RESOLUCIÓN DE 1 DE JUNIO DE 2011, DE LA CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA, JUSTICIA E IGUALDAD, POR LA QUE SE ESTABLECEN LAS REGLAS ESENCIALES PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO DEL PÓQUER DE CÍRCULO EN SUS DIFERENTES VARIEDADES.

BOPA núm. 136, de 14 de junio de 2011

Primero.–El artículo 10.1.26 del Estatuto de Autonomía del Principado de Asturias, aprobado por Ley Orgánica 7/1981, atribuye a la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias competencias exclusivas en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. En el ejercicio de dichas competencias, la Comunidad Autónoma aprobó en su día la Ley 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

Dicha Ley ha sido objeto de su tercera modificación por la Ley 7/2010, de 29 de octubre, que introduce una nueva formulación en el artículo 5.2 de la misma, relativo a la ordenación de la actividad de juego y apuestas, en los siguientes términos:

En el Catálogo de juegos y apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, así como los elementos personales y materiales que como mínimo sean necesarios para su práctica. Por resolución de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas se establecerán las reglas esenciales para su desarrollo y los condicionantes, restricciones y prohibiciones que, en su caso, se considere necesario establecer para su práctica.

Segundo.–El Decreto 41/2011, de 17 de mayo, por el que se aprueba el Catálogo de juegos y apuestas del Principado de Asturias, regula en el capítulo XII de su título II la denominación, definición y elementos materiales y personales del juego del póquer de círculo y sus diferentes variedades, si bien no contempla las reglas que regirán su práctica.

Fundamentos jurídicos

Primero.–En virtud del Decreto 34/2008, de 26 de noviembre, de reestructuración de las Consejerías que integran la Administración de la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias, y del Decreto 120/2008, de 27 de noviembre, de estructura orgánica básica de la Consejería de Presidencia, Justicia e Igualdad, corresponde a dicha Consejería el ejercicio de las funciones que tiene atribuidas el Principado de Asturias en materia de casinos, juegos y apuestas, a excepción de la autorización de apuestas, rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como la organización de loterías.

Segundo.–El artículo 5.2 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, establece lo siguiente: En el Catálogo de juegos y apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, así como los elementos personales y materiales que como mínimo sean necesarios para su práctica. Por resolución de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas se establecerán las reglas esenciales para su desarrollo y los condicionantes, restricciones y prohibiciones que, en su caso, se considere necesario establecer para su práctica.

Tercero.–Dado que la regulación de la denominación, definición, elementos personales y materiales del juego del póquer de círculo en sus diferentes variedades se halla establecida en el Catálogo de juegos y apuestas, es necesario fijar las reglas para el desarrollo del mismo en virtud de resolución de la Consejería de Presidencia, Justicia e Igualdad.

Vistos los antecedentes concurrentes y los fundamentos de derecho de aplicación, y en su virtud,

RESUELVO

Primero.–Establecer las reglas esenciales para el desarrollo del juego del póquer de círculo en sus diferentes variedades, que se recogen como anexo a la presente resolución.

Segundo.–Ordenar la publicación de la presente resolución en el Boletín Oficial del Principado de Asturias.

Tercero.–Quedan derogadas a la entrada en vigor de la presente resolución cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo previsto en la misma.

Cuarto.–La presente resolución entrará en vigor al día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial del Principado de Asturias.

Oviedo, 1 de junio de 2011.–La Consejera de Presidencia, Justicia e Igualdad, M.ª José Ramos Rubiera.–.

