

Hay una apuesta adicional independiente para los jugadores llamada "progresivo", cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador con sus cinco primeras cartas y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento.

Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un "progresivo" común a varias mesas.

El desarrollo de esta modalidad de juego estará expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del "progresivo" son "Escalera real" que obtiene el acumulado de todas las mesas y "Escalera de color" que obtiene un 10 por ciento del acumulado.

El importe de la apuesta del "progresivo" no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

3.-Comprar una carta adicional.

Es una modalidad de juego que consiste en que el jugador que quiera descartarse de un solo naipe podrá hacerlo comprando esa carta a la "banca" por el importe de la apuesta inicial. Para ello, en el momento en que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial que le dará derecho a recibir una carta adicional.

#### SUBSECCIÓN 2. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER TRIJÓKER.

Artículo 63. Descripción del Juego.

El "Trijóker" es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, pudiendo ganar en el caso de conseguir unas combinaciones ganadoras de cartas determinadas, ordenadas de mayor a menor valor en el artículo 67 del presente reglamento.

Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de Jota (J).

Artículo 64. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

Al Trijóker se juega con una baraja de las denominadas "francesas", de 52 cartas. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor o "sabot".

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas. En el caso de utilizarse barajadores automáticos, la distribución se realizará tal y como especifique el mecanismo utilizado y debidamente homologado por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego es de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales, al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores y una abertura para introducir las propinas.

Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, previa autorización del órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego.

Artículo 65. Personal.

1. Jefe de mesa.

Es la persona encargada de supervisar el juego y resolver los problemas que se susciten durante el transcurso del mismo. Podrá haber un jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas contiguas y homogéneas.

2. "Croupier".

Es la persona que tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

Artículo 66. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores, y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla. Está prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada, mientras dure la "mano".

No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

Artículo 67. Reglas de juego.

Las combinaciones de juego ganadoras, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes: