Decreto 112/2005, do 14 de abril, polo que se aproba o Regulamento do xogo do póker nos casinos de xogo na Comunidade Autónoma de Galicia

Última versión

Inclúe a corrección de erros publicada no DOG núm. 102, do 30 de maio de 2005.

A Lei 14/1985, do 23 de outubro, reguladora dos xogos e apostas en Galicia recolleu o xogo do póker como un dos xogos propios de casinos. O artigo 6, en concreto, indicaba que requirirán autorización administrativa previa a organización, práctica e desenvolvemento dos seguintes xogos: a) os xogos exclusivos de casinos de xogo. Teñen a dita condición: ... Póker-keno-Roda da Fortuna.

O artigo 21 da Lei 14/1985, reguladora dos xogos e apostas en Galicia, establece que os xogos e apostas reguladas nela, só poderán ser practicados trala súa inclusión no Catálogo de xogos.

No ano 1986 publícase o Decreto 166/1986, do 4 de xuño, polo que se aproba o Catálogo de xogos da Comunidade Autónoma de Galicia. Este catálogo recolle no seu artigo 2 que, no que se refire ao artigo 6 a) da Lei 14/1985, sonlle de aplicación directa as definicións contidas na orde do Ministerio do Interior, do 9 de outubro de 1979, pola que se aproba o Catálogo de xogos.

A orde do Ministerio do Interior recolle, define e establece o modo de xogar de todos os xogos de casinos que aparecen no artigo 6 a) salvo o xogo do póker.

Coa importante modificación que no ano 2002 se introduce na lexislación de xogo pola Lei 3 /2002, do 29 de abril, de medidas de réxime fiscal e administrativo e a Lei 7/2002, do 27 de decembro, de medidas fiscais e de réxime administrativo, o artigo 6 a) da lei reguladora é modificado nos seguintes termos: «requirirá autorización administrativa previa a organización, práctica e desenvolvemento dos seguintes xogos: a) os xogos exclusivos de casinos de xogo. Teñen a dita condición: ... Póker nas variantes que regulamentariamente se establezan».

Polo Decreto 29/2005, do 3 de febreiro, modificouse o Catálogo de xogos da Comunidade Autónoma de Galicia, aprobado polo Decreto 166/1986, do 4 de xuño, que recolle no seu artigo segundo que para o xogo do póker se publicará un regulamento nos termos previstos pola Lei reguladora dos xogos e apostas de Galicia.

Estes cambios normativos son os que fan necesario o desenvolvemento regulamentario do póker e as súas variantes.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

Na súa virtude, por proposta do conselleiro de Xustiza, Interior e Administración Local, de acordo coa Comisión do Xogo de Galicia, de conformidade co ditame do Consello Consultivo de Galicia e logo de deliberación do Consello da Xunta de Galicia na súa reunión do día catorce de abril de dous mil cinco,

DISPOÑO:

Artigo único.-

Apróbase o Regulamento do xogo do póker nos casinos de xogo da Comunidade Autónoma de Galicia. O seu texto figura como anexo a este decreto.

Disposición derradeira

Única.-

Este decreto entrará en vigor aos vinte días desde a súa publicación no DOG.

Santiago de Compostela, catorce de abril de dous mil cinco.

Manuel Fraga Iribarne

Presidente

Xesús C. Palmou Lorenzo

Conselleiro de Xustiza, Interior e Administración Local

ANEXO Regulamento do xogo de póker nos casinos de xogo da Comunidade Autónoma de Galicia

TÍTULO I Disposicións xerais

Artigo 1º.-Obxecto e ámbito de aplicación.

1. Este regulamento ten por obxecto a regulación do xogo do póker no ámbito territorial da Comunidade Autónoma de Galicia.

2. O xogo de póker é un xogo exclusivo dos casinos de xogo e a súa práctica axustarase ao establecido neste regulamento.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

3. Calquera modificación na estrutura das salas ou edificio que sexa necesaria acometer para a práctica do xogo deberá contar coa correspondente autorización administrativa.

TÍTULO II Póker de contrapartida

Capítulo I Póker de contrapartida na variedade de póker sen descarte

Artigo 2º.-Definición.

O póker sen descarte é un xogo de azar dos denominados de contrapartida practicado con cartas e no que os participantes xogan contra o casino. Xógase con cinco cartas e o obxectivo do xogo é conseguir unha combinación de cartas de valor máis alto que o da banca, podendo existir varias combinacións gañadoras.

Artigo 3º.-Elementos de xogo.

Cartas ou naipes. Xógase cunha baralla das denominadas francesas de 52 cartas. O seu valor, ordenadas de maior a menor, é: As, Rei (K), Dama (Q), Iota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2. Non obstante, nas escaleiras o As pode utilizarse como carta menor por debaixo do 2 ou como carta maior por detrás do Rei (K).

Distribuidor ou sabot. Debidamente homologado pola consellería competente en materia de xogos e apostas, nas condicións establecidas na normativa vixente para este xogo. Co distribuidor ou sabot utilizaranse dúas barallas, que se poñerán en xogo alternativamente en cada xogada. A distribución con sabot automático debe efectuarse de cinco en cinco cartas. As cartas tamén poderán ser distribuídas manualmente polo crupier.

Mesa de xogo. Debe ser de características similares á mesa de Black Jack, con sete casas de apostas divididas en dous espazos, un para a aposta inicial e, diante, outro para a segunda aposta e, opcionalmente, sete espazos ben diferenciados para xogar a aposta do seguro prevista na letra a) do artigo 8º deste regulamento e, se procede, as rañuras con contador para xogar a aposta do progresivo prevista na letra b) do artigo 8º deste regulamento, así como unha abertura para introducir as propinas.

Está permitido o uso alternativo e reversible de mesas para a práctica de xogos de naipes de contrapartida, segundo as normas previstas neste regulamento.

Artigo 4º.-Persoal.

Inspector ou xefe de mesa. É a persoa encargada de controlar o xogo e de resolver os problemas que, durante o seu transcurso, se presenten. Pode haber un inspector ou xefe de mesa para cada sector de xogo de naipes de contrapartida. Cada sector poderá ter ata un máximo de catro mesas.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

Crupier. Ten a banca e dirixe a partida. Ten como cometido barallar as cartas, distribuílas aos xogadores, retirar as apostas perdedoras e pagar as gañadoras. Tamén anuncia as distintas fases do xogo e efectúa o cambio de diñeiro en efectivo por fichas aos xogadores.

Artigo 5º.-Xogadores.

O número de xogadores sentados que poden participar no xogo debe coincidir co número de casas marcadas na mesa de xogo, ata un máximo de sete, sen que se admita a participación de xogadores que se encontren de pé.

Opcionalmente o director de xogos poderá autorizar a participación (por parte dos xogadores sentados) de ata tres apostas en cada cuadrícula, sempre que non se exceda entre todas, a aposta máxima por casa.

Se un xogador sentado xogase en casas libres, farao apostando a cegas. Só poderá ver e tocar as cartas correspondentes á súa casa; o resto de cartas descubriraas o crupier.

En todos os casos, o xogador sentado fronte a cada casa non pode amosar as súas cartas aos demais xogadores nin pedir consello.

En ningún caso poderán facerse comentarios sobre o desenvolvemento da partida.

Artigo 6º.-Regras de xogo.