Anexo

REGLAS DEL JUEGO DEL PÓQUER DE CÍRCULO EN SUS DIFERENTES VARIEDADES

A) Normas generales y comunes a las diferentes variedades de póquer de círculo

A.1.) Combinaciones posibles. Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota, 10).

b) Escalera de color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas.

c) Póquer: es la formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full: es la formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distintas a las anteriores.

e) Color: es la formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. En las variantes de póquer en las que se juegue con menos de 52 cartas, el color tiene más valor que el full.

f) Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) Trío: es la formada por cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.

h) Figuras: es la formada por cinco cartas que deben ser As, Rey, Dama o Jota. Esta combinación sólo se utiliza en las variedades de póquer cubierto.

i) Doble pareja: es la formada por cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos del mismo valor entre sí pero distinto de las otras dos.

j) Pareja: es la formada por cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor.

k) Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador o jugadora que tenga la carta mayor.

A.2.) Posibilidades.

Cuando dos o más personas jugadoras tengan la misma jugada, ganará quien tenga la combinación formada por las cartas de valor más alto según las reglas siguientes:

a) Cuando diversas personas jugadoras tengan póquer, ganará quien lo tenga de valor superior.

b) Cuando diversas personas jugadoras tengan full, ganará quien tenga las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando diversas personas jugadoras tengan color, ganará quien tenga la carta de valor más alto.

d) Cuando diversas personas jugadoras tengan escalera de cualquier tipo, ganará quien tenga la carta de valor más alto.

e) Cuando diversas personas jugadoras tengan trío, ganará quien lo tenga formado por las cartas de valor más alto.

f) Cuando diversas personas jugadoras tengan figuras, ganará quien tenga la pareja más alta, y si coincide, ganará quien tenga la carta de valor más alto.

g) Cuando diversas personas jugadoras tengan doble pareja, ganará quien tenga la pareja formada por las cartas de valor más alto, y si coincide, se considera la segunda pareja y, en último lugar, la carta que quede de valor más alto.

h) Cuando diversas personas jugadoras tengan pareja, ganará quien la tenga de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

A.3.) Máximos y mínimos de las apuestas.

a) Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas, deberán realizarse dentro de los límites máximos y mínimos que tenga autorizados el casino por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

1.º Normas generales sobre estos límites.

El mínimo y el máximo de la mesa dependen de la modalidad de póquer que se juegue.

2.º Se puede jugar con tres límites diferentes:

I. Split limit: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

II. Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.

III. Bote sin límite: no existe límite para la apuesta máxima.

3.º Normas especiales sobre estos límites.

La dirección de juego, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de las apuestas de una mesa una vez puesta en funcionamiento con anuncio previo a las personas jugadoras.

b) El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

– Hasta un 5% como máximo sobre el dinero existente en cada mano, cantidad que se introducirá en el pozo o "cagnotte", deduciéndolo antes de efectuar el pago al jugador o jugadora ganador de cada mano. El beneficio se fijará, a criterio de la dirección de juego, dentro del límite mencionado, anunciándolo a las personas jugadoras antes del inicio de la partida.

– Un porcentaje que oscilará entre el 5 y 20% del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póquer que se juegue. Se entiende por sesión una hora de juego más las dos últimas manos.

A.4.) Desarrollo del juego.

a) Duración de la partida.

La dirección de juego podrá fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a las personas jugadoras. Si no se utilizase ésta facultad, la duración de la partida tendrá que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador o jugadora que inicie la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

b) Reparto de cartas.

Al principio de cada partida el crupier deberá señalar claramente con una pieza redonda (marca) quién tiene la "mano", colocándola delante del jugador o jugadora. La "mano" irá rotando en el sentido contrario a las agujas del reloj cada vez que proceda un nuevo reparto de cartas.

El crupier deberá comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja, barajarlas por lo menos tres veces, de manera que no sean vistas por los jugadores o jugadoras, con el siguiente orden: mezclar (tipo "Chemin de fer"), agrupar y barajar.

Las cartas también podrán ser barajadas por cualquier jugador o jugadora, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realizará el crupier, que seguidamente ofrecerá las cartas al jugador o jugadora situado a la izquierda de la mano para que proceda al corte.

Si en el momento de cortar quedase al descubierto alguna carta del mazo se deberá volver a barajar.

