



I. PRINCIPADO DE ASTURIAS

• OTRAS DISPOSICIONES

CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA, JUSTICIA E IGUALDAD

RESOLUCIÓN de 10 de junio de 2011, de la Consejería de Presidencia, Justicia e Igualdad, por la que se establecen las reglas esenciales para el desarrollo del juego del ferrocarril, bacarrá o chemin de fer y del bacarrá a dos paños.

Antecedentes

Primero.—El artículo 10.1.26 del Estatuto de Autonomía del Principado de Asturias, aprobado por Ley Orgánica 7/1981, atribuye a la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias competencias exclusivas en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. En el ejercicio de dichas competencias, la Comunidad Autónoma aprobó en su día la Ley 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

Dicha Ley ha sido objeto de su tercera modificación por la Ley 7/2010, de 29 de octubre, que introduce una nueva formulación en el artículo 5.2 de la misma, relativo a la ordenación de la actividad de juego y apuestas, en los siguientes términos:

En el Catálogo de juegos y apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, así como los elementos personales y materiales que como mínimo sean necesarios para su práctica. Por resolución de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas se establecerán las reglas esenciales para su desarrollo y los condicionantes, restricciones y prohibiciones que, en su caso, se considere necesario establecer para su práctica.

Segundo.—El Decreto 41/2011, de 17 de mayo, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, regula en el capítulo VIII de su título II la denominación, definición, elementos materiales y personales del juego del ferrocarril, bacarrá o chemin de fer, y en el capítulo IX del título II la denominación, definición y elementos materiales y personales para la práctica del bacarrá a dos paños, si bien no contempla las reglas para el desarrollo de ambos juegos.

Fundamentos jurídicos

Primero.—En virtud del Decreto 34/2008, de 26 de noviembre, de reestructuración de las Consejerías que integran la Administración de la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias, y del Decreto 120/2008, de 27 de noviembre, de estructura orgánica básica de la Consejería de Presidencia, Justicia e Igualdad, corresponde a dicha Consejería el ejercicio de las funciones que tiene atribuidas el Principado de Asturias en materia de casinos, juegos y apuestas, a excepción de la autorización de apuestas, rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como la organización de loterías.

Segundo.—El artículo 5.2. de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, establece lo siguiente: En el Catálogo de juegos y apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, así como los elementos personales y materiales que como mínimo sean necesarios para su práctica. Por resolución de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas se establecerán las reglas esenciales para su desarrollo y los condicionantes, restricciones y prohibiciones que, en su caso, se considere necesario establecer para su práctica.

Tercero.—Dado que la regulación de la denominación, definición, elementos personales y materiales del juego del ferrocarril, bacarrá o chemin de fer, así como la del juego del bacarrá a dos paños se halla establecida en el Catálogo de Juegos y Apuestas, es necesario fijar las reglas para el desarrollo de los mismos en virtud de resolución de la Consejería de Presidencia, Justicia e Igualdad.

Vistos los antecedentes concurrentes y los fundamentos de derecho de aplicación, y en su virtud,

RESUELVO

Primero.—Establecer las reglas esenciales para el desarrollo del juego del ferrocarril, bacarrá o chemin de fer, así como del bacarrá a dos paños, que se recogen como anexos a la presente resolución.

Segundo.—Ordenar la publicación de la presente Resolución en el *Boletín Oficial del Principado de Asturias*.

Tercero.—Quedan derogadas a la entrada en vigor de la presente Resolución cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo previsto en la misma.

Cuarto.—La presente Resolución entrará en vigor al día siguiente al de su publicación en el *Boletín Oficial del Principado de Asturias*.

Oviedo, 10 de junio de 2011.—La Consejera de Presidencia, Justicia e Igualdad, M.^a José Ramos Rubiera.—Cód. 2011-12097.

Anexo I

REGLAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO DEL FERROCARRIL, BACARRÁ O CHEMIN DE FER

A) Reglas generales.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el As, que vale 1 punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de 9 o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero o banquera reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador o jugadora que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de 8 o 9, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos el jugador o jugadora que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido lo que anunciará utilizando los términos "carta" y "no", respectivamente.

La actuación del jugador o jugadora se atenderá a las reglas siguientes:

- Cuando tiene 0, 1, 2, 3 o 4 ha de pedir carta.
- Cuando tiene 5 puede optar.
- Cuando tiene 6 o 7 ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador o jugadora haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el director o directora de juego antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero o banquera podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene 0 ("bacarrá"), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador o jugadora, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador o jugadora puede solicitar al crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al crupier, éste le hará plantarse.

El banquero o banquera podrá, si lo desea, solicitar del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

Cuadro de jugadas de la banca:

TERCERA CARTA DE LA MANO DEL JUGADOR

		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
Puntuación	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
dos	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
primeras	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
cartas de la banca	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta.

P: Significa plantarse.

O: Significa que se puede optar.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector o inspectora de la mesa.

B) Desarrollo del juego.

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

Al principio de cada partida, el crupier, después de mezclar las cartas las ofrece a los jugadores o jugadoras diciendo: "señores y señoras, las cartas pasan". Cualquier jugador o jugadora puede mezclar las cartas, que a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el crupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador o jugadora situado a su izquierda y así sucesivamente hasta que alguno de ellos corte el mazo.



A continuación se colocará en el interior antes de las siete cartas finales del mazo una carta-bloqueo, o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero o banquera anunciará la cantidad puesta en juego que será entregada en fichas al crupier quien las colocará sobre la mesa a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma indicando a los jugadores o jugadoras que es la cifra máxima que pueden jugar utilizando para ello la expresión "hay... euros en la banca".

Si hay varios jugadores o jugadoras que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado D del presente anexo.

El "banco" hecho por un solo jugador o jugadora, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el "banco" en asociación.

Si ninguno de los jugadores o jugadoras, sentados o de pie, está dispuesto a hacer "banco", puede anunciarse "banco" parcial, con la expresión "banco con la mesa", para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el crupier invitará al resto de los jugadores o jugadoras a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz "no va más apuestas" dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador o jugadora que ha anunciado "banco con la mesa" tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase "con la mesa y último completo", siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad.

El "banco con la mesa" es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace "banco", ni "banco con la mesa", las cartas se dan al jugador o jugadora sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará a la orden general de prioridades entre las personas que jueguen. Está prohibido que un jugador o jugadora sentado una su apuesta a la de otros jugadores o jugadoras, estén de pie o sentados.

La petición de "banco" no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador o jugadora repite el "banco", "banco seguido", en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador o jugadora no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir "banco seguido" el jugador o jugadora que hizo "banco" y perdió.

Si en el caso de "banco seguido" el crupier da por error las cartas a otro jugador o jugadora, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de "banco seguido" se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente "banco seguido" un jugador o jugadora toma las cartas antes de que el crupier las dé al jugador que anunció "banco seguido", aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador o jugadora al que corresponda.

Todo "banco seguido" abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace "banco" y sólo un jugador o jugadora apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al "banco seguido".

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del o la crupier "no van más apuestas", el banquero o banquera extraerá las cartas del "sabot" y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador o jugadora contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el o la crupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero o banquera distribuir las cartas antes de que el o la crupier haya anunciado "no van más apuestas"; sin embargo, podrá instar al crupier a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el o la crupier al ganador o ganadora. Si el triunfo ha correspondido al banquero o banquera, se efectuará por el crupier la deducción correspondiente al pozo o "cagnotte", y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero o banquera pasarán a formar parte de la banca, salvo si decide excluirlas del juego de acuerdo con lo previsto en el apartado E del presente anexo, en cuyo caso el crupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un "sabot", el crupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el "sabot". El banquero o banquera que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

Ante la petición de algún jugador o jugadora, las cartas serán controladas al final de la talla.

C) Errores e infracciones.

C.1.) Reglas generales: está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.



Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al "sabet", y el jugador o jugadora que las haya sacado irregularmente estará obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector o inspectora estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador o jugadora que tome la "mano" pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del "sabet" se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores o jugadoras disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecieran dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado o empleada del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

- C.2.) Errores del o la crupier: si el crupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores y jugadoras habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y del punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero o banquera habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el crupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla rectificadas sin perjuicio para el banquero o banquera y el jugador o jugadora.

En caso de que el o la crupier anuncie por error "carta" cuando el punto ha dicho "no", la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 o 5 y ya ha sacado una carta ésta le es adjudicada, si ha sacado dos cartas la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha, y si tiene 6 o 7 cualquier carta extraída es desechada.

- C.3.) Errores del banquero o banquera: la extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero o banquera, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero (bacarrá), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero o banquera da por error dos cartas al jugador o jugadora contrario, se le adjudicará aquélla de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero o banquera se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero o banquera deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9.

Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero o banquera tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero o banquera descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva.

Cuando el banquero o banquera descubra por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero o banquera ha de hablar siempre después del punto.

Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores o jugadoras podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero o banquera, teniendo 8 o 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero o banquera de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores o jugadoras llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero o banquera cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

- C.4.) Errores de los jugadores o jugadoras: está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el crupier, nadie podrá dar consejos a los jugadores o jugadoras. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice "carta" en vez de "no", o viceversa, el banquero o banquera tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga bacarrá. En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero o banquera. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero o banquera abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador o jugadora que haga banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene 0 (bacarrá) con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador o jugadora arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida.

Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador o jugadora obligará al crupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador o jugadora pueda oponerse.

Los casos no previstos en la presente sección serán sometidos a la apreciación del inspector o inspectora de la mesa, quien resolverá.