1. Combinacións posibles.

As combinacións posibles, ordenadas de maior a menor, son as seguintes:

a) Escaleira real de cor. É a combinación formada polas cinco cartas correlativas máis altas dun mesmo pau (Ex.: As de trevos, K de trevos, Q de trevos, J de trevos, 10 de trevos). Págase 100 veces a aposta.

b) Escaleira de cor. É a combinación formada por cinco cartas correlativas do mesmo pau sen que esta coincida coas cartas máis altas (Ex.: 10 de trevos, 9 de trevos, 8 de trevos, 7 de trevos, 6 de trevos). Págase 25 veces a aposta.

c) Póker. É a combinación formada por cinco cartas que contén catro cartas dun mesmo valor (Ex.: As de trevos, As de diamantes, As de corazóns, As de picas, 10 de picas). Págase 20 veces a aposta.

d) Full. É a combinación formada por tres cartas dun mesmo valor e dúas cartas distintas tamén do mesmo valor (Ex.: K de picas, K de corazóns, K de diamantes, Q de corazóns, Q de diamantes). Págase 7 veces a aposta.

e) Cor. É a combinación formada por cinco cartas non correlativas do mesmo pau (Ex.: Q de picas, J de picas, 9 de picas, 4 de picas, 3 de picas). Págase 5 veces a aposta.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

f) Escaleira. É a combinación formada por cinco cartas correlativas que non son dun mesmo pau (Ex.: 6 de picas, 5 de diamantes, 4 de corazóns, 3 de diamantes, 2 de trevos). Págase 4 veces a aposta.

g) Trío. É a combinación formada por cinco cartas que contén tres cartas dun mesmo valor e as dúas restantes non forman parella (Ex.: 2 de corazóns, 2 de picas, 2 de diamantes, 8 de corazóns, 9 de trevos). Págase 3 veces a aposta.

h) Dobre parella. É a combinación formada por cinco cartas que contén dúas cartas do mesmo valor e dúas cartas tamén do mesmo valor pero distinto ao anterior (Ex.: J de diamantes, J de corazóns, 10 de trevos, 10 de picas, 5 de trevos). Págase 2 veces a aposta.

i) Parella. É a combinación formada por dúas cartas dun mesmo valor e tres cartas diferentes (Ex.: 9 de picas, 9 de trevos, 5 de corazóns, 3 de corazóns, 4 de trevos). Págase 1 vez a aposta.

j) As e Rei ou Xogada Mínima. É a formada por un As e un Rei e as outras tres cartas diferentes. Nesta xogada haberá de determinarse cal das mans é superior, se a do xogador ou a da banca, comparando para iso as tres cartas restantes e resultando gañadora a man que teña a carta maior (Ex.: As de trevos, K de corazóns, 2 de trevos, 6 de picas, J de corazóns). Págase 1 vez a aposta.

Cartas maiores; é o factor determinante do desempate nunha combinación igual. O desempate marcarao a carta de maior valor, ben sexa das xogadas xa definidas ou das cartas fóra da combinación; se á súa vez foran iguais atenderanse as seguintes e así sucesivamente.

As regras de pagamento das combinacións gañadoras, ás que se refire o apartado anterior, exporanse en cada mesa de xogo.

En calquera caso, o xogador só gañará a aposta cando a súa combinación sexa superior á do crupier, perdendo en caso contrario e conservando a súa aposta, pero sen gañar premio ningún no caso de empate. Cando crupier e xogador teñan a mesma xogada, gañará a aposta quen teña a combinación formada por cartas de maior valor, atendendo ás seguintes regras:

a) Cando ambos teñen póker, gaña o formado polas cartas de valor máis alto (exemplo: un póker de reis supere a un de damas).

b) Cando ambos teñen full, gaña quen ten as tres cartas iguais de valor máis alto.

c) Cando ambos teñen escaleira de calquera tipo, gaña quen ten a carta de valor máis alto.

d) Cando ambos teñen cor, gaña quen ten a carta de valor máis alto (segundo o descrito para cartas maiores).

e) Cando ambos teñen trío, gaña o que está formado polas cartas de valor máis alto (igual que na combinación de póker).

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

f) Cando ambos teñen dobre parella, gaña o que ten a parella formada por cartas de valor máis alto. Se coincide, pásase á segunda parella e, en último lugar, á carta que queda de valor máis alto.

g) Cando ambos teñen parella, gaña quen a ten de valor máis alto, e se coincide pásase á carta de valor máis alto das cartas restantes (segundo o descrito para cartas maiores).

2. Máximos e mínimos das apostas.

As apostas dos xogadores, exclusivamente representadas por fichas, deben efectuarse dentro dos límites mínimos e máximos establecidos para cada mesa, de acordo coas bandas de flutuación que teña autorizadas o casino, polo director xeral competente en materia de xogo.

3. Banda de flutuación para a aposta inicial.

Debe ter como límite máximo o de 10, 20 ou 25 veces o límite mínimo establecido nas bandas de flutuación autorizadas de conformidade co disposto no punto anterior. As bandas de flutuación autorizadas deberán exhibirse nas mesas nas que se desenvolva o xogo.

Artigo 7º.-Desenvolvemento do xogo.

As cartas extráense do depósito, desempaquétanse e barállanse segundo o disposto no artigo 45 da Orde ministerial do 9 de xaneiro de 1979, pola que se aproba o Regulamento de casinos de xogo. O resto das operacións serán determinadas polo xefe de mesa, segundo as instrucións da dirección de xogo, sen que estas poidan contravir as disposicións legais e regulamentarias. Dentro destas operacións, deberá necesariamente establecerse o sistema de control de seguridade dos naipes. No caso de que ningún xogador quixera cortar, farao o propio crupier.

Antes da distribución das cartas, os xogadores deben efectuar as súas apostas iniciais dentro dos límites mínimos e máximos da mesa de xogo. Seguidamente, o crupier pecha as apostas anunciando «non vai máis» e inicia a distribución das cartas unha a unha e boca abaixo, a cada xogador, empezando pola súa esquerda e seguindo o sentido das agullas do reloxo. Dá tamén carta á banca que se dá descuberta só esta primeira, e completa a distribución das cinco cartas a cada xogador e á banca.

No caso de que os naipes se mesturen e se distribúan mediante sabot ou distribuidor automático, o crupier repartiraas de cinco en cinco para cada unha das mans que estean en xogo, e darase para si mesmo as últimas cinco, descubrindo a última destas.

Tras a distribución dos naipes e quedando sempre as cartas á vista do crupier, os xogadores miran as súas cartas, e teñen a opción de continuar o xogo se din «vou» e de retirarse se din «paso». Os que optan por ir deben dobrar a aposta inicial, engadindo unha cantidade dobre a esta na casa destinada á segunda aposta. Os que optan por pasar perden a aposta inicial, que o crupier retira naquel momento e deben deixar as súas cartas boca abaixo sobre a mesa de xogo para que o crupier comprobe o número de cartas e as recolla.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

Unha vez os xogadores decidiron se ir ou pasar, o crupier descobre as catro cartas tapadas da banca, a partir do dito momento os xogadores non poden volver a tocar as cartas nin descubrilas no caso do paso.

A banca só xoga se entre as súas cartas hai como mínimo un As e un Rei, ou unha combinación superior. Se non é así, a banca pagará a cada xogador que permaneza en xogo á par, é dicir, un importe idéntico á aposta inicial.

Se a banca xoga, o crupier compara as súas cartas coas dos xogadores e paga as combinacións superiores á súa de acordo co establecido no artigo 6º.1 das regras de xogo para a segunda aposta, e aboa á par (1 por 1) a aposta inicial.

Os xogadores con combinacións que sexan inferiores á do crupier, perden as súas apostas, que son retiradas polo crupier.

No caso de empate faise o disposto no número 1 do artigo 6º deste regulamento.

Calquera erro na distribución das cartas, ben no número ou ben na aparición indebida dalgunha carta descuberta, comporta a anulación de toda a xogada.

Está prohibido que os xogadores intercambien información sobre as súas cartas ou que as descubran antes de tempo. Calquera violación desta prohibición comporta a perda da totalidade da aposta a favor da banca.

Unha vez retiradas as apostas perdedoras e pagados os premios ás gañadoras, dáse por rematada a xogada e iníciase unha nova.

Ao rematar a xornada, o crupier deberá anunciar as cinco últimas xogadas.

Artigo 8º.-Opcións de xogo adicionais.

Opcionalmente, o casino poderá ofertar as seguintes posibilidades de xogo:

a) Seguro.

O xogador deberá depositar na casa destinada para tal fin, e antes de comezar a distribuír as cartas, unha cantidade única estipulada, que non será superior á metade do mínimo da mesa. Dentro das normas de funcionamento do póker sen descarte e no caso de obter unha das combinacións que se indican a continuación, o xogador ten opción á seguinte táboa de pagamento independentemente que a banca obteña ou non xogada mínima ou que a xogada da banca sexa superior.

Full: 100 veces a cantidade única estipulada.

Póker: 300 veces a cantidade única estipulada.

Escaleira de cor: 1.000 veces a cantidade única estipulada.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

Escaleira real: 2.000 veces a cantidade única estipulada.

b) Progresivo.

Hai unha aposta adicional independente para os xogadores chamada progresivo, cun obxectivo que é conseguir un premio especial, que depende soamente da xogada que obteña o xogador coas súas cinco primeiras cartas e do importe acumulado polo progresivo naquel momento, tras a dedución previa autorizada a favor do establecemento.

Para xogar o progresivo, cada xogador debe depositar unha cantidade estipulada na rañura con contador destinada a esta finalidade. Así mesmo, pode existir un progresivo común a varias mesas.