Al realizar el corte se deberán cumplir las siguientes condiciones:

1.ª Se usará una sola mano.

2.ª La dirección del corte deberá ser recta, alejándose del cuerpo.

3.ª La mano libre no podrá tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se reúnan otra vez.

4.ª La mano libre no deberá obstaculizar la vista a las personas jugadoras, de tal manera que no puedan ver el procedimiento del corte.

Una vez que se ha realizado el corte, los jugadores o jugadoras que participen en la mano deberán realizar previamente una apuesta denominada "ante" (apuesta inicial) fijada por el casino. Acto seguido el crupier repartirá las cartas en sentido contrario a las agujas del reloj.

El o la crupier deberá procurar al dar las cartas que no sean vistas por los otros jugadores o jugadoras, para lo que no podrá levantarlas al repartirlas, sino deslizarlas sobre la mesa.

Las cartas que da el crupier durante la "mano", sólo se mostrarán cuando el crupier lo indique al final de la jugada.

Solamente los jugadores o jugadoras pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

c) Turnos de apuestas.

Una vez repartidas las cartas, se iniciarán las apuestas y el crupier irá indicando a quien corresponde apostar, según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reunirán en un lugar común llamado "pot" o "bote".

Al llegar el turno de las apuestas, las personas jugadoras tendrán las siguientes opciones:

1.ª Retirarse del juego. Para eso deberán dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa, apartándolas lo más posible de las cartas que se

están usando en el juego. En este caso el crupier retirará sus cartas, que no deberán ser vistas por nadie.

Cuando un jugador o jugadora se retira, no podrá participar en el bote, renunciará a todas las apuestas que hubiese realizado y no podrá expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores o jugadoras.

2.ª Pasar. Cualquier jugador o jugadora al que le llegue el turno de apostar y decida no hacerlo, tendrá que decir "paso" siempre y cuando ningún jugador o jugadora anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas.

Cualquier jugador o jugadora que esté participando en el juego podrá reservarse hasta que alguna de las personas jugadoras decida apostar. En este caso, para seguir participando en el juego tiene que cubrir dicha apuesta si así lo desea.

3.ª Cubrir la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen las mismas sea igual a la mayor cantidad apostada por cualquier otro jugador o jugadora, pero no superior.

4.ª Subir la apuesta metiendo en el bote el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta, incluyendo algunas fichas más para superarla. Lo que dará lugar a que los jugadores o jugadoras situados a su derecha realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de póquer de círculo y, en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador o jugadora puede realizar una subida podrá estar limitado, pero en caso de que sólo haya dos personas jugadoras no habrá límite al número de veces.

Al final de las apuestas, todas las personas jugadoras que permanezcan en juego (activos) deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote, excepto si su resto no llega al valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador o jugadora que haya realizado una apuesta y todos los demás han pasado, el apostante ganará automáticamente la mano y se llevará el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador o jugadora podrá reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador o jugadora ha realizado una apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita el espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el o la crupier introduce las fichas en el bote y no hay objeciones por parte de la persona jugadora.

Un jugador o jugadora no podrá realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores o jugadoras y subirla.

Las apuestas deberán realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Las personas jugadoras deberán tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida. En caso contrario serán advertidas por el o la crupier.

Las personas jugadoras que estén jugando la mano deberán hablar únicamente lo estrictamente necesario.

En cada intervalo de apuestas, las personas jugadoras no podrán realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a las demás personas jugadoras. En caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita, le será llamada la atención por el o la crupier y, si reincide, el jefe o jefa de sector decidirá sobre su participación o continuación en la partida, siendo su decisión irrevocable.

Las personas jugadoras deberán disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la "mano". Si no lo tuviesen, jugarán en proporción a la cantidad apostada.

El crupier deberá mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control, sin que ningún jugador o jugadora esté autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tenga el o la crupier para repartir deberán estar juntas y ordenadas durante todo el juego, salvo en el momento del reparto.

