego de azar de contrapartida, practicado con naipes y exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes, mediante la utilización de cinco cartas y jugando contra el establecimiento, tienen por objetivo el lograr una combinación de superior valor a la que obtenga éste.

#### 2. Elementos del juego.

2.1. Cartas o naipes. Al Póker sin descarte se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes y de similares características a las utilizadas en el juego

de Veintiuno o Black Jack. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. A juicio del Director de juegos, podrán utilizarse dos barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

2.2. Mesa de juego. La mesa sobre la que se practicará el juego tendrá las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego de Veintiuno o Black Jack. Las casillas de apuestas estarán divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y otro para la segunda apuesta que, en su caso, se efectúe. Deberá tener, además, siete casillas para la apuesta del Jackpot, o siete hendiduras, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del Jackpot es automático o manual. La Consejería de Presidencia y Relaciones Institucionales podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos; teniendo en cuenta, que en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre, efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente, se iniciará el nuevo juego, con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

2.3. Barajador. Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

#### 3. Personal.

3.1. Jefe de Mesa. Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante su desarrollo, pudiendo disponerse por el Director de juegos del Casino, que un mismo Jefe de Mesa sea el encargado de dos mesas contiguas.

3.2. Croupier. Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar las cartas de la baraja, la distribución de éstas a los jugadores, el abono del premio de las combinaciones ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras.

#### 4. Jugadores.

El número de jugadores a los que se permitirá participar en este juego será el mismo, o inferior, al de las plazas de apuestas marcadas en el tapete de la mesa con un límite máximo de siete, no admitiéndose la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa de juego; asimismo, no se admitirán apuestas en las casillas de otros jugadores de la mesa.

## 5. Reglas del juego.

5.1. Combinaciones. Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo:

As, Rey, Dama, Jota y 10. Se pagará 100 veces la apuesta.

b) Escalera de Color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor. Se pagará 25 veces la apuesta.

c) Póker. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor. Se pagará 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores. Se pagará 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se pagará 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo. Se pagará 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor. Se pagará 3 veces la apuesta.

h) Doble Pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores. Se pagará 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor. Se pagará 1 vez la apuesta.

j) Cartas Mayores. Esta combinación se dará cuando no se produzca ninguna de las combinaciones anteriores y las cartas del jugador sean de mayor valor que las del croupier. Se entenderá que las cartas son mayores atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la del siguiente valor y así sucesivamente en orden decreciente. Se pagará 1 vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea de superior valor a la del Croupier, perdiendo en caso contrario, y conservará su apuesta, pero sin ganar premio alguno, en el caso de empate.

5.2. Cuando el Croupier y el jugador tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando ambos obtengan Póker, ganará la apuesta aquel que lo tenga de superior valor.

b) Cuando ambos obtengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

c) Cuando ambos obtengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

d) Cuando ambos obtengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

e) Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

f) Cuando ambos obtengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, a la carta restante de mayor valor.

g) Cuando ambos obtengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.

## 6. Máximos y mínimos de las apuestas.

6.1. Normas generales. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

El Director de Juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por el Órgano competente.

6.2. Bandas de fluctuación. Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

6.3. Anticipos. El importe del anticipo que recibirá cada mesa de póker sin descarte de la caja central del Casino al comienzo de cada partida, será como mínimo el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa. El mencionado anticipo estará constituido exclusivamente por fichas y placas.

6.4. Documentación contable del juego. Se estará de acuerdo con lo especificado en el Reglamento de Casinos de Canarias para los juegos de contrapartida.

## 7. Desarrollo del juego.

7.1. Extracción y distribución de naipes. El desempaqueamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se atendrán a las reglas contenidas en la normativa aplicable para los Casinos de Juego de Canarias.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, y en su caso, las apuestas del Jackpot, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. A continuación el Croupier cerrará las apuestas mediante la expresión de "no va más" y comenzará a distribuir los naipes del reverso y de uno en uno a cada jugador hasta reunir cinco cartas, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose simultáneamente cartas para la banca, con la salvedad de que la última carta que le corresponda se la distribuirá descubierta o por el anverso.

7.2. Proceso de apuestas. Una vez distribuidas las cartas a los jugadores y a la banca, tras su examen, aquéllos podrán optar entre proseguir con su participación en la partida, mediante la expresión "voy", o por el contrario, retirarse de la misma mediante la expresión "paso". Los que opten por participar en la partida deberán doblar su apuesta inicial, añadiendo una cantidad que represente el duplo de aquélla y depositarla en la segunda casilla destinada a la apuesta; los que hayan optado por retirarse de la partida, perderán el importe de la apuesta inicial, que será retirada de la mesa por el croupier en el momento de anunciarlo el jugador.