O desenvolvemento desta modalidade de xogo estará exposta nun lugar visible da mesa e debe indicar as combinacións que comportan premio e o seu importe.

As combinacións que posibilitan a obtención do progresivo son: Escaleira real que obtén o acumulado de todas as mesas e Escaleira de cor que obtén un 10 por cento do acumulado. O importe da aposta do progresivo non pode ser superior á metade da aposta mínima da mesa.

c) Mercar unha carta adicional.

Existe outra posibilidade de xogo, que consiste no descarte dun só naipe. Mércase esta carta á banca pola mesma cantidade que a aposta inicial do xogador interesado no descarte. Para iso, no momento que lle corresponda a quenda de xogo ao xogador interesado, este depositará o naipe descartado, xuntamente coa mesma cantidade da súa aposta inicial, que lle dará dereito a recibir unha carta adicional.

Capítulo II Póker de contrapartida na variedade de póker Trijoker

Artigo 9º.-Denominación.

O Trijoker é un xogo de azar practicado con naipes, dos denominados de contrapartida e exclusivo dos casinos de xogo, nos que os participantes xogan contra o establecemento organizador, onde a posibilidade de gañar depende de conseguir unhas combinacións de cartas determinadas. Establécese a xogada mínima para gañar en parella de J.

Artigo 10º.-Elementos de xogo.

1. Cartas ou naipes.

Xógase cunha baralla das denominadas francesas de 52 cartas. O seu valor, ordenadas de maior a menor é: As, Rei (K), Dama (Q), Iota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2.

2. Distribuidor ou sabot.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

Debidamente homologado pola consellería competente en materia de xogo e apostas nas condicións establecidas na normativa vixente.

3. Mesa de xogo.

Será de dimensións similares á utilizada no xogo do Black Jack, con sete espazos separados para os xogadores. Cada espazo ten tres casas para efectuar as apostas, das cales polo menos dúas están numeradas, referencias 1 e 2. Ademais ten dúas casas diferenciadas para colocar as dúas cartas comúns a todos os xogadores, e unha abertura para introducir as propinas.

Será permitido o uso alternativo e reversible de mesas para a práctica de xogos de naipes de contrapartida, segundo o establecido neste regulamento.

Artigo 11º.-Persoal.

1. Inspector ou xefe de mesa.

É a persoa encargada de controlar o xogo e resolver os problemas que se susciten durante o seu desenvolvemento. Poderá haber un inspector ou xefe de mesa para cada sector de xogo de naipes de contrapartida. Cada sector poderá ter ata un máximo de catro mesas.

2. Crupier.

Ten a banca e dirixe a partida. Ademais ten encomendada a función de barallar as cartas, a distribución destas aos xogadores, a retirada das apostas perdedoras e o pagamento das gañadoras. Anuncia tamén as distintas fase de xogo e efectúa o cambio de diñeiro en efectivo por fichas aos xogadores.

Artigo 12º.-Xogadores.

Poderán participar un máximo de sete xogadores e cada xogador só poderá xogar nunha casa. Está prohibido ensinar as súas cartas aos demais xogadores ou comentarlles a súa xogada, mentres dure a man. Non se admite a participación de xogadores que se encontren de pé ao redor da mesa.

Corrección de erros. Artigo 12 redactado conforme a corrección de erros publicada no no DOG núm. 102, do 30 de maio de 2005.

Artigo 13º.-Regras de xogo.

As combinacións posibles de xogo, ordenadas de maior a menor valor, son as seguintes:

a) Escaleira real de cor. É a formada polas cinco cartas de maior valor dun mesmo pau na seguinte orde correlativa: As, K, Q, J e 10.

b) Escaleira de cor. É a formada por cinco cartas do mesmo pau, en orde correlativa, sen que esta coincida coas cartas de maior valor.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

c) Póker. É a combinación de cinco cartas que contén catro cartas dun mesmo valor.

d) Full. É a combinación de cinco cartas que contén tres cartas dun mesmo valor, outras dúas do mesmo valor e distinto ao das anteriores.

e) Cor. É a combinación formada por cinco cartas non correlativas do mesmo pau.

f) Escaleira simple. É a combinación formada por cinco cartas, en orde correlativa e de distinto pau.

g) Trío. É a combinación formada por tres cartas do mesmo valor e as outras dúas sen formar parella.

h) Dobre parella. É a combinación de cinco cartas que contén dúas cartas do mesmo valor e outras dúas de igual valor, pero distinto do das anteriores.

i) Parella. É a combinación de cinco cartas que contén dúas cartas de igual valor que ten que ser, como mínimo J.

A táboa de pagamentos, na orde ascendente, é a seguinte:

a) Parella de J ou maior: 1 a 1.

b) Dobre parella: 2 a 1.

c) Trío: 3 a 1.

d) Escaleira simple: 5 a 1.

e) Cor: 8 a 1.

f) Full: 11 a 1.

g) Póker: 50 a 1.

h) Escaleira de cor: 200 a 1.

i) Escaleira real de cor: 500 a 1.

Artigo 14º.-Máximos e mínimos das apostas.

1. Normas xerais.

As apostas dos xogadores, exclusivamente representadas por fichas do casino de xogo, deberán realizarse dentro dos límites mínimos e máximos establecidos para a mesa. Enténdese que o mínimo e máximo é para cada unha das tres casas de cada xogador.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

O director de xogos do casino poderá fixar os límites mínimos e máximos das apostas segundo a banda de flutuación que teña autorizada, polo director xeral competente en materia de xogo.

2. Bandas de flutuación.

As bandas de flutuación para a aposta inicial terá como límite máximo o de 10, 20 ou 30 veces o mínimo establecido nas bandas recollidas nas correspondentes autorizacións de funcionamento.

3. Obriga de exposición.

A banda de flutuación autorizada deberá de estar exposta nas mesas nas que se desenvolva o xogo.

Corrección de erros. Artigo 14 redactado conforme a corrección de erros publicada no no DOG núm. 102, do 30 de maio de 2005.

Artigo 15º.-Desenvolvemento do xogo.

1. Extracción e distribución de naipes.

A extracción de naipes do depósito, o desempaquetado e a mestura deles ateranse ás regras contidas no artigo 45 da Orde ministerial do 9 de xaneiro de 1979, pola que se aproba o Regulamento de casinos de xogo.

2. Intervalo de apostas.

Despois de ter mesturado os naipes, o crupier propoñerá aos xogadores que fagan as súas apostas. Cada xogador deberá efectuar tres apostas iguais, unha en cada unha das tres casas dispostas no seu departamento. Cando as apostas estean efectuadas e o crupier anunciase o «non vai máis», este comezará a repartir os naipes cubertos, un por un e alternativamente aos xogadores e comezando pola súa esquerda. Seguidamente, colocará un naipe cuberto na casa situada en fronte del e á súa esquerda. A continuación, repartirá un segundo naipe cuberto a cada xogador e colocará outro naipe cuberto na casa situada na súa dereita. Repartirá despois un terceiro naipe cuberto a cada xogador. Se se descubrise por erro un dos dous naipes comúns para todos os xogadores e situados diante do crupier, continuarase normalmente, a excepción de que sexa unha J ou maior, no dito caso, anularase a man completa.

Despois de que cada xogador vise as súas cartas e a medida que lle corresponda a súa quenda, ten a opción de retirar a aposta número 1 ou deixala en xogo. Cando todos os xogadores decidisen o destino da súa aposta número 1, o crupier descobre a carta situada na casa á súa esquerda. Esta carta é común para todos os xogadores e forma parte da man de cada un deles. Despois de coñecer o valor da primeira carta común, cada xogador pode retirar a súa aposta número 2 ou deixala en xogo, independentemente do destino da primeira aposta. A continuación, o crupier descobre a segunda carta situada na casa da súa dereita. Esta carta é tamén común para todos os xogadores e forma parte das súas respectivas combinacións. Ata

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

este momento, os xogadores deben ter unha, dúas ou tres apostas en xogo, dependendo das súas decisións.

3. Desenlace da xogada.

Segundo a táboa de pagamentos que se atopará exposta en cada unha das mesas, o crupier procede a pagar cada unha das apostas gañadoras na proporción establecida e a cobrar as perdedoras, e comeza pola súa dereita. O xogador que aínda teña tres apostas en xogo e gañe a xogada, cobrará a proporción establecida en cada unha das tres apostas. Se a súa xogada non é gañadora, perderá as apostas en xogo.