El crupier deberá mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, no realizará desplazamientos con ella y su parte superior debe estar siempre a la vista de las personas jugadoras. Cuando no tenga la baraja en la mano, deberá protegerla poniendo una ficha del bote encima.

d) Pagos de las combinaciones ganadoras.

Una vez que las apuestas hayan sido igualadas en el último intervalo de las mismas, cada jugador o jugadora que previamente no se retirase deberá mostrar sus cartas de manera que se pueda ver la

combinación que tiene para establecer el ganador o ganadora.

El jugador o jugadora que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación, y por turno, los restantes jugadores o jugadoras, comenzando por la derecha de aquél o aquélla que las haya descubierto en primer lugar. No es necesario que un jugador o jugadora diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni se tendrá en cuenta lo que diga, siendo el crupier el que establecerá el valor de las combinaciones descubiertas e indicará que jugador o jugadora tiene la combinación más alta, corrigiendo si fuese necesario, las combinaciones anunciadas erróneamente por los jugadores o jugadoras.

Una vez que todos los jugadores o jugadoras hayan podido ver las cartas de la "mano" ganadora, el crupier recogerá las cartas de las combinaciones perdedoras. La combinación ganadora sólo será retirada cuando el crupier le entregue el bote.

En caso de que haya combinaciones del mismo valor, previas deducciones reglamentarias, el crupier repartirá el bote entre los distintos jugadores o jugadoras que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

A.5.) Errores e infracciones.

a) Errores en el reparto.

Se considerará que hubo error en el reparto de las cartas, siendo todas ellas recogidas por el crupier, que iniciará la "mano" de nuevo, en los siguientes casos:

1.º Si las personas jugadoras no reciben las cartas en el orden normal establecido en esta resolución.

2.º Si un jugador o jugadora recibe menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

3.º Si un jugador o jugadora recibe más cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

4.º Si al comenzar la "mano" un jugador o jugadora recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

5.º Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.

6.º Si se descubre que falta una o más cartas en la baraja.

7.º Si se descubre que faltan cartas en la baraja o que ésta es defectuosa.

b) Errores del o la crupier.

1.º Si el o la crupier anuncia una "mano" de modo equivocado, se considerará que las cartas hablan por sí mismas y se tendrá en cuenta, únicamente la combinación de cartas existente sobre la mesa.

2.º Si el o la crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador o jugadora ausente no se considerará error en el reparto. En caso de que el jugador o jugadora no llegue cuando le toque su turno, se retirará su "mano" y dejará de jugar.

3.º Si el o la crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador que no va a jugar la "mano" o a un sitio que se encuentre vacío, no se considerará un error en el reparto, sino que el crupier dará las cartas normalmente, incluido dicho espacio vacío, y cuando termine recogerá las cartas.

c) Errores del jugador o jugadora.

1.º Si un jugador o jugadora, al apostar, mezcla las cartas con los descartes, creyendo que no fueron más jugadores o jugadoras a igualar su apuesta, perderá el bote, salvo que el o la crupier o el jefe o jefa de sector puedan reconstruir la mano sin lugar a dudas. Como norma general se deberá intentar siempre reconstruir la mano y jugar el bote.

2.º Si un jugador o jugadora, para cubrir una apuesta, mete en el bote un número insuficiente de fichas no tendrá derecho a retirarlas, únicamente podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

3.º Si un jugador o jugadora mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considerará que cubre sólo la apuesta y se le devolverá la cantidad que puso de más.

4.º Si un jugador o jugadora descubre por error sus cartas, el juego seguirá siendo válido.

5.º Si un jugador o jugadora efectúa una apuesta fuera de su turno se considerará válida pero cuando llega su turno de apuestas no podrá subirla.

