

Artículo 21. Personal.

El personal afecto es el siguiente:

- a) El jefe de mesa es el que dirige la misma.
- b) Habrá crupierres, uno por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

Artículo 22. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

Artículo 23. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

- a) Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta.
- b) Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta).

En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

2. Máximo y mínimo de apuestas.

El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por el centro directivo competente en la materia. Sin embargo, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a 40 veces, ni superior a 100 veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a 200 veces ni superior a 500 veces dicho número.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

3. Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia "hagan sus apuestas". Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el crupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el crupier pregunta: "¿Están hechas las apuestas?". Seguidamente, anuncia: "No va más". Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

El crupier recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

## SECCIÓN 5. TREINTA Y CUARENTA

Artículo 24. Descripción del juego.

El Treinta y Cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 25. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al Treinta y Cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices.

Las figuras valen 10 puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.

Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al "rojo" y "negro"; ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el "color", situándose más abajo una casilla en forma triangular para el "inverso".