7.3. Desenlace de la partida. Después de que los jugadores hayan decidido participar, o bien retirarse de la partida, el Croupier descubrirá las cuatro cartas tapadas de la banca, tras lo cual ésta sólo jugará si entre sus cartas existen, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior. De no ser así abonará en fichas a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente. Sólo se pagará la apuesta máxima.

Si por el contrario la banca tuviera cartas con valor suficiente para jugar, el Croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y abonará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con las reglas establecidas en el apartado 5.1, respecto a la segunda apuesta. Las apuestas iniciales las abonarán a la par, a los jugadores con combinaciones ganadoras. Sólo se pagará la apuesta máxima.

Los jugadores con combinaciones de cartas de valor inferior a la de la banca, perderán sus apuestas depositadas en las casillas correspondientes, siendo retiradas en su totalidad por el Croupier; en caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 5.2 del apartado primero del presente anexo.

Una vez retiradas por el Croupier las apuestas perdedoras, y abonadas las ganadoras, incluidas las del Jackpot si existieran, se dará por finalizada la partida, iniciándose, en su caso, otra nueva. Sólo se pagará la apuesta máxima.

Al finalizar la jornada, el Jefe de Mesa deberá anunciar " las tres últimas jugadas".

## 8. Premio especial o Jackpot.

Existirá una apuesta adicional, voluntaria e independiente denominada Jackpot. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente solamente de la jugada que obtenga el jugador, e independiente de las cartas que tenga el croupier. Para jugar al Jackpot, el jugador deberá depositar, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente con la apuesta inicial, en la casilla o ranura destinada a tal fin, tal y como se especifica en el siguiente párrafo, una cantidad fija y única estipulada, que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa, y que estará indicada en un lugar visible de la misma. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente.

Para poder efectuar la apuesta del Jackpot, es condición indispensable haber efectuado la apuesta inicial de la mesa.

La relación de los premios deberá estar expuesta en un lugar visible de la mesa y sus pagos son los siguientes:

Póker ... 5% del valor del Jackpot.

Escalera de color ... 10% del valor del Jackpot.

Escalera real ... 100% del valor del Jackpot.

El premio especial o Jackpot podrá ser fijo o progresivo.

a) Si fuera fijo, la cantidad mínima que conformará el Jackpot, será de 10.000 veces el valor de la apuesta del Jackpot. En este caso, la mesa deberá tener siete casillas para la apuesta del Jackpot.

b) Si fuesen progresivos, el valor del Jackpot comenzará en una cantidad que en ningún caso podrá ser inferior a 5.000 veces la apuesta del mismo, y que irá aumentando en función de las cantidades jugadas en cada mano en un porcentaje determinado y autorizado por la Consejería de Presidencia y Relaciones Institucionales. La progresión mencionada podrá efectuarse de una de las siguientes formas:

b.1. En apuestas de introducción manual. El Croupier o el Jefe de Mesa, al finalizar cada jugada, introducirá la cantidad total jugada en esa mano a la apuesta de Jackpot, en un visor, y el porcentaje correspondiente será sumado automáticamente al acumulado del momento.

b.2. De introducción automática. Cada jugador, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente a la apuesta inicial, deberá introducir la ficha del valor del Jackpot en una de las siete ranuras que la mesa tendrá para tal fin. Esta ranura deberá tener un mecanismo electrónico similar al de las máquinas recreativas, que al detectar la entrada de la ficha, acumule el porcentaje autorizado, en un visor destinado a mostrar la cantidad total del Jackpot.

En el caso de que varios jugadores consiguiesen Escalera Real en la misma jugada, la totalidad del Jackpot será repartida entre ellos a partes iguales.

En los supuestos de que se obtuviese Escalera de Color o Póker, se abonará el 10 ó 5% según el caso, del acumulado en primer lugar, al jugador que la tuviese de mayor valor, y después, el porcentaje correspondiente de la cantidad restante, a los que tuviesen premios de valor inferior. Si las Escaleras de Color fuesen iguales, se pagará a cada jugador el 10% de la cantidad inicial del Jackpot de esa jugada.

Efectuado el reparto de premios, deberá consignarse en el libro de contabilidad de la mesa las cantidades abonadas, y en el visor, la deducción correspondiente.