6.º Si una o varias personas jugadoras, al repartir las cartas, no ponen el "ante" en el bote, se considera que la mano es válida y deberán poner

el “ante” si quieren participar en la mano. En caso de que no sea posible determinar quienes son los jugadores o jugadoras que no han puesto el “ante”, se jugará la “mano” con un bote reducido.

7.º Si un jugador o jugadora pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador o jugadora, le será anulada su mano así como la del otro jugador o jugadora.

8.º Si a un jugador o jugadora se le pasa el turno de apostar deberá ponerlo en conocimiento del o la crupier inmediatamente.

El jefe o jefa de sector analizará la situación y tomará la decisión oportuna, que será irrevocable.

A.6.) Jugadores y jugadoras.

1. Para que una partida pueda comenzar será condición indispensable que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores o jugadoras, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida. En caso de que el número de personas jugadoras baje de la citada cifra, se suspenderá el desarrollo de las partidas hasta que haya cuatro jugadores o jugadoras.

2. Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador o jugadora.

3. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

4. Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada y hay plaza libre, el jefe o jefa de sector será quien asigne el puesto en la mesa.

5. A petición propia, un jugador o jugadora podrá descansar dos jugadas o “manos” sin perder el puesto en la mesa.

A.7.) Prohibiciones.

Están prohibidas las siguientes actuaciones:

1. Que las personas ajenas al juego ojeen el desarrollo de la partida, salvo que se trate de personal del casino debidamente autorizado.

2. Que un jugador o jugadora abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador o jugadora que le realice e iguale las apuestas.

3. El juego por parejas, ni siquiera temporalmente.

4. Jugarse el bote conjuntamente.

5. Repartirse el bote voluntariamente.

6. La connivencia entre jugadores o jugadoras.

7. Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se inició la jugada.

8. Prestar dinero entre jugadores o jugadoras.

9. Guardarse las fichas de su resto.

10. Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demás jugadores o jugadoras.

11. Hacer comentarios entre jugadores o jugadoras sobre las jugadas en el transcurso de éstas, así como mirar las cartas de otros jugadores o jugadoras, aún cuando no estén jugando esa “mano”.

12. Intercambiar los puestos entre jugadores o jugadoras, encargar el juego a otras personas o hacer apuestas en nombre de un jugador o jugadora distinto.

13. Influir o criticar a un jugador o jugadora o el juego que realice otro.

B) Normas específicas para las distintas variedades de póquer de círculo

B.1.) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.

1. Apuesta inicial.

Una vez puesto el “ante” o apuesta inicial por los jugadores o jugadoras que participan en la “mano”, recibirán cinco cartas, todas cubiertas, comenzando el primer intervalo de apuestas. La “mano” y los demás jugadores o jugadoras tendrán las siguientes opciones:

a) Abrir el bote haciendo una apuesta, siempre y cuando tengan una pareja de “Jotas” o una combinación mayor.

b) Pasar, es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero reservándose el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador o jugadora podrá pasar aunque tenga una pareja de “Jotas” o una combinación mayor.

Si un jugador o jugadora con la combinación mayor pasa, el siguiente jugador o jugadora al que le toque hablar podrá abrir el bote o pasar, y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores o jugadoras que participan en la “mano”

haya apostado, el bote estará abierto y cada jugador o jugador podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta, en su turno.

Si todos los jugadores que participan en la "mano" pasan, se producirá una "mano" en blanco. En este caso, el juego continuará, realizándose otro "ante", y se necesitará por lo menos una pareja de Damas (Q) para abrir el bote. Si esa jugada fuese nuevamente en blanco, se necesitará por lo menos una pareja de Reyes (K) en la siguiente "mano"; si esa "mano" fuera nuevamente en blanco, el crupier seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores o jugadoras pueda abrir el juego con una pareja de Ases como mínimo.

2. Desarrollo del juego.

Una vez que hayan sido igualadas todas las apuestas, los jugadores o jugadoras que siguen la partida pueden descartarse, comenzando por el primero que haya abierto el bote, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse. El crupier cogerá un número de cartas equivalente de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador o jugadora, de forma que tenga cinco.

