

telada primero y cuarto blanco y segundo y tercero azul ultramar. Centrado y sobrepuesto el escudo de armas local.

Artículo segundo. El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía.

Contra el presente Decreto, que pone fin a la vía administrativa, se podrá interponer recurso contencioso-administrativo ante la Sala del Tribunal Superior de Justicia de Andalucía en Sevilla en el plazo de dos meses contados a partir del día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, previa comunicación de dicha interposición a este Consejo de Gobierno de conformidad con el artículo 110.3 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Sevilla, 9 de julio de 1996

MANUEL CHAVES GONZALEZ
Presidente de la Junta de Andalucía

CARMEN HERMOSIN BONO
Consejera de Gobernación

DECRETO 336/1996, de 9 de julio, por el que se autoriza al Ayuntamiento de Berrocal (Huelva), para adoptar su escudo heráldico y bandera municipal.

El Ayuntamiento de Berrocal (Huelva) ha estimado oportuno adoptar su Escudo Heráldico y Bandera Municipal, a fin de perpetuar en él los hechos más relevantes y peculiares de su pasado histórico.

A tal efecto, con arreglo a las facultades que le confieren las disposiciones vigentes y de conformidad con el acuerdo adoptado por el Ayuntamiento Pleno en sesión celebrada el día 6 de abril de 1995, elevó a esta Consejería de Gobernación el correspondiente proyecto y memoria descriptiva para su aprobación definitiva.

El expediente se sustanció conforme a las normas establecidas al respecto en la Ley de Bases del Régimen Local y el Decreto 14/1995, de 31 de enero, por el que se regula el procedimiento para la aprobación y rehabilitación de escudos heráldicos, banderas y otros símbolos de las entidades locales de la Comunidad Autónoma de Andalucía, y previo informe favorable de la Real Academia de Ciencias, Bellas Letras y Nobles Artes de Córdoba, según acuerdo de 2 de mayo de 1996.

El artículo 13.3 del Estatuto de Autonomía confiere competencias a la Comunidad Autónoma de Andalucía en materia de Régimen Local.

En su virtud, al amparo de lo establecido en el artículo 2, apartado 7 del Decreto 14/1995, de 31 de enero, y del artículo 26.15 de la Ley 6/1983, de 21 de julio, del Gobierno y la Administración de la Comunidad Autónoma, a propuesta de la Consejera de Gobernación y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 9 de julio de 1996

DISPONGO

Artículo primero. Se autoriza al Ayuntamiento de Berrocal (Huelva) para adoptar su Escudo Heráldico y Bandera Municipal, que quedarán organizados en la forma siguiente:

Escudo: De oro y una grímpola, el asta y el paño de azul, rematado en dos puntas y cargado de una cruz latina de oro; acostada a la diestra de una sierpe tortillante

de sinople, cebada de una manzana al natural; y a la siniestra un gallo de gules cantante y atrevido.

Bandera. Rectangular en la proporción de 11 x 18, compuesta por tres franjas paralelas entre sí y al asta: La primera, verde; la segunda, azul y, la tercera, roja, de 1/2, 2/4 y 1/2 respecto a la longitud. Centrado y sobrepuesto, el escudo de armas local.

Artículo segundo. El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía.

Contra el presente Decreto, que pone fin a la vía administrativa, se podrá interponer recurso contencioso-administrativo ante la Sala del Tribunal Superior de Justicia de Andalucía en Sevilla en el plazo de dos meses contados a partir del día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, previa comunicación de dicha interposición a este Consejo de Gobierno de conformidad con el artículo 110.3 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Sevilla, 9 de julio de 1996

MANUEL CHAVES GONZALEZ
Presidente de la Junta de Andalucía

CARMEN HERMOSIN BONO
Consejera de Gobernación

DECRETO 385/1996 de 2 de agosto, por el que se amplía el primer Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, aprobado por Decreto 167/1987.

En cumplimiento de lo dispuesto en la Disposición Adicional Primera de la Ley 2/1986, de 19 de abril, fue promulgado el Decreto 167/1987 de 1 de julio, por el que se aprobó el Primer Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía. La experiencia acumulada durante los años de vigencia de la precitada normativa ha venido a demostrar la conveniencia de proceder a la ampliación de dicho catálogo introduciendo, entre los juegos exclusivos de Casinos de Juego, dos modalidades del juego de póker, garantizándose con ello la transparencia en su desarrollo y, por ende, los legítimos intereses de los jugadores que lo practiquen.

Por cuanto antecede, estableciéndose en el artículo 8.1 y disposición adicional primera de la Ley del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, que el Catálogo de Juegos, puede ser ampliado o modificado mediante el oportuno Decreto del Consejo de Gobierno, previo informe de la Comisión del Juego y Apuestas de esta Comunidad Autónoma y de acuerdo con el Consejo Consultivo de Andalucía, a propuesta de la Consejera de Gobernación y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 2 de agosto de 1996.