## 9. Carrusel.

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que tras ser solicitado por el Casino de Juego fuese autorizado por la Consejería de Presidencia y Relaciones Institucionales, se podrán interconectar algunas o todas las mesas de Póker sin descarte. La cantidad que conformará el premio, será la suma de los Jackpot de cada una de las mesas que conformen el mismo.

## 10. Reglas comunes.

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

Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

10.2. Prohibiciones. Queda prohibido intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

## SEGUNDO. RÉGIMEN DEL PÓKER SINTÉTICO

### 1. Concepto.

Póker Sintético es un juego de círculo, practicado con naipes y exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes, enfrentados entre sí, tienen por objetivo el alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos entregadas o repartidas por el croupier a cada jugador y tres de las cinco cartas alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo.

### 2. Elementos del juego.

2.1. Cartas o naipes. El Póker Sintético se jugará con 28 cartas de una baraja de naipes, similar a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Black Jack, conformadas por el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, y 8 de cada palo o grupo de cartas.

2.2. Mesa de Juego. Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del Croupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del Croupier, y hasta un máximo de 10. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

Asimismo, las mesas deberán disponer en la superficie de dos ranuras, situadas a derecha e izquierda del Croupier, destinadas a introducir, en una de ellas, las deducciones en favor de la "casa" y, en la otra, las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores.

### 3. Personal.

3.1. Jefe de Mesa. 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 también una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedarse vacantes.

3.2. Croupier. Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuirán, será la persona encargada de los siguientes cometidos: mezclar y distribuir entre los jugadores las cartas; anunciar en voz clara y audible por todos los jugadores las distintas fases del juego y las diferentes actuaciones de aquéllos en la partida; calcular la cantidad que en cada partida le corresponde ingresar al Casino de Juego introduciendo las fichas que le correspondan en la ranura destinada a tal efecto en la mesa, así como introducir las cantidades donadas por los jugadores para propinas en la ranura correspondiente de la mesa.

Igualmente, corresponderá al Croupier el control del juego y la prevención de que ningún jugador apueste fuera de su turno; controlar y custodiar la suma que configure el "pot" o lugar común de la mesa, así como la entrega del mismo a los ganadores; la resolución de las dudas que se le planteen sobre las reglas aplicables a cada momento y, en su caso, comunicar al representante de la Dirección los problemas que se susciten con algún jugador de la mesa.

3.3. Cambista. Situado de pie frente o detrás del Croupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al Croupier.

#### 4. Jugadores.

4.1. Ubicación en la mesa. Los puestos o departamentos a ocupar por los jugadores serán sorteados si los hubiere vacantes al comienzo de cada partida.

Si existiese una plaza libre, se hubiese iniciado la partida y los jugadores se encontrasen sentados, corresponderá al Jefe de Mesa asignar los puestos vacantes a las personas que deseen ocuparlos para jugar.

A petición propia, el jugador que ocupe un departamento en la mesa de juego podrá descansar durante dos manos, sin que ello dé lugar a la pérdida del puesto asignado.

4.2. Prohibiciones. Queda totalmente prohibido a los jugadores:

a) Intercambiar su puesto en la mesa con cualquier otra persona para que ésta pueda realizar o igualar las demás apuestas o encargárselo a otro jugador de la mesa.

b) Jugar por parejas, siquiera sea temporalmente.

c) Jugarse el "pot" de forma conjunta o repartírselo voluntariamente.

d) La asociación o connivencia entre jugadores.

e) Influir o, en su caso criticar, el juego que realice otro jugador de la mesa.

#### 5. Reglas del juego.

5.1. Combinaciones. Los jugadores de Póker Sintético sólo podrán hacer uso de las combinaciones que, ordenadas en su valor de mayor a menor, a continuación se describen, utilizando el As como la carta de mayor valor:

a) Escalera de Color Real. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo de la baraja en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10.

b) Escalera de Color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo de la baraja, en orden correlativo, sin que éste coincida con el de las cartas de mayor valor.

c) Póker. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

d) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo de la baraja.

e) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor que sean de distinto al de las tres anteriores.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo, y de distinto palo.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

h) Doble Pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor.

j) Cartas Mayores. Esta combinación se utilizará cuando no concorra ninguna de las combinaciones anteriores. Se entenderá que las cartas son mayores atendiendo, en primer lugar, a la carta de mayor valor: si éstas fueran iguales, a la del siguiente valor y así sucesivamente en orden decreciente.