Cada jugador o jugadora, en su turno, recibirá el número de cartas solicitadas antes que el siguiente se descarte.

Un jugador o jugadora que no quiera cambiar sus cartas debe decir que está "servido" o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descarte.

El jugador o jugadora que haya abierto el bote podrá descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de forma que al rematar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el crupier, al dar las cartas de los descartes, observa cuando haya dado la penúltima que no va a tener cartas suficientes para completarlos, deberá barajar junto con la última carta todas aquellas que se hayan descartado previamente, pedir al jugador o jugadora anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador o jugadora que haya abierto el bote y del que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

En cualquier momento del descarte, y hasta que llegue el turno de las apuestas, cualquier jugador o jugadora podrá solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

Una vez que se ha finalizado el reparto, el jugador o jugadora que haya abierto el bote deberá pasar o apostar. En caso de que dicho jugador o jugadora se haya retirado, quien se encuentre a su derecha tendrá el turno.

Cada uno de los demás jugadores o jugadoras en su turno podrá retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que éstas sean igualadas. En ese momento, se mostrarán por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

3. Errores e infracciones.

a) Errores en el reparto.

1.º Si un jugador o jugadora recibe demasiadas cartas y lo indica antes de mirarlas, el crupier deberá recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja. En caso de que el jugador o jugadora viese alguna de ellas se considerará error en el reparto y se volverá a iniciar la jugada.

2.º Si un jugador o jugadora recibe menos cartas y lo indica antes de mirarlas, el crupier deberá darle las necesarias para completar el número adecuado de encima de la baraja. En caso de que el jugador o jugadora viese alguna de dichas cartas se considerará error en el reparto y se volverá a iniciar la jugada.

3.º Si la primera carta que recibe un jugador o jugadora se da boca arriba se considera error en el reparto y se volverá a iniciar la jugada.

b) Errores del o la crupier.

Si el crupier retirase la baraja antes de finalizar la jugada, sin darse cuenta de que tienen que repartirse más cartas deberá, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario deberá mezclar las cartas que no se hayan usado sin incluir las de descarte. La "mano" deberá proceder de nuevo al corte y el crupier deberá eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

c) Errores del jugador o jugadora.

Si el jugador o jugadora que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es "falsa". En ese caso, el jugador o jugadora que haya cometido la jugada "falsa", no podrá ganar el bote. Se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad, y cualquier ficha que haya apostado permanecerá en el bote. En caso de que se haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido

cubierta, se quedarán en el bote las fichas apostadas para la siguiente partida.

En caso de que hubiese alguna duda, el jefe o jefa de sector quién decide en última instancia de acuerdo con la situación

B.2.) Póquer descubierto en la variante "seven stud póquer".

1. Máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

a) Split limit: en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. En caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

1.º Igual a la mitad del bote que exista al dar la sexta carta.

2.º Igual al bote que exista al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador o jugadora podrá subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

2. Desarrollo del juego.

El o la crupier repartirá tres cartas, una por una, a cada uno de los jugadores o jugadoras, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

Acto seguido se iniciará el primer intervalo de apuestas, que será indicado por el crupier a las persona jugadoras con la frase "hagan sus apuestas". Empezará a hablar el jugador o jugadora que tenga la carta más baja de entre las destapadas, que no podrá pasar ni retirarse. En caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la "mano".

El segundo intervalo de apuestas tendrá lugar cuando haya terminado de repartirse la cuarta carta y cada jugador o jugadora tenga dos cartas cubiertas y dos descubiertas.

El jugador o jugadora con la combinación de cartas más alta o, en su defecto, con la carta más alta, es quien abrirá este segundo intervalo de apuestas pudiendo pasar permaneciendo en juego ("check") o apostar ("bet"). En ningún caso podrá retirarse del juego.