D) Jugadores y jugadoras.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa podrá sentarse un jugador o jugadora. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores o jugadoras lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores o jugadoras: quienes estén sentados sobre quienes están de pie, entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero o banquera. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados o sentadas. El jugador o jugadora sentado que cambie de sitio durante una talla estará obligado a dejar pasar la "mano" ("saludar"), además, no podrá ejercer su derecho de prioridad para adquirir la "mano" pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya "saludado". Lo mismo ocurrirá cuando un jugador o jugadora ocupe una plaza vacante durante la distribución de un "sabot".

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador o jugadora se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador o jugadora ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad durante la talla quienes estén inscritos en la lista de espera en poder del inspector o inspectora, y una vez concluida ésta los jugadores o jugadoras sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador o jugadora que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores o jugadoras de pie desplazarse de sitio para seguir la "mano". El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador o jugadora que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la "mano" perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

E) Banca.

E.1.) Reglas generales.

La banca se adjudicará inicialmente al jugador o jugadora que esté situado a la derecha del crupier (sentado frente al departamento número 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador sentado o de pie podrá asociarse al banquero o banquera en cualquier pase de la banca, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado o asociada no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero o banquera.

La banca podrá ser retenida por el jugador o jugadora mientras gana, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador o jugadora situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente.

Si alguna de las personas jugadoras no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, quien coja la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador o jugadora sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador o jugadora que cedió la banca o pasó la "mano" puede volver a cogerla por la misma cantidad. La "mano" pasada adquirida por un solo jugador o jugadora tiene preferencia sobre la adquirida en asociación.

El banquero o banquera que pasó la "mano" puede asociarse con el jugador o jugadora que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no haya sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores o jugadoras sentados y de pie, a excepción del banquero o banquera.

Los jugadores o jugadoras sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la "mano") y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador o jugadora en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador o jugadora que había hecho banca antes de pasar la "mano" tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores o jugadoras, pero sólo por una jugada.

El banquero o banquera que pasa la "mano", así como su asociado no podrán participar en la subasta de la "mano" que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero o banquera pase la "mano" y así sucesivamente.

Si ningún jugador o jugadora adquirió la banca, ésta vuelve al que esté situado a la derecha del banquero o banquera que pasó la "mano", quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador o jugadora que adquirió una "mano" pasada pierde, el "sabot" vuelve al que esté sentado a la derecha del banquero o banquera que pasó la "mano".

El jugador o jugadora que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero o banquera si hubiera pasado la "mano". Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

E.2.) Máximos y mínimos.

El mínimo de puntos o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador o jugadora es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador o jugadora llega a dicha cantidad máxima se dice que "hace banco".

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste.

Previa solicitud del casino, podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5% sobre las cantidades ganadas por el banquero o banquera en cada jugada.

E.3.) "Garage".

Se entiende por "garage" la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero o banquera excluirá del juego en los siguientes supuestos:

- "Garage" voluntario. Las ganancias obtenidas por el banquero o banquera normalmente pasan a formar parte de la banca pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del "garage".
- "Garage" obligatorio. Es la cantidad que el banquero o banquera ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.
- "Garage" impropio. Es aquella parte de la banca que el banquero o banquera no puede poner en juego porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.
- Exclusión del "garage". En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero o banquera podrá renunciar al "garage" anunciando "todo va".

Anexo II

REGLAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO DEL BACARRÁ A DOS PAÑOS

A) Reglas generales.

Serán de aplicación las reglas contenidas en el apartado A del anexo I, con las siguientes adaptaciones:

- Se enfrentan dos personas jugadoras, una por cada paño, contra el banquero o banquera, siguiendo el turno establecido en el apartado D del presente anexo. Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 o 4, los jugadores o jugadoras han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y si es de 8 o 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador o jugadora que al principio de la partida haga "banco".



- El banquero o banquera puede pedir carta o plantarse salvo si solicita del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el anexo I de la presente resolución
- Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 o 9 utilizando una tercera carta.
- Se puede pedir "banco" por cualquier jugador o jugadora, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida.
- El "banco" comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores o jugadoras, de forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador o jugadora hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores o jugadoras.
- Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

B) Desarrollo del juego.

Para que el juego pueda dar comienzo debe haber un mínimo de dos jugadores o jugadoras por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado E del presente anexo, el banquero o banquera entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al o la crupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado D del presente anexo, hasta que el o la crupier anuncie con la voz "ya no va más" la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero o banquera y del o la crupier.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero o banquera extraerá las cartas del "sabot" y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores o jugadoras por el o la crupier mediante una pala.

Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores o jugadoras a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en apartado D del presente anexo.

El jugador o jugadora que tenga la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, deberá dejar las cartas sobre la mesa.

Examinadas las cartas, los jugadores o jugadoras que sean mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero o banquera.