Ao rematar, o crupier retirará as cartas, comprobando estas.

Ao rematar a xornada, o xefe de mesa anunciará «as tres últimas xogadas».

Artigo 16º.-Regras comúns.

1. Erros.

Calquera erro que se producise durante a distribución das cartas, no número delas ou ben na aparición indebida dalgunha carta descuberta, suporá a anulación de toda a xogada, salvo o especificado no artigo 15º.2 deste regulamento.

As cartas deberán permanecer en todo momento sobre a mesa.

2. Prohibicións.

Queda prohibido aos xogadores intercambiar información sobre as cartas, descubrilas antes de tempo ou pedir consello sobre as xogadas.

TÍTULO III Póker de círculo: normas xerais e comúns ás diferentes variedades do póker de círculo

Artigo 17º.-Denominación.

O póker de círculo é un xogo de cartas dos denominados de círculo porque enfronta a varios xogadores entre si. O obxectivo do xogo é conseguir a maior combinación posible cunha serie de cartas, podendo existir varias combinacións gañadoras.

Artigo 18º.-Elementos de xogo.

1. Cartas ou naipes.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

Xógase cunha baralla das denominadas francesas de 52 cartas. O seu valor, ordenadas de maior a menor é: As, Rei (K), Dama (Q), Iota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2. Non obstante, nas escaleiras o As pode utilizarse como carta menor por debaixo do 2 ou como carta maior por detrás do Rei (K).

2. Mesa de xogo.

É de forma ovalada por un dos seus lados e cun lixeiro entrante no lado contrario destinado a acoller o crupier. A mesa ten unha serie de espazos ou departamentos separados e numerados a partir da dereita do crupier que leva o número 1. Cada departamento dará acollida a un só xogador sentado.

A mesa debe ter as seguintes aberturas ou rañuras: unha á dereita do crupier para as deducións en beneficio da casa chamada pozo ou cagnotte, e outra á esquerda para introducir as propinas que se satisfagan á súa vontade polos xogadores.

3. Beneficio.

O beneficio do establecemento poderase obter elixindo unha das dúas opcións que se describen a continuación:

a) Será ata o 5% sobre o diñeiro existente en cada man e introducirase no pozo ou cagnotte deducíndoo antes de facer o pago ao xogador gañador de cada man. O beneficio fixarase, a criterio do establecemento, dentro do límite mencionado, anunciándoo aos xogadores antes do inicio da partida.

b) Unha porcentaxe que oscilará entre o 10 e 20% do máximo da mesa ou do resto, por sesión, segundo a modalidade de póker que se xogue. Enténdese por sesión, unha hora de xogo máis as dúas últimas mans.

A dirección de xogo do casino pode fixar previamente a duración de cada partida sempre que o faga público aos xogadores. No caso de que o casino non utilice esta facultade, a duración da partida ten que ser, como mínimo, a necesaria para que cada xogador que inicie a partida poida ter a man en dúas ocasións.

Artigo 19º.-Persoal.

Cada mesa de xogo terá permanentemente ao seu servizo un crupier. A zona onde se desenvolve o xogo está controlada por un xefe de sector ou equivalente e, ademais, pode haber un cambista para diversas mesas. Cada sector poderá ter ata un máximo de catro mesas.

1. Xefe de sector ou equivalente. O responsable do desenvolvemento correcto do xogo. Actúa como delegado da dirección do casino, correspóndelle resolver calquera conflito que se presente nas mesas de xogo e levará unha relación de xogadores que desexen ocupar as prazas que poidan quedar vacantes.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

2. Crupier.

Sen prexuízo das funcións que máis adiante se lle atribúen, terá encomendadas as seguintes: reconto, mestura e repartición das cartas aos xogadores; anuncio en voz alta das distintas fases do xogo e actuacións dos xogadores; cálculo e ingreso do beneficio correspondente ao establecemento introducíndoo na rañura que para o dito fin existe na mesa; introdución das propinas na rañura da mesa destinada para tal efecto; control do xogo e vixilancia para que ningún xogador aposte fóra de quenda; custodia e control da suma que constitúe o bote e o pagamento deste. Igualmente resolverá aos xogadores as dúbidas sobre as regras a aplicar en cada momento da partida e, no caso de que teña problemas con algún xogador, débello comunicar ao xefe de sector ou equivalente.

3. Cambista.

No caso de que a dirección o considere necesario, poderá haber unha persoa que atenderá ás distintas mesas e a súa función principal será cambiar diñeiro por fichas.

Artigo 20º.-Xogadores.

Fronte a cada un dos espazos ou departamentos da mesa de xogo, só se poderá sentar un xogador. A superficie dos espazos poderá ser utilizada para depositar as fichas e manter, se é o caso, as cartas.

Ao comezo da partida sortearanse os postos.

Se a partida xa está iniciada, será o xefe de sector ou equivalente quen asigna o posto na mesa se hai praza libre.

A petición propia, un xogador pode descansar dúas xogadas ou mans sen perder o posto na mesa.

Artigo 21º.-Prohibicións.

Está totalmente prohibido que un xogador abandone a mesa de xogo deixando encargado a outro xogador que lle realice e iguale as apostas, pois cada xogador xoga por si mesmo e non se permiten as actuacións seguintes:

a) Xogo por parellas nin sequera temporalmente.

b) Xogar o bote conxuntamente.

c) Repartir o bote voluntariamente.

d) A conivencia entre xogadores.

e) Mercar ou engadir fichas ao resto para aumentalo, unha vez que se iniciou a xogada.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

f) Prestarse diñeiro entre xogadores.

g) Gardar as fichas do seu resto.

h) Retirar as cartas da mesa ou afastalas da vista do crupier e dos demais xogadores.

i) Facer comentarios entre clientes sobre as xogadas no transcurso destas, así como ollar as cartas doutros xogadores, aínda que non estean xogando esa man.

j) Intercambiar os postos entre xogadores, encargar o xogo a outras persoas ou facer apostas no nome dun xogador distinto.

k) Influír ou criticar un xogador o xogo que realice outro. As persoas alleas ao xogo non poderán ollar o desenvolvemento da partida, salvo que se trate de persoal do casino debidamente autorizado.

Artigo 22º.-Regras do xogo.

1. Combinacións posibles.

Os xogadores só poden facer uso das combinacións que se describen a continuación:

a) Escaleira real de cor. É a combinación formada polas cinco cartas correlativas máis altas dun mesmo pau (Ex.: As de trevos, K de trevos, Q de trevos, J de trevos, 10 de trevos).

b) Escaleira de cor. É a combinación formada por cinco cartas correlativas dun mesmo pau, sen que esta coincida coas cartas máis altas (Ex.: 10 de trevos, 9 de trevos, 8 de trevos, 7 de trevos, 6 de trevos).

c) Póker. É a combinación de cinco cartas que contén catro cartas dun mesmo valor (Ex.: As de trevos, As de diamantes, As de corazóns, As de picas, 10 de picas).

d) Full. É a combinación de cinco cartas que contén tres cartas dun mesmo valor e outras dúas tamén distintas de igual valor (Ex.: K de picas, K de corazóns, K de diamantes, Q de corazóns, Q de diamantes).

e) Cor. É a combinación formada por cinco cartas non correlativas dun mesmo pau (Ex.: Q de picas, J de picas, 9 de picas, 4 de picas, 3 de picas).

f) Escaleira. É a combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos paus (Ex.: 6 de picas, 5 de diamantes, 4 de corazóns, 3 de diamantes, 2 de trevos).

g) Trío. É a combinación formada por cinco cartas que contén tres cartas dun mesmo valor e as dúas restantes sen formar parella (Ex.: 2 de corazóns, 2 de picas, 2 de diamantes, 8 de corazóns, 9 de trevos).

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

h) Figuras. É a combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q ou J. Esta combinación só se utiliza nas variedades de póker cuberto (Ex.: K de picas, K de corazóns, Q de corazóns, J de trevos, Q de trevos).

i) Dobre parella. É a combinación de cinco cartas que contén dúas cartas do mesmo valor e outras dúas do mesmo valor entre si pero distinto do das anteriores (Ex.: 9 de picas, 9 de trevos, 5 de corazóns, 5 de diamantes, 4 de trevos).

j) Parella. É a combinación de cinco cartas que contén dúas cartas do mesmo valor (Ex.: 9 de picas, 9 de trevos, 5 de corazóns, 3 de corazóns, 4 de trevos).

k) Carta maior. Cando unha xogada non ten ningunha das combinacións anteriores, gaña o xogador que teña a carta maior.