Si al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo hay un jugador o jugadora que haya realizado una apuesta, y todos los demás han pasado, ganará automáticamente la "mano" y se lleva el bote.

Al finalizar el segundo intervalo de apuestas, se les dará una carta descubierta a los jugadores o jugadoras que no hayan pasado.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realizará como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y será anunciado por el crupier con las palabras "última carta", dándole a cada jugador o jugadora que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la "mano".

Después de que el o la crupier da las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos se separará una carta, hasta un total de cuatro, que deberán quedar apartadas de las del descarte ("cartas muertas").

Las "cartas muertas" sólo se podrán usar en los siguientes casos:

a) Cuando el o la crupier, al dar la séptima carta, se salta el turno de un jugador o jugadora. En este caso, se le dará la primera "carta muerta" siempre que las cartas de los demás jugadores o jugadoras hayan sido vistas. El jugador la recibirá cuando el o la crupier haya terminado de dar las demás a los jugadores o jugadoras.

b) Cuando un o una crupier, al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usará las "cartas muertas", y las mezclará con las que aún no se han repartido, con el fin de completar la jugada.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las "cartas muertas", el o la crupier sacará una de las que quedan por repartir, la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores o jugadoras ("carta común").

3. Errores e infracciones.

a) Errores en el reparto.

1.º Si al repartir las dos primeras cartas ("hole cards"), alguna de ellas quedase al descubierto, se podrán dar dos casos:

I. Que quede una de ellas al descubierto. En este caso, esa carta es la carta descubierta y el jugador o jugadora recibirá la tercera carta que debería ser cubierta.

II. Que queden las dos primeras cartas descubiertas. En este caso, se le devolverá la apuesta inicial.

2.º Si al repartir la séptima carta, ésta es dada erróneamente, el o la crupier preguntará al jugador o jugadora y, de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

I. Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubrirá y el juego seguirá normalmente.

II. Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores o jugadoras seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas, formándose un bote aparte ("side pot") en el que el jugador o jugadora que no quiso seguir jugando no tomará parte.

b) Errores del o la crupier.

1.º Si en el reparto de la séptima carta el o la crupier, por error, la da descubierta y sólo quedan dos jugadores o jugadoras en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente ("showdown").

2.º Si el o la crupier empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, deberá mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen aquellas y luego retirar, además de dicha carta, tantas cartas como jugadores o jugadoras se mantengan en juego ("burnt cards" o "cartas quemadas").

Las "burnt cards" se pondrán en un lugar separado de los descartes.

c) Errores del jugador o jugadora.

Si un jugador o jugadora, por error, descubre sus cartas cubiertas "hole cards" deberá cubrirlas de nuevo, pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

B.3.) Póquer descubierto en la variante "omaha".

Una vez que todas las personas jugadoras que quieren participar en la jugada hayan puesto un "ante", el crupier dará cuatro cartas cubiertas a los jugadores o jugadoras una por una. Acto seguido se iniciará el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas el crupier separará una "burnt card", que no se mezclará con los descartes y no será vista por los demás jugadores o jugadoras, y colocará tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, iniciándose el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, se retirará una carta y se colocará otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, iniciándose el tercer intervalo de apuestas.

Finalizadas las apuestas, se retirará una nueva carta y se colocará una nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, iniciándose el cuarto y último intervalo de apuestas.

B.4.) Póquer descubierto en la variante "hold'em".

1. Máximos y mínimos de las apuestas.

Se juega con una cantidad mínima denominada "resto" y en caso de agotarse el "resto", se podrán hacer "reposiciones". La cuantía del "resto" y de las "reposiciones" se fijará por el casino de juego para cada partida.

Las modalidades de límite pueden ser tres:

a) Split limit, en las condiciones establecidas en el póquer descubierto en la variante "seven stud póquer".

b) Bote limitado, en las condiciones establecidas en el póquer descubierto en la variante "seven stud póquer".

c) Sin límite.