5.2. Empates. Cuando dos o más jugadores tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando obtengan Póker, ganará la apuesta aquel que lo tenga de superior valor.

b) Cuando obtengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

c) Cuando obtengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

d) Cuando obtengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

e) Cuando obtengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

f) Cuando obtengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, a la carta restante de mayor valor.

g) Cuando obtengan Pareja, gana aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.

#### 6. Máximo y mínimo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, que únicamente deberán estar representadas por fichas del Casino de Juego, salvo lo especificado reglamentariamente para los juegos de círculo, se realizarán dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa. El porcentaje de beneficio del Casino se establecerá por resolución del Órgano competente, a solicitud de la entidad titular, hasta un máximo del 3% de las cantidades apostadas en cada partida y será introducido, antes de hacer el abono del premio correspondiente al ganador de la partida, en la ranura de la mesa destinada a tal efecto. El Director de Juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino de Juego. En cualquier caso se deberá tener en cuenta la siguiente escala:

Resto Inicial	Reposición mínima
100.000	20.000
50.000	10.000
25.000	5.000

#### 7. Desarrollo del juego.

7.1. Número de jugadores. El Casino de Juego sólo estará obligado a poner en funcionamiento la mesa cuando se encuentren sentados en la misma un mínimo de cuatro jugadores que, de forma efectiva, participen en el juego. En caso contrario, podrá suspenderse el desarrollo de las partidas en tanto no se subsane tal situación.

El Director de juego podrá acordar el cierre de la mesa, transcurridos quince minutos computados desde el momento en que se produjo la suspensión de las partidas en la mesa por no encontrarse en ella, al menos, cuatro jugadores.

7.2. Asignación de la "mano". La "mano" de la partida se asignará por el Croupier al comienzo de cada una de ellas mediante la colocación de una marca o pieza redonda indicativa delante del puesto del jugador a quien, de forma rotativa, se le atribuya, comenzando por la casilla número 1.

La asignación de la "mano" al finalizar cada partida será rotativa entre los jugadores, siguiéndose para ello el sentido contrario al de las agujas del reloj.

7.3. Operaciones preliminares. Tras la comprobación por el Croupier de la existencia de todos los naipes a utilizar para el desarrollo del juego, éste procederá de la siguiente forma:

1º) Mezclará las cartas del mismo modo que se lleva a cabo en el juego de Chemin de Fer o Bacarrá, tras lo cual las agrupará.

2º) Barajará las cartas de forma que éstas no sean vistas por ninguno de los jugadores de la mesa.

3º) El Croupier cortará el mazo de cartas barajadas utilizando una sola mano y de manera que ningún jugador pueda ver el anverso de la carta por la que se ha efectuado el corte.

4º) Antes de procederse a la distribución de las cartas por el Croupier, todos los jugadores que vayan a participar en la partida deberán efectuar la apuesta mínima fijada por el Casino de Juego, agrupándose en un lugar común de la mesa o "pot".

7.4. Distribución o reparto de las cartas. Efectuadas las operaciones preliminares de la forma indicada en el apartado anterior, se procederá por el Croupier al reparto de las cartas a los jugadores comenzando por su derecha y siguiendo el sentido contrario de las agujas del reloj, procurando que no sean vistas por los demás jugadores y deslizándolas sobre la mesa en dirección a cada uno de éstos.

El Croupier repartirá dos cartas cubiertas a cada uno de los jugadores y, conservando el resto del mazo, descubrirá la primera carta de éste situándola ante sí en la mesa, alineando sucesivamente y a continuación de ésta las restantes hasta un total de cinco, a medida que se vayan realizando los correspondientes turnos de apuestas.

Solamente después de descubierta la primera carta de la mesa, podrán los jugadores examinar las dos cartas que les fueron entregadas por el Croupier.

7.5. Proceso de apuestas. Una vez efectuadas por el Croupier las operaciones de distribución y reparto de las cartas, se procederá por el jugador que tenga asignada la "mano" a abrir el primer turno de apuestas. Finalizado dicho turno, el Croupier descubrirá y alineará la segunda carta, procediéndose a abrir el segundo turno de apuestas por aquel jugador que cruzase la apuesta más alta en el anterior turno y, así, sucesivamente hasta descubrir y alinear la quinta carta de la mesa que dará lugar al último turno de apuestas.