Nas variantes de póker que se xoguen con menos de 52 cartas, a cor é máis importante có full.

2. Empates.

Cando dous ou máis xogadores teñen a mesma xogada, gaña o que teña a combinación formada polas cartas de valor máis alto segundo as regras seguintes:

a) Cando diversos xogadores teñen póker, gaña o que o ten de valor superior (exemplo: un póker de reis supera a un de damas).

b) Cando diversos xogadores teñen full, gaña o que ten as tres cartas iguais de valor máis alto.

c) Cando diversos xogadores teñen escaleira, de calquera tipo, gaña o que ten a carta do valor máis alto.

d) Cando diversos xogadores teñen cor, gaña o que ten a carta de valor máis alto.

e) Cando diversos xogadores teñen trío, gaña o que o ten formado polas cartas de valor máis alto.

f) Cando diversos xogadores teñen figuras, gaña o que ten a parella máis alta, e se coincide, considérase a carta de valor máis alto.

g) Cando diversos xogadores teñen dobre parella, gaña o que ten a parella formada polas cartas de valor máis alto: se coincide, considérase a segunda parella e, en último lugar, a carta que queda de valor máis alto.

h) Cando diversos xogadores teñen parella, gaña o que a ten de valor máis alto e, se coincide, considérase a carta de valor máis alto das restantes.

3. Mínimos e máximos das apostas.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

As apostas dos xogadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro dos límites mínimos e máximos que teña autorizados o casino.

a) Normas xerais sobre estes límites.

O mínimo e o máximo da mesa depende da modalidade de póker que se xogue. O mínimo pode variar entre o 20 e 40% do máximo e o ante (aposta inicial) será como máximo un 50% do mínimo da mesa.

Pódese xogar con tres límites diferentes:

1) Split Limit: o máximo da aposta está limitado pola metade do bote.

2) Bote con límite: o máximo da aposta está limitado polo bote.

3) Bote sen límite: non existe límite para a aposta máxima: o mínimo non pode ser nunca inferior ao autorizado, o cal deberá aparecer ostensiblemente visible na mesa.

b) Normas especiais.

O director do casino, dentro dos límites autorizados, pode variar o límite das apostas dunha mesa unha vez posta en funcionamento con anuncio previo aos xogadores.

Corrección de erros. Artigo 22 redactado conforme a corrección de erros publicada no no DOG núm. 102, do 30 de maio de 2005.

Artigo 23º.-Desenvolvemento do xogo.

É condición indispensable para que a partida poida comezar que haxa na mesa de xogo como mínimo catro xogadores, número que deberá manterse ao longo de toda a partida. No caso de que o número de xogadores baixe da citada cifra, suspenderase o desenvolvemento das partidas ata que haxa catro xogadores.

1. Repartición de cartas.

Ao principio de cada partida o crupier debe sinalar claramente cunha peza redonda (marca) quen ten a man, colocándoa diante do xogador. A man irá rotando no sentido contrario ás agullas do reloxo cada vez que procede unha nova repartición de cartas.

O crupier debe comprobar que están a totalidade das cartas que compoñen a baralla, barallalas polo menos 3 veces, de xeito que non sexan vistas polos xogadores, coa seguinte orde: mesturar (tipo Chemin de fer)-agrupar-barallar.

As cartas tamén poden ser baralladas por calquera xogador, pero o último barallado, na forma prevista no parágrafo anterior, sempre o realiza o crupier, que seguidamente ofrece as cartas ao xogador situado á esquerda da man para que proceda ao corte.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

Se no momento de cortar queda ao descuberto algunha carta do mazo débese volver a barallar.

Ao realizar o corte débense cumprir as seguintes condicións:

a) Usar unha soa man.

b) A dirección do corte debe ser recta afastándose do corpo.

c) A man libre non pode tocar a baralla ata que, despois do corte, os montóns de cartas se reúnan outra vez.

d) A man libre non debe obstaculizar a vista aos xogadores de tal xeito que non poidan ver o procedemento de corte.

Unha vez que se realizou o corte, os xogadores que participan na xogada deben realizar previamente unha aposta denominada ante (aposta inicial) fixada polo casino. Acto seguido, o crupier reparte as cartas no sentido contrario das agullas do reloxo.

O crupier debe ter coidado ao dar as cartas de que non sexan vistas polos outros xogadores. Por iso, ao repartilas, non pode levantalas senón deslizalas sobre a mesa.

2. Intervalos ou quendas de apostas.

Acto seguido iníciansе as apostas e o crupier vai indicando a quen lle corresponde apostar, segundo a variante do póker de que se trate. Todas as apostas se reúnen nun lugar común chamado bote.

Ao chegar a quenda das apostas os xogadores teñen as seguintes opcións:

a) Retirarse e saír do xogo, para iso deben dar a coñecer a súa intención, cando sexa a súa quenda, poñendo as cartas enriba da mesa afastándoas o máis posible das cartas que se están usando no xogo. Neste caso o crupier retira as súas cartas, as cales non deben ser vistas por ninguén.

Cando un xogador se retira non pode participar no bote, renuncia a todas as apostas que realizase e non pode expresar ningunha opinión sobre o xogo nin mirar as cartas dos outros xogadores.

b) Pasar. Calquera xogador ao que lle chegou a quenda de apostar e decide non facelo, terá que dicir «paso» sempre e cando ningún xogador anterior realizase unha aposta durante ese intervalo de apostas. Calquera xogador que estea participando no xogo pode reservarse ata que algún dos xogadores decida apostar. No devandito caso, para seguir participando no xogo ten que cubrila se así o desexa.

c) Cubrir a aposta metendo no bote o número suficiente de fichas para que o valor que representen as ditas fichas sexa igual á de calquera outro xogador, pero non superior.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

d) Subir a aposta metendo no bote o número de fichas suficientes para cubrir a aposta e incluíndo algunhas fichas máis para superar a aposta. O que dará lugar a que os xogadores, situados á súa dereita, realicen algunha das accións anteriormente descritas.

Dependendo da variedade de póker de círculo e, en cada intervalo de apostas, o número de veces que un xogador pode realizar unha subida pode estar limitado, pero no caso de que só existan dous xogadores non hai límite ao número de veces.

Ao final das apostas, todos os xogadores que permanezan en xogo (activos) deben ter posto o mesmo valor de fichas no bote, agás se o seu resto non chega ao valor total, xogando entón a parte proporcional.

Se ao rematar a quenda das apostas só hai un xogador que realizou unha aposta e todos os demais pasaron, gaña automaticamente a man e leva o bote sen necesidade de ensinar as súas cartas.

Antes de realizar a aposta, cada xogador pode reunir as súas fichas dentro do espazo da mesa que lle corresponde. Considérase que un xogador realizou unha aposta cando traslada as fichas máis alá da liña que delimita o seu espazo ou, en situacións pouco claras, desde o momento en que o crupier introduce as fichas no bote e non houbo obxeccións por parte do xogador.

Un xogador non pode realizar unha aposta, ver a reacción dos demais xogadores e subir a aposta. As apostas deben realizarse dunha forma clara e inmediata, sen simular dúbidas respecto á dita xogada.

Os xogadores que estean xogando a man deben falar soamente o estritamente necesario e, ademais, en cada intervalo de apostas, non poden realizalas como se tiveran a máxima combinación con intención de confundir e engañar aos demais xogadores. No caso de que algún dos xogadores actuase da forma anteriormente descrita, seralle chamada a atención polo crupier e, se reincide, o xefe de sector decidirá de forma irrevogable sobre a súa participación ou continuación na partida.

Os xogadores deben dispoñer do diñeiro suficiente en fichas para rematar a man. Se non o tiveran xogarán en proporción á cantidade apostada.

O crupier debe manter as cartas eliminadas e os descartes baixo control: ningún xogador está autorizado a velos durante a partida. As demais cartas que ten o crupier para repartir deben estar xuntas e ordenadas durante todo o xogo salvo no momento da repartición.

O crupier debe manter a baralla nunha posición o máis horizontal posible, non realizar desprazamento con ela e a súa parte superior debe estar sempre á vista dos xogadores. Cando non teña a baralla na man, debe protexela poñendo unha ficha do bote encima.

3. Pagamentos das combinacións gañadoras.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

Unha vez que as apostas foron igualadas no último intervalo de apostas, cada xogador que previamente non se retirase debe amosar as súas cartas de xeito que poida verse a combinación que ten para establecer a combinación gañadora.