DISPONGO

Artículo Unico. El artículo 1.º del Primer Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, que figura como Anexo del Decreto 167/1987, de 1 de julio, queda redactado como sigue:

«Artículo 1.º 1. El Catálogo de Juego y Apuestas autorizado en Andalucía, previsto en la Disposición Adicional Primera de la Ley 2/1986, de 19 de abril, comprende los siguientes: Loterías; Ruleta Francesa; Ruleta Americana; Veintiuno o Black Jack; Bola o Boule; Treinta y Cuarenta;

Dados; Punto y Banca; Ferrocarril, Baccará o Chemin de Fer; Baccará a dos Paños; Póker sin descarte; Póker sintético; Bingo; Máquinas Recreativas, Recreativas con Premio y de Azar; Boletos; Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias; Apuestas Hípicas; Apuestas sobre Carreras de Galgos; Apuestas sobre el Tiro al Plato y Apuestas de Frontón».

Disposición Adicional Unica. Régimen de las modalidades de póker.

La práctica y desarrollo del Póker sin descarte y del Póker sintético en los Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía se someterá al régimen previsto para cada uno de estos juegos en el Anexo que se inserta a continuación del presente Decreto.

Disposición Derogatoria.

Quedan derogadas cuantas disposiciones, de igual o de inferior rango al presente Decreto, se opongan o contradigan a lo previsto en el mismo y en especial el artículo 1.º del Primer Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía en la redacción dada por el Decreto 167/1987.

Disposición Final Primera. Normas de desarrollo.

Se autoriza al titular de la Consejería de Gobernación para dictar cuantas disposiciones sean precisas para el desarrollo y ejecución de lo previsto en el presente Decreto.

Disposición Final Segunda. Entrada en vigor.

Lo dispuesto en el presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía.

Sevilla, 2 de agosto de 1996

MANUEL CHAVES GONZALEZ
Presidente de la Junta de Andalucía

CARMEN HERMOSIN BONO
Consejera de Gobernación

ANEXO UNICO

PRIMERO. REGIMEN DEL POKER SIN DESCARTE

1. Concepto.

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

2. Elementos del juego.

2.1. Cartas o naipes. El Póker sin descarte se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Black Jack. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2.2. Mesa de juego. La mesa sobre la que se practicará el juego tendrá las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego de Veintiuno o Black Jack. Las casillas de apuestas estarán divididas en dos espacios, uno para la postura inicial del jugador y otro para la segunda apuesta que, en su caso, efectúe.

3. Personal.

3.1. Jefe de Mesa. Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante su desarrollo, pudiendo disponerse por el Director de Juegos del Casino que un

mismo Jefe de Mesa sea el encargado de dos mesas contiguas.

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

4. Jugadores.

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

5. Reglas del juego.

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

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

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

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

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

d) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se pagará 7 veces la apuesta.

e) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor. Se pagará 5 veces la apuesta.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

c) Cuando ambos obtengan Full, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor.

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

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

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

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

6. Máximo y mínimos de las apuestas.

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

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

6.2. Bandas de fluctuación. Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 25 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

7. Desarrollo del Juego.

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

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

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

7.3. Desenlace de la partida. Después de que los jugadores hayan decidido participar, o bien retirarse de la partida, el croupier descubrirá por el anverso las cuatro cartas tapadas de la banca, tras lo cual ésta sólo jugará si entre sus cartas existen, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, de acuerdo con las reseñadas normas del juego; de no ser así abonará en fichas a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente.

Si por el contrario la banca tuviera cartas con valor suficiente para jugar, el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y abonará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con las reglas establecidas en el apartado 5.2. Las apuestas iniciales las abonarán a la par a los jugadores con combinaciones ganadoras.

Los jugadores con combinaciones de cartas de valor inferior a la de la banca, perderán sus apuestas depositadas en la casilla correspondiente, siendo retiradas en su totalidad por el croupier; en caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 5.2 del presente artículo.

Una vez retiradas por el croupier las apuestas perdedoras, y abonadas las ganadoras, se dará por finalizada la partida iniciándose, en su caso, otra nueva.

8. Carrusel.

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que tras ser solicitado por el Casino de Juego fuese autorizado por el Delegado de Gobernación correspondiente, los jugadores podrán participar en un carrusel conformado por todas las mesas dedicadas en la Sala de Juegos del Casino al Póker sin Descarte, consistente en que los jugadores que lo deseen podrán introducir monedas en una hendidura destinada al efecto y situada delante de su casilla de apuestas.