2. Desarrollo del juego.

Antes del reparto de las cartas, el jugador o jugadora que esté a la izquierda de la "mano" efectuará una apuesta denominada "pequeña ciega", que será la mitad de la apuesta mínima de la mes, y el siguiente jugador o jugadora por su izquierda realizará la apuesta "gran ciega", que será igual que la apuesta mínima de la mesa.

A continuación, el crupier repartirá dos cartas cubiertas a cada jugador o jugadora y se iniciará la primera ronda de apuestas. El primer jugador o jugadora en "hablar" será quien esté situado después del jugador o jugadora que haya realizado la "gran ciega".

Una vez finalizada la primera ronda de apuestas, el o la crupier "quemará" la primera carta del mazo y descubrirá tres cartas comunes sobre la mesa y comenzará la segunda ronda de apuestas. El primer jugador o jugadora en "hablar"

será quién esté situado a la izquierda de la "mano".

Una vez finalizada la segunda ronda de apuestas, el crupier "quemará" la primera carta del mazo y descubrirá la carta común sobre la mesa, dando inicio la tercera ronda de apuestas. El primer jugador o jugadora en "hablar" será quien esté a la izquierda de la "mano".

Finalizada la tercera ronda de apuestas, el crupier "quemará" la primera carta del mazo y descubrirá la quinta y última carta común sobre la mesa para dar comienzo a la cuarta y última ronda de apuestas. El primer jugador o jugadora en "hablar" será quién esté a la izquierda de la "mano".

Una vez acabadas las apuestas, se descubrirán las cartas comenzando por el jugador o jugadora que haya realizado la última apuesta más alta, y se pagará el "pot" al ganador o ganadora, o se repartirá si hay varias jugadas del mismo valor.

3. Apuestas.

Las apuestas deberán realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Las personas jugadoras deberán disponer de dinero suficiente en fichas para terminar la "mano". Si no lo tuviesen, jugarán en proporción a la cantidad apostada ("irán restados").

B.5.) Póquer descubierto en la variante "five stud póquer".

El o la crupier dará una carta cubierta a cada uno de los jugadores o jugadoras en lugar de dos, y una descubierta, empezando el primer intervalo de apuestas.

Al final de cada intervalo de apuestas, el o la crupier dará una nueva carta descubierta a cada jugador, empezando el siguiente intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo de apuestas.

El jugador o jugadora con la combinación más alta será quien inicie las apuestas.

B.6.) Póquer descubierto en la variante "póquer sintético".

1. Reglas generales.

Una vez que todas las personas jugadoras han colocado la apuesta denominada "ante", señalada por el casino, el crupier repartirá dos cartas cubiertas a cada jugador o jugadora y descubrirá la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento, comenzará el primer turno de apuestas el jugador o jugadora que tenga la "mano". Una vez hechas las apuestas se descubrirá la segunda carta. Seguidamente comenzará el segundo turno de apuestas, que será abierto por el jugador o jugadora que haya hecho la apuesta más alta y así sucesivamente hasta que se descubra la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.

2. Errores e infracciones.

a) Errores en el reparto.

Las cartas serán recogidas por el crupier que iniciará la "mano" de nuevo, si durante el reparto se produce alguno de los siguientes supuestos:

1.º Que los jugadores o jugadoras no reciban las cartas en el orden normal.

2.º Que un jugador o jugadora reciba menos o más de las dos cartas que le corresponden.

3.º Que aparezca alguna carta descubierta.

b) Errores del o la crupier.

1.º Si el crupier descubre más de una carta de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas se considerará como válida la primera, debiéndose sustituir las demás por las cartas de la baraja que no se hayan utilizado. En caso de que no haya suficientes se considerará anulada la "mano".

2.º Si el o la crupier descubre una carta de las cinco comunes antes de que haya finalizado el turno de apuestas esta carta se considerará anulada y se sustituirá por otra nueva de las que queden en la baraja.