O xogador que fixese a última aposta amosará as cartas en primeiro lugar e a continuación, e por quenda, os restantes xogadores comezando pola dereita do xogador que as descubrise en primeiro lugar. Non é necesario que un xogador diga a combinación que ten ao amosar as cartas nin se terá en conta o que diga, sendo o crupier o que establece o valor das combinacións descubertas e indica que xogador é o que ten a combinación máis alta, corrixindo se fose necesario as combinacións anunciadas erroneamente polos xogadores.

Unha vez que todos os xogadores puideron ver as cartas da man gañadora, o crupier recollerá as cartas das combinacións perdedoras e a gañadora só será retirada cando o crupier lle entregue o bote.

No caso de que haxa combinacións do mesmo valor, tras as deducións regulamentarias, o crupier repartirá o bote entre os distintos xogadores que teñan a mesma combinación, en proporción aos seus respectivos restos.

Ningún xogador pode influír ou criticar o xogo que realice o outro.

Non se permite que haxa persoas alleas ao xogo mirando o desenvolvemento da partida, salvo o persoal do casino debidamente autorizado.

As cartas que dá o crupier durante a man só se amosarán cando o crupier o indique ao final da xogada.

Soamente os xogadores poden ver as súas cartas cubertas e son responsables de que ninguén máis as vexa.

A dirección de xogo do casino pode fixar previamente a duración da partida, sempre que o anuncie aos xogadores. No caso de que o casino de xogo non use esta facultade, a duración da partida ten que ser, como mínimo, a necesaria para que cada xogador que inicie a partida, poida ter a man en dúas ocasións.

Corrección de erros. Artigo 23 redactado conforme a corrección de erros publicada no no DOG núm. 102, do 30 de maio de 2005.

Artigo 24º.-Erros e infraccións no xogo.

1. Erros na repartición.

En xeral, se durante a repartición das cartas se dan algúns dos casos que máis abaixo se indican, considérase que houbo erro na repartición e todas as cartas son recollidas polo crupier que inicia a man de novo. Os casos que se teñen en conta son:

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

a) Se os xogadores non reciben as cartas na orde normal establecida neste regulamento.

b) Se un xogador recibe menos cartas das debidas e non se pode corrixir o erro antes de comezar as apostas.

c) Se un xogador recibe máis cartas das debidas e non se pode corrixir o erro antes de comezar as apostas.

d) Se ao comezar a man un xogador recibe unha carta que non lle corresponde e se ten constancia de que a viu.

e) Se hai máis dunha carta boca arriba na baralla.

f) Se se descobre que falta unha ou máis cartas na baralla.

g) Se se descobre que faltan cartas na baralla ou que esta é defectuosa.

2. Erro do crupier.

a) Se o crupier anuncia unha man de modo equivocado, considérase que as cartas falan por si mesmas e tense en conta a combinación de cartas existentes sobre a mesa.

b) Se o crupier, na repartición das cartas, lle dá unha carta a un xogador ausente non se considera erro na repartición. No caso de que o xogador non chegue cando lle toca a súa quenda, retírase a súa man e deixa de xogar.

c) Se o crupier, na repartición das cartas, lle dá unha carta a un xogador que non vai xogar a man ou a un sitio que se atope baleiro, non se considera un erro na repartición, senón que o crupier dá as cartas normalmente incluído o dito espazo baleiro e cando remate recolle as cartas.

3. Erros do xogador.

a) O xogador debe tomar todas as súas decisións con carácter inmediato co fin de non atrasar o desenvolvemento da partida: no caso contrario será advertido polo crupier.

b) Se un xogador ao apostar mestura as súas cartas cos descartes, crendo que non foron máis xogadores a igualar a súa aposta, perde o bote, salvo que o crupier ou o xefe de sector poidan reconstruír a man sen lugar a dúbidas. Como norma xeral débese intentar sempre reconstruír a man e por conseguinte xogar o bote.

c) Se un xogador para cubrir unha aposta mete no bote un número insuficiente de fichas non ten dereito a retiralas: só poderá engadir as precisas para igualar a aposta.

d) Se un xogador mete no bote unha ficha por importe superior ao necesario, sen anunciar a subida da aposta, considérase que cobre só a aposta e devólveselle a cantidade que puxo de máis.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

e) Se un xogador por erro descobre as súas cartas, o xogo segue sendo válido.

f) Se un xogador efectúa unha aposta fóra da súa quenda considérase válida pero cando chegue a súa quenda de apostas non pode subila.

g) Se un ou varios xogadores, ao repartir as cartas, non puxo o ante no bote considérase que a man é válida e deben poñer o ante se queren participar na man. No caso de que non sexa posible determinar quen son os xogadores que non puxeron a aposta inicial xógase a man cun bote reducido.

h) Se un xogador pon en contacto, voluntaria ou involuntariamente, as súas cartas coas doutro xogador seralle anulada a súa man así como a doutro xogador.

i) Se a un xogador se lle pasa a quenda de apostar debe poñelo en coñecemento do crupier inmediatamente. O xefe de sector analizará a situación e tomará a decisión oportuna que terá un carácter irrevogable.

Artigo 25º.-Variantes de póker de círculo.

As distintas variantes de póker de círculo responden aos principios expostos nos apartados precedentes deste título. Estas variantes de póker de círculo recollidas neste regulamento son as variantes de póker cuberto de 5 cartas con descarte e as cinco variantes de póker descuberto seguintes: Seven Stud Póker, Omaha, Hold'em, Five Stud Póker e Póker Sintético.

As normas específicas de cada unha das variantes de póker citadas neste apartado recóllense nos artigos seguintes deste título e, en todo o non previsto de forma específica, regularanse polas normas xerais contidas nos artigos 2º a 8º deste regulamento.

TÍTULO IV Póker cuberto de 5 cartas con descarte

Artigo 26º.-Elementos de xogo: cartas.

Dependendo do número de xogadores poderase xogar con 52 ou 32 cartas.

Artigo 27º.-Regras do xogo: desenvolvemento do xogo.

Unha vez posto o ante ou aposta inicial polos xogadores que participan na xogada, reciben cinco cartas, todas cubertas, comezando o primeiro intervalo de apostas. A man e os demais xogadores poden actuar das seguintes formas:

a) Abrir o bote facendo unha aposta sempre e cando teña unha parella de iotas (J) ou unha combinación maior.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

b) Pasar, é dicir, non facer ningunha aposta nese momento pero resérvase o dereito de cubrir ou subir a aposta posteriormente. Un xogador pode pasar tendo ou non unha combinación tan boa como unha parella de iotas (J).

Se o xogador coa combinación maior pasa, ao seguinte xogador que lle toque falar pode abrir o bote ou pasar, e así sucesivamente. Unha vez que algún dos xogadores que participan na partida apostase, o bote está aberto e cada xogador na súa quenda poderá, a partir de entón, retirarse, cubrir ou subir a aposta.

Se todos os xogadores que participan na xogada pasan, prodúcese o que se chama unha man en branco. O xogo continúa, realizándose outro ante e, neste caso, necesitarase polo menos unha parella de damas (Q) para abrir o bote. Se esa xogada fose novamente en branco, necesitaríase polo menos unha parella de reis na seguinte; se esa partida fora novamente man en branco, o crupier seguirá dando cartas ata que algún dos xogadores puidera abrir o xogo cunha parella de ases como mínimo.

Unha vez que foron igualadas todas as apostas, os xogadores que seguen a partida poden descartarse, comezando polo primeiro que abriu o bote, dunha ou máis cartas cubertas, dicindo en voz alta o número das que quere descartarse. O crupier collerá un número de cartas equivalentes da parte superior da baralla e entregaraas ao xogador de maneira que teña cinco.

Cada xogador, na súa quenda, recibe o número de cartas solicitadas antes que o seguinte se descarte.

Un xogador que non queira cambiar as súas cartas dise que está servido e debe dicilo ou dar un golpe enriba da mesa cando lle chegue a quenda de descartarse.

O xogador que abriu o bote pode descartarse dunha ou máis cartas das que lle permitiron facer a combinación para abrir. O seu descarte colocarase boca abaixo sobre o bote de tal maneira que ao rematar a xogada pode comprobarse que tiña a combinación mínima para abrir.