La totalidad de las cantidades acumuladas en las mesas conformarán el carrusel y será entregado al jugador de cualquiera de aquéllas que consiguiese una Escalera Real de Color, distribuyéndose por partes iguales, en el supuesto de que la obtuviesen más de un jugador. En los supuestos en que se obtuviese Escalera de Color se abonará el 10% del acumulado al jugador que la tuviese de mayor valor.

9. Reglas comunes.

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

9.2. Prohibiciones. Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre la jugada a otros participantes del juego. Cualquier violación de esta prohibición dará lugar a la pérdida de la totalidad de la apuesta en favor de la banca.

SEGUNDO. REGIMEN DEL POKER SINTETICO

1. Concepto.

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

2. Elementos del juego.

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

2.2. Mesa de Juego. La mesa sobre la que se practicará el juego deberá reunir la forma y las características idóneas para posibilitar el juego enfrentado o en círculo de los jugadores, disponiéndose una serie de departamentos separados que irán numerados correlativamente, hasta un máximo de diez, partiendo del número 1 situado a la derecha del lugar destinado para el croupier de la mesa.

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

3. Personal.

3.1. Representante de la Dirección del Casino. Será la persona encargada de controlar el desarrollo correcto del juego, actuando como delegado del Director de Juegos del Casino, le corresponderá resolver, igualmente, aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante las partidas y llevará un turno relacionado de aquellas personas que aspiren a ocupar, en su caso, las plazas de jugador que queden vacantes en la mesa.

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

Igualmente, corresponderá al croupier el control del juego y la prevención de que ningún jugador apuesta fuera de su turno; controlar y custodiar la suma que configure el «pot» o lugar común de la mesa, así como la entrega del mismo; la resolución a los jugadores de las dudas que a éstos se les planteen sobre las reglas aplicables a cada momento y, en su caso, comunicar al Representante de la Dirección los problemas que se susciten con algún jugador de la mesa.

3.3. Cambista. Será la persona encargada de efectuar en la mesa el cambio del dinero por fichas a instancia de los jugadores, o del croupier que así lo soliciten, estando facultado asimismo para desempeñar cualquier tipo de servicio auxiliar a requerimiento del croupier o del Representante de la Dirección.

4. Jugadores.

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

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

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

4.2. Prohibiciones. Queda totalmente prohibido a los jugadores:

- a) Intercambiar su puesto en la mesa con cualquier otra persona para que ésta pueda realizar o igualar las demás apuestas o encargárselo a otro jugador de la mesa.
- b) Jugar por parejas, siquiera sea temporalmente.
- c) Jugarse el «pot» de forma conjunta o repartírselo voluntariamente.
- d) La connivencia entre jugadores.
- e) Influir o, en su caso criticar, el juego que realice otro jugador de la mesa.

5. Reglas del Juego.

5.1. Combinaciones. Los jugadores de póker sintético sólo podrán hacer uso de las combinaciones que, ordenadas en su valor de mayor a menor, a continuación se describen; podrán utilizar el As de cada palo bien como la carta de mínimo valor, delante de la menor con que se juegue, o bien como la de máximo valor, detrás del Rey.

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

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

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

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

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

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo, en las que no exista una total coincidencia respecto del mismo palo de la baraja.

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

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

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

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

5.2. Empates. Cuando dos o más jugadores tengan la misma combinación de naipes, serán de aplicación las reglas recogidas en el apartado 5.2 del anterior artículo para el póker sin descarte.

6. Máximo y mínimo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, que únicamente deberán estar representadas por fichas del Casino de Juego, se realizarán dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa. El porcentaje de beneficio del Casino se establecerá por resolución del Delegado de Gobernación, a solicitud de la entidad titular, hasta un máximo del 3% de las cantidades apostadas en cada partida y será introducido, antes de hacer el abono del premio correspondiente al ganador de la partida, en la ranura de la mesa destinada a tal efecto.

El Director de Juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino de Juego por la Consejería de Gobernación. En cualquier caso se deberá tener en cuenta la siguiente escala:

Resto Inicial	Reposición mínima
100.000	20.000
50.000	10.000
25.000	5.000

7. Desarrollo del juego.

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

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

7.2. Asignación de la «mano». La «mano» de la partida se asignará por el croupier al comienzo de cada una de ellas mediante la colocación de una marca o pieza redonda indicativa delante del puesto del jugador a quien, de forma rotativa, se le atribuya.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

c) Reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar en el turno correspondiente, en cuyo caso deberá

cubrir la apuesta efectuada para continuar participando en el juego añadiendo al «pot» el número suficiente de fichas cuyo valor iguale y no supere el de la apuesta de cualquier otro jugador.

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

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

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

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

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

8. Reglas comunes.

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

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

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

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

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

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

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

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

9. Duración de las partidas.

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

En cualquier caso las partidas deberán finalizar al alcanzar el horario de cierre establecido para la Sala, por lo que será obligatorio para la Dirección del Casino dar a conocer tal circunstancia a los jugadores, a través del encargado oportuno, avisando de la celebración de las tres últimas partidas, salvo lo dispuesto en el artículo 37.1 del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, aprobado por Decreto 229/1988, de 31 de mayo.

ORDEN de 29 de julio de 1996, sobre jornadas y horarios en la Administración General de la Junta de Andalucía.

El Decreto 349/1996, de 16 de julio, por el que se regulan las diversas formas de prestación del tiempo de trabajo del personal funcionario en la Administración de la Junta de Andalucía prevé en sus artículos 2, apartado 7, y 3, apartado 3, la regulación por Orden de la Consejería de Gobernación de las materias allí reseñadas. Por otra parte, la Disposición Final Primera de la misma norma autoriza con carácter general a esta Consejería para dictar las disposiciones que sean necesarias para el desarrollo de dicho Decreto.

De esta forma, por la presente Orden se establecen las jornadas y horarios que con carácter general deben existir en la Administración General de la Junta de Andalucía, así como las jornadas y horarios alternativos. Igualmente se regulan los supuestos de jornada reducida, los requisitos y supuestos para el establecimiento de jornadas a turnos y especiales y el sistema de justificación de ausencias y recuperaciones.

En su virtud, y en uso de las facultades atribuidas a esta Consejería por el artículo 5.º de la Ley 6/1985, de 28 de noviembre, de Ordenación de la Función Pública de la Junta de Andalucía, y el Decreto 349/1996, de 16 de julio, por el que se regulan las diversas formas de prestación del tiempo de trabajo del personal funcionario en la Administración de la Junta de Andalucía,

DISPONGO

CAPITULO I. DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Ambito de aplicación.

1. De conformidad con lo establecido en el artículo 1 del Decreto 349/1996, de 16 de julio, la presente Orden será de aplicación al personal funcionario e interino de la Administración General de la Junta de Andalucía.

2. Asimismo, será de aplicación al personal funcionario procedente de otras Administraciones Públicas, al personal docente y al personal estatutario que desempeñe puestos

de trabajo en la Administración General de la Junta de Andalucía.

Artículo 2. Jornada laboral general.

1. La jornada de trabajo que con carácter general se preste en la Administración general de la Junta de Andalucía se computará semanalmente de lunes a viernes.

2. En función de la dedicación, la jornada será:

- a) Para el personal con dedicación normal: 37 horas y media.
- b) Para el personal con especial dedicación: 40 horas.

3. Durante la jornada de trabajo, se podrá disfrutar, en cualquier caso, de una pausa por un período de veinte minutos, que se computará como trabajo efectivo. Esta interrupción no podrá afectar a la prestación de los servicios, y podrá efectuarse, preferentemente, entre las 10 horas y las 11,30 horas de la mañana.

Artículo 3. Horario general.

1. Siempre que existan los adecuados medios de control, y salvo negociación o que las necesidades del servicio así lo requieran, el horario en que se realizara la jornada establecida en el artículo anterior será de carácter flexible y tendrá las siguientes características:

a) La parte fija o estable del horario será de cinco horas de obligada concurrencia para todo el personal, entre las 9 y las 14 horas.

b) La parte variable del horario, constituida por la diferencia entre el tiempo estable mínimo de veinticinco horas y la jornada establecida según la dedicación en el artículo anterior, se podrá cumplir entre las 8 y las 9 horas, las 14 y las 15,30 horas, y de 16 a 20 horas, estas últimas de lunes a jueves.

2. Las Consejerías, previo informe de la Dirección General de la Función Pública y negociación con las Organizaciones Sindicales en los ámbitos desconcentrados correspondientes, para el personal con especial dedicación, podrán limitar y concentrar la parte variable, agrupando en una o dos tardes, de lunes a jueves, el horario restante hasta completar la jornada semanal.

Artículo 4. Horario general alternativo.

El horario de trabajo para la jornada establecida en el artículo 2 en los supuestos en que no se aplique el horario flexible será de carácter rígido y tendrá las siguientes características:

a) Para el personal con dedicación normal: De 8 a 15,30 horas, de lunes a viernes.

b) Para el personal con especial dedicación: De 8 a 15 horas de lunes a viernes, y 5 horas más a partir de las 16,30 horas, de lunes a jueves, en dos tardes semanales de, al menos, dos horas continuadas.

CAPITULO II. JORNADA CONTINUADA

Artículo 5. Jornada continuada.

1. Para determinadas unidades, servicios o colectivos podrá implantarse, previo informe de la Dirección General de la Función Pública y negociación con las Organizaciones Sindicales en el ámbito desconcentrado correspondiente, una jornada sin interrupción entre las 9 y las 18 horas, respetando siempre la parte fija del horario establecido en el artículo 3.

2. Este tipo de jornada se implantará preferentemente en centros o dependencias de atención directa a los ciudadanos.