A tales efectos, solamente se podrán utilizar por los jugadores en el proceso de apuestas las fichas o el dinero que tengan sobre la mesa antes de que se inicie la mano; durante el indicado proceso, los jugadores dispondrán de las siguientes opciones:

a) Retirarse y salir del juego cuando les alcance su turno de apuesta, debiendo dejar sus cartas en la mesa alejándolas, sin descubrirlas, todo lo posible de las que se estén utilizando en el juego; el Croupier las retirará de forma inmediata.

En este supuesto, el jugador no participará en el "pot", suponiendo su retirada la renuncia, a todos los efectos, de las cantidades que haya ido apostando a lo largo de la partida.

Asimismo, se abstendrá tanto de expresar su opinión sobre el juego, mientras la partida dure, así como de examinar las cartas de los demás jugadores.

b) Pasar de efectuar alguna apuesta en su turno, siempre que los demás jugadores de la partida hayan optado por la misma posición en sus turnos correspondientes.

c) Reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar en el turno correspondiente, en cuyo caso deberá cubrir la apuesta efectuada para continuar participando en el juego añadiendo al "pot" el número suficiente de fichas cuyo valor iguale y no supere el de la apuesta de cualquier otro jugador.

d) Subir la apuesta introduciendo en el "pot" el número de fichas que estime oportuno pero cuyo valor supere al de la apuesta efectuada por otro jugador de la mesa. En tal caso, los restantes participantes situados a su derecha podrán, en sus respectivos turnos, adoptar la misma opción o bien cualquiera de las anteriores.

A tales efectos será considerada efectuada la apuesta cuando el jugador traslade las fichas más allá de la línea frontal que delimita su espacio en la mesa de juego o cuando el Croupier haya introducido las fichas objeto de la apuesta en el "pot" y no se haya producido objeción alguna por parte del jugador propietario de las mismas.

Finalizado el proceso de apuestas, todos los jugadores que continúen en la partida deberán haber introducido en el "pot" el mismo valor en fichas, salvo si su resto no alcanzase el valor del total apostado por cada uno de los restantes jugadores, en cuyo caso jugará la parte proporcional que le corresponda. Si finalizado el turno de apuestas solamente hubiese un jugador que hubiese apostado, en tanto que los demás hubiesen optado por pasar, automáticamente ganará la mano y se le entregará el "pot", previa las deducciones reglamentarias en favor del establecimiento; en tal caso, sus cartas no podrán ser mostradas al resto de los jugadores.

7.6. Desenlace de la partida. Una vez que el Croupier haya constatado que todos los jugadores han podido examinar las cartas del ganador y que, asimismo, han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el "pot" a aquél y retirará las cartas de la mesa. En el supuesto de que se diesen dos o más combinaciones ganadoras de idéntico valor, el Croupier, previas las deducciones reglamentarias, repartirá el "pot" entre los jugadores poseedores de aquéllas.

Corresponderá exclusivamente al Croupier anunciar a los jugadores de la mesa la combinación ganadora, así como al jugador que la haya obtenido, sin que las manifestaciones erróneas de los jugadores que se crean ganadores vinculen, ni a los demás participantes del juego, ni al personal del Casino presente en la mesa. Asimismo, corresponderá al Croupier mantener el control durante la partida de las cartas no utilizadas por los jugadores impidiendo que éstos puedan examinarlas cualquiera que sea el motivo.

## 8. Reglas comunes.

8.1. Errores e infracciones en el juego. El Croupier procederá a recoger todas las cartas y a iniciar de nuevo la partida cuando durante el proceso de distribución de aquéllas se produjese alguno de los siguientes supuestos:

a) Cuando los jugadores no reciban sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego.

b) Cuando algún jugador reciba mayor o menor número de cartas de las dos que le corresponde en cada mano.

c) Cuando se descubra alguna carta durante el proceso de reparto de éstas a los jugadores.

8.2. Errores del Croupier. Se dará plena validez a la primera carta descubierta por el Croupier en la mesa, cuando por aquél se hubiese descubierto más de una carta en cada uno de los turnos de apuestas.

Asimismo, cuando antes de que haya finalizado el correspondiente turno de apuestas el Croupier descubra alguna otra carta del mazo en la mesa, será sustituida y anulada la descubierta por otra de las que, encontrándose en el mazo, no hubiese sido utilizada.

No obstante lo anterior, será anulada la mano cuando de las cartas no utilizadas no quedasen suficientes para procederse a las indicadas sustituciones, habida cuenta del número de jugadores presentes en la mesa y del volumen de cartas que haya supuesto el proceso de distribución de éstas.

8.3. Prohibiciones. No será permitida la presencia de personas ajenas al juego que pretendan contemplar el desarrollo de las partidas.