Se o crupier, ao dar as cartas dos descartes, nota cando deu a penúltima que non vai ter suficientes para completalos, debe barallar xunto coa última carta todas as que se descartasen previamente, pedir ao xogador anterior ao que ten que recibir a seguinte carta que corte e continuar coa repartición co novo montón. Os descartes do xogador que abriu o bote e do xogador que ten que recibir as cartas non se inclúen se se mantiveron separadas e se poden identificar.

En calquera momento do descarte, e ata que chegue a quenda das apostas, calquera xogador pode solicitar que cada un dos demais diga o número de cartas das que se descartou.

Unha vez que se rematou a repartición, o xogador que abriu o bote debe pasar ou apostar. No caso de que o dito xogador se retirase é o xogador que se atopa na súa dereita o que ten a quenda, cada un dos demais xogadores na súa quenda poden retirarse, cubrir ou subir as apostas ata que estas sexan igualadas. Nese momento, amósanse por quenda as cartas e a combinación máis alta gaña o bote.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

Artigo 28º.-Erros e infraccións no xogo.

1. Erros na repartición.

a) Se un xogador recibe demasiadas cartas e o indica antes de miralas o crupier debe recoller as cartas adicionais e colocalas enriba da baralla. No caso de que o xogador vise algunha delas considérase erro na repartición e vólvese a iniciar a xogada.

b) Se un xogador recibe menos cartas e o indica antes de miralas, o crupier debe darlle as necesarias para completar o número adecuado de enriba da baralla. No caso de que o xogador vise algunha das ditas cartas considérase erro na repartición e vólvese a iniciar a xogada.

c) Se a primeira carta que recibe un xogador se dá boca arriba considérase erro na repartición e vólvese a iniciar a xogada.

2. Erros do crupier.

Se o crupier retira a baralla antes de rematar a xogada sen darse conta de que teñen que repartirse máis cartas debe, se se pode, coller a parte superior da baralla e repartir as cartas que faltan. No caso contrario, debe mesturar as cartas que non se usaron sen incluír as de descarte. A man debe proceder de novo ao corte e o crupier debe eliminar a primeira carta antes de empezar a repartir.

3. Erros do xogador.

Se o xogador que abre o bote non pode demostrar que tiña a combinación necesaria para abrilo, considérase que a xogada é falsa.

Se unha xogada é falsa, o xogador que a cometese non pode gañar o bote. Deberase retirar cando se coñeza a irregularidade, e calquera ficha que apostase permanecerá no bote. No caso de que se realizase a última aposta e esta non fose cuberta, quédanse no bote as fichas apostadas para a seguinte partida. No caso de que houbese algunha dúbida é o xefe de sector quen decide en última instancia de acordo coa situación.

TÍTULO V Variante de póker descuberto

Capítulo I Póker descuberto na variante Seven Stud Póker

Artigo 29º.-Denominación.

O obxectivo do xogo é alcanzar a maior combinación posible con sete cartas, tendo en conta que desas cartas só teñen valor ao descubrir a xogada cinco delas.

Artigo 30º.-Regras de xogo.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

1. Mínimos e máximos das apostas.

Os límites máximos das apostas en cada intervalo, quenda ou rolda de apostas en función do bote poden ser:

1. Split Limit: nos dous primeiros intervalos de apostas xógase co límite máis baixo e nos tres seguintes co límite máis alto. No caso de que as dúas primeiras cartas descubertas sexan unha parella, xogarase co límite máis alto.

2. Bote limitado: nos dous últimos intervalos de apostas o límite ten os seguintes valores:

Igual á metade do bote que existe ao dar a sexta carta.

Igual ao bote que existe ao dar a sétima carta.

En cada intervalo de apostas cada xogador pode subir a súa aposta como máximo tres veces e de acordo cos límites establecidos para cada intervalo.

2. Desenvolvemento do xogo.

O crupier reparte tres cartas, unha por unha, a cada un dos xogadores, as dúas primeiras cubertas e a terceira descuberta.

Acto seguido iníciase o primeiro intervalo de apostas, o cal é indicado polo crupier aos xogadores mediante a frase «fagan as súas apostas». Empeza a falar o xogador que teña a carta máis baixa de entre as destapadas, non poderá pasar nin retirarse. No caso de igualdade, falará o máis achegado pola dereita á man.

O segundo intervalo de apostas ten lugar cando rematou de repartirse a cuarta carta e cada xogador ten dúas cartas cubertas e dúas descubertas. O xogador coa combinación de cartas máis alta ou, no seu defecto, coa carta máis alta, é o que abre este segundo intervalo de apostas no que pode pasar permanecendo no xogo (check) ou apostar (bet), e en ningún caso pode retirarse do xogo.

Se ao rematar este segundo intervalo de apostas só hai un xogador que realizou unha aposta e todos os demais pasaron, gaña automaticamente a man e leva o bote.

Ao finalizar o segundo intervalo de aposta, dáselles unha carta descuberta aos xogadores que non pasasen.

O terceiro e cuarto intervalo de apostas realízase como o segundo.

O quinto intervalo de apostas é o último e é anunciado polo crupier coas palabras «última carta» e dálle a cada xogador que permaneza na partida unha carta cuberta. No caso de igualdade falará o máis achegado pola dereita á man.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

Despois de que o crupier dá as tres primeiras cartas e en cada unha das tres seguintes repartición s separarase unha carta, ata un total de catro, que deben quedar apartadas das do descarte (cartas mortas). Estas cartas pódense usar soamente nos seguintes casos:

a) Cando o crupier ao dar a sétima carta salte a quenda dun xogador, dáselle a primeira carta morta sempre que as cartas dos demais xogadores fosen vistas. O xogador recíbea cando o crupier terminase de dar as demais aos xogadores, é dicir, é o último que recibe a carta. O obxectivo desta regra é manter a secuencia das cartas da baralla para os demais xogadores.

b) Cando un crupier, ao repartir a sétima carta, se dá conta de que non ten suficientes para rematar este intervalo, usa as ditas cartas mortas mesturándose coas que aínda non se repartiron co fin de completar a xogada.

c) Cando non haxa cartas suficientes para completar a sétima rolda, e tendo en conta tanto os descartes realizados como as cartas mortas, o crupier sacará unha das que quedan por repartir, colocaraa no centro da mesa e será a sétima carta para todos os xogadores (carta común).

Artigo 31º.-Erros e infraccións no xogo.

1. Erros na repartición.

a) Se ao repartir as dúas primeiras cartas (hole cards), algunha delas queda ao descuberto, pódense dar dous casos:

a.1) Que quede unha delas ao descuberto. Neste caso, esa carta é a carta descuberta e o xogador recibe a terceira carta que debería ser cuberta.

a.2) Que queden as dúas primeiras cartas descubertas e, neste caso, devólveselle a aposta inicial.

b) Se ao repartir a sétima carta esta é dada erroneamente, o crupier preguntará ao xogador e, de acordo coa súa resposta, aplicaranse os seguintes criterios:

b.1) Se a pesar do erro quere seguir xogando, a carta cóbrese e o xogo segue normalmente.

b.2) Se non desexa seguir xogando, non tomará parte no último intervalo de apostas e xogará só coas apostas realizadas ata ese momento. Os demais xogadores seguirán xogando e apostarán o intervalo correspondente de apostas formándose un bote á parte (side pot) no que o xogador que non quixo seguir xogando non toma parte.

2. Erros do crupier.

a) Se na repartición da sétima carta o crupier, por erro, a dá descuberta e só quedan dous xogadores na partida, non se poderán subir as apostas e descubriranse directamente (showdown).

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

b) Se o crupier empeza a distribuír as cartas sen que finalizasen as apostas, debe manter a dita carta sobre a mesa ata que finalicen aquelas e logo retirar, á parte da dita carta, tantas cartas como xogadores se manteñan en xogo (burnt cards). As ditas cartas cubertas póñense nun lugar separado ao de descarte.

3. Erros do xogador.

Se un xogador por erro descobre as súas cartas cubertas (hole cards) debe cubrilas de novo, pois o xogo segue sendo válido e a seguinte carta non se lle dará cuberta.

Corrección de erros. Artigo 31 redactado conforme a corrección de erros publicada no no DOG núm. 102, do 30 de maio de 2005.

Capítulo II Póker descuberto na variante Omaha

Artigo 32º.-Denominación.

É unha variante do Seven Stud Póker que se xoga con 52 cartas, sendo o obxectivo do xogo alcanzar a maior combinación posible elixindo dúas das catro cartas que ten o xogador na man e tres das cinco cartas que son comúns a todos os xogadores e que están sobre a mesa.