Finalizada la jugada, el crupier separará las cartas y anunciará el punto. El banquero o banquera habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el crupier al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero o banquera gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el crupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o "cagnote" en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero o banquera pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador o jugadora, las cartas serán controladas al final de la talla.

C) Errores e infracciones.

C.1.) Reglas generales.

Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al "sabot" y el jugador o jugadora que las haya sacado irregularmente estará obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Director o Directora responsable del establecimiento estimase que no se debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador o jugadora que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del "sabot" se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores o jugadoras puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el o la crupier o cualquier otro empleado o empleada del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.



Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador o jugadora distinto al que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador o jugadora al que le correspondía.

- C.2.) Errores del banquero o banquera: en todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada si ello puede hacerse de forma evidente, en caso contrario, aquélla será anulada.

Si el banquero o banquera da carta a un paño que ha dicho "no" o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores y jugadoras.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el último inciso del apartado C.3) del presente anexo y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero o banquera. En el caso de que se trate de alguna de las terceras cartas, si ha sido vista, será recuperada por el crupier y la jugada continuará.

- C.3.) Actuaciones del banquero o banquera en las jugadas restablecidas: cuando un paño abate al banquero o banquera, estará obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero o banquera deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero o banquera será libre de plantarse o pedir si el error ha sido de un jugador o jugadora o del o la crupier; si el error ha sido del banquero o banquera éste habrá de pedir carta obligatoriamente si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la haya solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero o banquera, que no perderá su derecho a solicitar una tercera carta.

- C.4.) Errores de los jugadores y jugadoras: si el primer paño dice "no" teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño, el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero o banquera, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el apartado C.3) del presente anexo.

Si el primer paño pide carta teniendo seis o más la carta recibida irá al segundo paño si pidió carta o al banquero o banquera, de acuerdo con las reglas contenidas en el apartado C.3) del presente anexo.

Si el primer paño dice "carta" y después "no" o viceversa, el o la crupier deberá hacer especificar al jugador o jugadora lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de 5, la primera palabra se considerará correcta, si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador o jugadora que diga "no" teniendo 8 o 9 perderá su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero o banquera en caso de error de aquel paño.

- C.5.) Prohibiciones.

Está prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo.

Cualquier jugador o jugadora que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el crupier nadie podrá dar consejo a las personas jugadoras. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o banquera o de alguno de los paños son arrojadas a la cesta sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero (bacarrá). Si esta falta es cometida por el o la crupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador o jugadora cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta siempre que los otros jugadores o jugadoras no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el apartado C.3) del presente anexo.

Una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas, no podrá ser formulada ninguna reclamación.

Los casos no previstos en el presente catálogo serán resueltos por el inspector o inspectora de mesa.

D) Jugadores y jugadoras.

Cada una de las personas jugadoras, también llamadas puntos, podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores o jugadoras, que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.



Igualmente, podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores o jugadoras estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados o sentadas.

El orden de prioridad entre las personas jugadoras a efectos de apuestas será el siguiente: dentro de un mismo paño, los sentados o sentadas en los departamentos numerados más cercanos al banquero o banquera, a continuación, el resto de jugadores o jugadoras, por el mismo orden que los sentados o sentadas.

En el supuesto de que se anuncie "banco" en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores o jugadoras que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador o jugadora, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca.

Queda exceptuado de esta regla el jugador o jugadora que haga "banco", que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores o jugadoras que quieran ocupar una plaza sentada deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleve el inspector o inspectora en cada mesa.

E) Banca.

E.1.) Reglas generales.

A la hora de apertura, el inspector o inspectora anunciará el nombre del banquero o banquera y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiese banquero o banquera, el inspector o inspectora subastará la banca y la adjudicará al mejor postor pudiendo pujar por ella todas las personas jugadoras.

En caso de igualdad de pujas la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o a varias tallas y, a juicio del director o directora de juego, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del casino en efectivo o mediante cheques librados por entidad bancaria.

El banquero o banquera podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada anunciando la cantidad que retira. Si gana y se retira durante el mismo "sabot" no podrá volver a ser banquero o banquera. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos de la misma. En este caso, el banquero o banquera tendrá derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. En caso de que continúe con la banca, puede cambiar de "sabot".

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero o banquera, el inspector o inspectora volverá a ofrecerla a otro por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo "sabot". Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

E.2.) Máximos y mínimos.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

En la modalidad de banca limitada, la cantidad que forme la banca será limitada, fijándose el máximo y mínimo de la banca en la autorización.

En la modalidad de banca libre no existirá tope máximo para la banca y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores o jugadoras. En esta modalidad, cualquier jugador o jugadora podrá ser banquero o banquera si justifica la existencia de un depósito considerado suficiente en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección del mismo de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El bacarrá con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero o banquera para la banca limitada, y en un uno con veinticinco por ciento para la banca libre.