

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas, en cuyo caso, el "sabot" deberá estar previamente homologado por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

Con el "sabot" se utilizarán dos barajas, que se pondrán en juego alternativamente en cada jugada. La distribución con "sabot" automático debe efectuarse de cinco en cinco cartas.

Las cartas también podrán ser distribuidas manualmente por el "croupier".

3. Mesa de juego.

La mesa sobre la que se practica el juego tendrá las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego del Veintiuno o "Black Jack", con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y, delante, otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, podrá tener otras siete casillas bien diferenciadas para jugar la apuesta del "seguro" prevista en el apartado 1 del artículo 62 y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuestas del "progresivo" prevista en el apartado 2 del citado artículo 62 del presente Reglamento, así como la abertura para introducir propinas.

Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida.

Artículo 57. Personal.

1. Jefe de mesa.

Es la persona encargada de supervisar el juego y de resolver los problemas y circunstancias que se presenten durante el desarrollo del mismo.

La dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. "Croupier".

Es la persona que tiene la "banca" y dirige la partida, teniendo encomendadas las funciones de la mezcla de las cartas de la baraja y su distribución a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Asimismo, anunciará todas las fases del juego y cambiará el dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

Artículo 58. Jugadores.

El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego debe coincidir, como máximo, con el número de casillas marcadas en la mesa de juego, hasta un máximo de siete, sin que se admita la participación de jugadores que se encuentre de pie.

Opcionalmente el director de juegos podrá autorizar la participación, por parte de los jugadores sentados, de hasta tres apuestas en cada casillero, siempre que no exceda entre todas, la apuesta máxima por casilla.

Si un jugador sentado jugase en casillas libres, lo hará apostando "a ciegas". Sólo podrá ver y tocar las cartas correspondientes a su casilla, el resto de cartas las descubrirá el "croupier".

En todos los casos el jugador sentado delante de cada casilla no podrá dar a conocer sus cartas a los demás apostantes para pedir consejo.

En ningún caso podrán hacerse comentarios sobre el desarrollo de la partida.

Artículo 59. Reglas de juego.

1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) "Escalera real de color". Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo, por este orden (ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10, de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) "Escalera de color". Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol).

Caso de formarse esta combinación con As, éste deberá ir colocado necesariamente al principio o al final de la misma. Se paga 25 veces la apuesta.

c) "Póquer". Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes y un 7). Se paga 20 veces la apuesta.

d) "Full". Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos cartas distintas de igual valor entre sí (Ejemplo: tres 7 y dos 8). Se paga 7 veces la apuesta.

e) "Color": Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) "Escalera". Es la formada por cinco cartas correlativas que no sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota, de trébol). Se paga 4 veces la apuesta.