Artigo 33º.-Regras de xogo: desenvolvemento do xogo.

Unha vez que todos os xogadores que queren participar na xogada puxeron en ante, o crupier dá catro cartas cubertas aos xogadores unha por unha. Acto seguido iníciase o primeiro intervalo de apostas.

Unha vez finalizado o intervalo de apostas separa unha carta (carta queimada) burnt cards, que non se mestura cos descartes e non é vista polos demais xogadores e coloca tres cartas descubertas no centro da mesa, co que se inicia o segundo intervalo de apostas.

Ao finalizar o intervalo de apostas, retírase unha nova carta e coloca outra carta descuberta ao lado das anteriores na mesa, co que empeza o terceiro intervalo de apostas.

Cando se rematan as apostas, retírase unha carta e colócase outra carta descuberta na mesa, ao lado da última, co que se inicia o cuarto e último intervalo de apostas.

Capítulo III Póker descuberto na variante Hold'em

Artigo 34º.-Denominación.

É unha variante do Seven Stud Póker no que o obxectivo do xogo é alcanzar a maior combinación posible, elixindo calquera das sete cartas de que se dispón en cada xogada.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

Artigo 35º.-Regras de xogo: desenvolvemento do xogo.

A única diferenza que existe coa variante de póker Omaha é que en lugar de dar o crupier as catro cartas ao inicio da partida, só dá aos xogadores dúas cartas.

Capítulo IV Póker descuberto na variante Five Stud Póker

Artigo 36º.-Denominación.

É unha variante do Seven Stud Póker e o obxectivo do xogo é alcanzar a maior combinación posible entre as cinco cartas de que dispón cada un dos xogadores.

Artigo 37º.-Elementos de xogo: cartas.

Xógase con 32 cartas en lugar de 52. Desas 52 cartas da baralla só se escollen as seguintes: As, Rei (K), Dama (Q), Iota (J), 10, 9, 8 e 7.

Artigo 38º.-Regras de xogo: desenvolvemento do xogo.

O crupier dá unha carta cuberta a cada un dos xogadores en lugar de dúas e unha descuberta co que empeza o primeiro intervalo de apostas.

Ao remate de cada intervalo de apostas, o crupier dá unha nova carta descuberta a cada xogador, empezando o seguinte intervalo de apostas, e así sucesivamente ata o cuarto e derradeiro intervalo de apostas.

Nesta variante, o xogador coa combinación máis alta é o que inicia as apostas.

Capítulo V Póker descuberto na variante de póker sintético

Artigo 39º.-Denominación.

É unha variante do póker de círculo. O obxectivo do xogo é conseguir a combinación de cartas do valor máis alto posible, mediante a utilización de cinco cartas: dúas repartidas polo crupier a cada xogador e tres das cinco cartas comúns que o crupier aliña sobre a mesa de xogo, e que deberán ter sido extraídas unha a unha do mazo.

Artigo 40º.-Elementos de xogo: cartas.

Xógase con 28 cartas en lugar de 52 cartas que ten a baralla inglesa completa e só se utiliza o As, Rei (K), Dama (Q), Iota (J), 10, 9 e 8 de cada pau, segundo o seu valor e orde de importancia. O As pódese utilizar como carta máis pequena diante do 8 ou como carta máis alta despois do Rei (K).

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

Artigo 41º.-Mínimos e máximos das apostas.

O casino fixará para cada mesa a contía das apostas de acordo coa banda de flutuación que teña autorizada polo director xeral competente en materia de xogo e apostas. Os máximos e mínimos fixados deberán estar á vista do público.

Artigo 42º.-Desenvolvemento do xogo.

Unha vez que todos os xogadores colocaron a aposta denominada ante sinalada polo casino, o crupier reparte dúas cartas cubertas a cada xogador e descobre a primeira das cinco cartas comúns.

A partir deste momento, comeza a primeira quenda de apostas polo xogador que ten a man, unha vez feitas as apostas descobre a segunda carta. Seguidamente comeza a segunda quenda de apostas, que é aberto polo xogador que fai a aposta máis alta, e así sucesivamente ata que descobre a quinta e última carta e empeza a última quenda de apostas.

Artigo 43º.-Erros e infraccións no xogo.

1. Erros na repartición.

Se durante a repartición das cartas se produce algún dos casos seguintes, todas as cartas han de ser recollidas polo crupier, quen debe iniciar de novo a repartición de cartas:

a) Se os xogadores non reciben as cartas na orde establecida.

b) Se un xogador recibe máis ou menos das dúas cartas que lle corresponden.

c) Se aparece algunha carta descuberta.

2. Erros do crupier.

a) Se o crupier descobre máis dunha carta das cinco comúns, en cada intervalo de apostas, considérase como válida a primeira e substituiranse as outras por cartas da baralla que non se usasen e, no caso de non haber suficientes, considérase anulada a man.

b) Se o crupier descobre unha carta das cinco comúns, antes de que finalizase a quenda de apostas, esta carta considérase nula e substituiranse por outra nova das que quedan na baralla.

TÍTULO VI Réxime sancionador

Artigo 44º.-Infraccións e sancións.

1. Constitúen infraccións administrativas en materia de actividades relacionadas co xogo do póker as accións ou omisións tipificadas na Lei do xogo de Galicia.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

2. As infraccións administrativas serán obxecto de sanción nos termos previstos, en función da súa gravidade, na expresada lei.

3. En todo caso considerararanse infraccións moi graves:

a) A práctica do póker fóra dos casinos de xogo, ou en salas non habilitadas dentro do casino para a celebración do xogo do póker, ou que non reúnan as condicións para a súa celebración, en concreto, no que fai ao control de terceiros na sala durante o desenvolvemento das variantes do póker que neste regulamento así o requiren.

b) O uso de elementos de xogo distintos dos establecidos neste regulamento.

c) A non petición das autorizacións relativas á banda de flutuación para a emisión das apostas, ou calquera outra autorización necesaria para o desenvolvemento do xogo das establecidas neste regulamento.

d) A reincidencia pola comisión de máis dunha infracción grave tipificada na lei ou no regulamento no prazo dun ano.

4. En todo caso considerararanse infraccións graves:

a) A non exhibición no local das autorizacións e información ao publico recollidos neste regulamento.

b) A reincidencia pola comisión de máis dunha infracción leve tipificada na lei ou no regulamento no prazo dun ano.

5. En todo caso considerararanse infraccións leves:

a) En relación coa empresa:

Non permitir a celebración dunha partida existindo as condicións necesarias e o número de xogadores suficientes para a súa realización.

b) En relación cos traballadores:

Non aclarar as dúbidas, determinar as operacións e asignar os postos cando nas mesas haxa prazas libres nos termos establecidos polos artigos 4, 15º.3 e 19º.1 deste regulamento.

c) En relación cos xogadores:

O xogador que durante o desenvolvemento da partida estea a producir situacións pouco claras en relación co establecido nos artigos 7º.5 e 7º.11; 8 a); 12; 15º.2; 16º.2; 20; 24º.3; 27º.5, 27º.6 e 27º.7; 28º.3 e 31º.3.

d) En xeral, todas as previstas na lei e neste regulamento, que non estando comprendidas nos apartados anteriores, non produzan prexuízos a terceiros nin beneficios ao infractor.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.

Artigo 45º.-Responsabilidade.

1. Son responsables das infraccións antes sinaladas as persoas físicas e xurídicas que as cometan.

2. Sen prexuízo diso, das infraccións cometidas por empresas serán responsables solidarios os seus xerentes e apoderados.

Artigo 46º.-Tramitación de expedientes.

1. A potestade sancionadora exercitarase seguindo o procedemento establecido na Lei de réxime xurídico das administracións públicas e do procedemento administrativo común e na normativa de desenvolvemento desta. En todo caso, o prazo para ditar e notificar resolución expresa será dun ano desde a data do acordo de iniciación.

2. A iniciación dos expedientes por infracción deste regulamento corresponde ao director xeral competente en materia de xogos.

3. A resolución dos expedientes sancionadores por infracción deste regulamento corresponderá ao órgano que teña atribuída a competencia pola Lei 14/1985, do 23 de outubro, segundo a modificación desta lei pola Lei 3/2002, do 29 de abril, de medidas de réxime fiscal e administrativo.

Este documento é de carácter informativo e non ten valor xurídico. Está elaborado unicamente a partir das normas publicadas en Lex.gal. Consulte a información contida ao respecto na sección de preguntas frecuentes.