## 9. Duración de las partidas.

La duración de cada partida será fijada previamente y con publicidad por la Dirección de Juegos del Casino. Esta ha de ser, al menos, la necesaria para que cada jugador que inicie la partida pueda disfrutar de la mano en dos ocasiones, estableciéndose éste como el tiempo de duración de la partida cuando, previamente, no se hubiese fijado otro en debida forma. Serán de aplicación al Póker Sintético, las

diversas reglas referentes a los juegos de círculo, en cuanto al horario de funcionamiento.

#### 10. Contabilidad de los juegos y apuestas.

Será de aplicación lo especificado en la normativa vigente, en lo que hace referencia a los juegos de círculo.

### TERCERO. RÉGIMEN DEL TRIJÓKER

#### 1. Concepto.

El Trijóker es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los Casinos de juego, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de jotas.

#### 2. Elementos del juego.

2.1. Mesa de juego. Será de las mismas dimensiones que la utilizada en el juego del Black Jack, con siete zonas separadas para los jugadores. Cada zona deberá tener tres casillas para efectuar las apuestas; de las cuales, al menos dos, deberán estar numeradas con las referencias 1 y 2. Deberá tener dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores. La Consejería de Presidencia y Relaciones Institucionales podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversible, de tal forma que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos; teniendo en cuenta que en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior y la posterior apertura del nuevo juego, con su nuevo anticipo según lo dispuesto reglamentariamente. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

2.2. Naipes. Al Trijóker se juega con una baraja de 52 cartas con índices de similares características a las utilizadas en el juego del Black Jack. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. A juicio del Director de juegos, podrán utilizarse dos barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

2.3. Barajador. Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

#### 3. Personal.

3.1. Jefe de Mesa. Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante su desarrollo, pu-

diendo disponerse por el Director de juegos del Casino, que un mismo Jefe de Mesa sea el encargado de dos mesas contiguas.

3.2. Croupier. Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar las cartas de la baraja, la distribución de éstas a los jugadores, el abono del premio de las combinaciones ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras.

#### 4. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores, y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores, o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

#### 5. Reglas del juego.

5.1. Combinaciones. Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera Real de Color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10.

b) Escalera de Color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.

c) Póker. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

h) Doble Pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor.

La tabla de pagos y ganancias, en orden ascendente, es la siguiente:

Pareja de Jotas o mayor

1 a 1

Doble Pareja	2 a 1
Trío	3 a 1
Escalera Simple	5 a 1
Color	8 a 1
Full	11 a 1
Póker	50 a 1
Escalera de Color	200 a 1
Escalera Real	500 a 1

Se pagará únicamente la máxima jugada.

## 6. Máximos y mínimos de las apuestas.

6.1. Normas generales. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa. Se entiende que el máximo y mínimo es para cada una de las tres casillas de cada jugador. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta, referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

El Director de juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Consejería de Presidencia y Relaciones Institucionales.

6.2. Bandas de fluctuación. Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

6.3. Anticipos. El importe del anticipo que recibirá cada mesa de Trijóker de la caja central del Casino al comienzo de cada partida, será como mínimo el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa. El mencionado anticipo estará constituido exclusivamente por fichas y placas.

6.4. Documentación contable del juego. Será de aplicación lo previsto en el Reglamento de Casinos de Canarias para los juegos de contrapartida.

## 7. Desarrollo del juego.

7.1. Extracción y distribución de naipes. El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se atenderán a las reglas contenidas en la normativa aplicable para los Casinos de Juego de Canarias.

7.2. Proceso de apuestas. Después de haber mezclado los naipes, el Croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el Croupier haya comunicado el "no va mas", éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Se-

guidamente, colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador, y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe tapado a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente. Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados enfrente del Croupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una Jota o mayor, en cuyo caso, se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el Croupier descubrirá la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores, y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador podrá retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el croupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha. Esta carta es también común para todos los jugadores, y forma parte de cada una de sus manos. Hasta este momento los jugadores podrán tener entre una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

7.3. Desenlace de la partida. Según una tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el Croupier procederá a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la mano, cobrará la proporción establecida para su jugada en cada una de sus tres apuestas. Si su mano no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el Croupier retirará las cartas, comprobando las mismas.

Al finalizar la jornada, el Jefe de Mesa deberá anunciar " las tres últimas jugadas".

## 8. Reglas comunes.

8.1. Errores. Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado 7.2 anterior.

Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

8.2. Prohibiciones. Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.