

DECRETO 2/2008, DE 10 DE ENERO, POR EL QUE SE MODIFICA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN, APROBADO POR DECRETO 44/2001, DE 22 DE FEBRERO.

BOCyL núm. 10, de 16 de enero de 2008

El Estatuto de Autonomía de Castilla y León declara en su artículo 70.1.27.º que la Comunidad Autónoma tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, excepto las loterías y apuestas del Estado y los juegos autorizados por el Estado en el territorio nacional a entidades sin ánimo de lucro.

La Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, aborda de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas, estableciendo las reglas básicas sobre las que debe sentarse la ordenación de estas actividades y prevé el ulterior desarrollo reglamentario.

La citada Ley 4/1998, de 24 de junio, establece que corresponde a la Junta de Castilla y León la aprobación del Catálogo de juegos y apuestas de Castilla y León, como instrumento básico de ordenación de juegos y de las apuestas de la Comunidad, en el que se especificarán los juegos que podrán ser autorizados en la Comunidad, remarcándose, en el artículo 5 del citado texto legal, que se considerarán prohibidos aquellos juegos y apuestas que no estén incluidos en el Catálogo.

De este modo surge el Decreto 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprobó el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, dando origen a una serie de disposiciones reglamentarias reguladoras de los distintos subsectores del sector del juego, véase la reglamentación del juego de las chapas, de las máquinas de juego, de los salones recreativos y de juego, del juego del bingo y, finalmente, de los casinos de juego.

Ya el citado Decreto 44/2001, de 22 de febrero, en su Anexo 7.º, había regulado los denominados juegos exclusivos de los casinos de juego. Sin embargo, surge ahora la necesidad de modificar la regulación que este catálogo hace de estos juegos exclusivos de casinos de juegos para adecuarla a los nuevos tiempos.

A tal objeto se modifican algunos aspectos puntuales de los elementos materiales, personales y de las reglas de juego en los juegos de ruleta francesa, americana, black-jack o veintiuno y punto y banca. Y, por otro lado, se acoge una modificación sustancial en el juego del póquer, introduciendo nuevas modalidades del póquer sin descarte y en el póquer de círculo.

En su virtud, la Junta de Castilla y León, a propuesta del Consejero de Interior y Justicia, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Castilla y León, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 10 de enero de 2008

DISPONE:

Artículo Único.- Se modifica el Anexo 7.º (Juegos exclusivos de Casinos de Juego) del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 44/2001, de 22 de febrero.

Disposición derogatoria única.- Derogación normativa.

Quedan derogadas las disposiciones de igual o inferior rango en lo que se opongan al presente Decreto.

Disposición final única.- Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

Valladolid, 10 de enero de 2008.

El Presidente de la Junta de Castilla y León,

Fdo.: Juan Vicente Herrera Campo

El Consejero de Interior y Justicia,

Fdo.: Alfonso Fernández Mañueco

Uno.- Modificación del punto «II.- Modalidades».

El punto «II.- Modalidades» pasa a tener la siguiente redacción:

«II.- Modalidades

Los juegos que podrán practicarse en los casinos de juego, cuya descripción y reglas de juego se contemplan a continuación son:

- 01 Ruleta francesa.
- 02 Ruleta americana.
- 03 Veintiuna o Black-Jack.
- 04 Bola o Boule.
- 05 Treinta y Cuarenta.
- 06 Punto y banca.
- 07 Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer.
- 08 Bacarrá a dos paños.
- 09 Dados o Craps.

- 10 Póquer de contrapartida.
- 11 Póquer de círculo.
- 12 Ruleta de la fortuna.»

Dos.- Modificación del apartado «01 RULETA FRANCESA».

En el apartado «01 RULETA FRANCESA», se modifican el punto IV.- Elementos personales, y el apartado 2.- Máximos y mínimos de las apuestas, del punto V.- Reglas de juego, que pasan a tener la siguiente redacción:

«01 RULETA FRANCESA

IV.- Elementos personales

Para la denominada “a un solo paño”: Un jefe de mesa, dos crupieres y un extremo de mesa, puesto, este último, cuya presencia en mesa podrá eximirse por la dirección del juego en función de las circunstancias de la partida.

Asimismo, a juicio de la dirección del juego, podrá haber un jefe de mesa por cada dos mesas contiguas, siempre y cuando cada una de ellas disponga de sistema individualizado de grabación.

Para la denominada “a dos paños”: Un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse uno enfrente del otro y de cara al cilindro, y cuatro crupieres que se sitúan en el centro de la mesa, distribuidos de la siguiente forma: dos se colocarán a derecha e izquierda del jefe y subjefe de mesa, respectivamente, dos extremos de mesa colocados en las extremidades de la mesa. No obstante, en función de las circunstancias del juego y a juicio de la dirección del juego, podrá eximirse la presencia del subjefe de mesa y de uno de los dos extremos de mesa.

El jefe y el subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

Los crupieres deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

Los extremos de mesa tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

V.- Reglas de juego

2.- Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida al casino de juego. Los mínimos en las apuestas

denominadas “suertes sencillas”, podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero. El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes de la siguiente manera:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado, en el pleno o número completo por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 120, 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

B) Normas especiales.

La dirección del juego podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas siempre que el casino tuviera autorizada la posibilidad de modificarlos, esta posibilidad se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión, y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino podrá variar su límite de apuesta, anunciando las tres últimas bolas con el límite anterior y completando el anticipo de la mesa, si procediese. La variación del límite de apuesta de una mesa determinada se limitará a una sola vez por sesión de juego y siempre en el sentido de aumentarlo, nunca de disminuirlo.

b) En todo caso, el casino deberá mantener en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la solicitud y autorización concreta se pidiese y dispusiera otra cosa.

c) Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse en cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento regulador de los casinos de juego de la Comunidad de Castilla y León.»

Tres.- Modificación del apartado «02 RULETA AMERICANA».

En el apartado «02 RULETA AMERICANA», se modifican el punto III.- Elementos Personales, y el apartado 2.- Máximos y mínimos de las apuestas, del punto IV.- Reglas de juego, que pasan a tener la siguiente redacción:

«02 RULETA AMERICANA

III.- Elementos personales

El personal afecto a cada mesa comprende un jefe de mesa, un crupier y, eventualmente, un auxiliar, encargado, entre otras funciones, de

asistencia al mismo, de ordenar los montones de fichas.

El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

A juicio de la dirección del juego podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas contiguas, siempre y cuando cada una de ellas disponga de sistema de grabación individualizado.

Jugadores. Podrán participar un número limitado, de acuerdo con las características de las mesas.

IV.- Reglas de juego

2.- Máximos y mínimos de las apuestas: El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida al casino. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

Los mínimos en las apuestas denominadas "suertes sencillas". Podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

El máximo viene fijado respecto a las suertes sencillas, en 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura; y respecto a las suertes múltiples, el máximo viene representado por, en el pleno o número entero, 10, 20 ó 30 veces dicha cantidad mínima; en la pareja o caballo, 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, 40, 80 ó 120 veces; en la seiscena, 60, 120 ó 180 veces; en la columna o docena, 120, 240 ó 360 veces; y en la doble columna y doble docena, 240, 480 ó 720 veces.»

Cuatro.- Modificación del apartado «03 BLACK-JACK O VEINTIUNO».

En el apartado «03 BLACK-JACK O VEINTIUNO», se modifican el punto II.- Elementos Materiales, y el punto III.- Elementos Personales, que pasan a tener la siguiente redacción:

«03 BLACK-JACK O VEINTIUNO

II.- Elementos Materiales

Cartas o naipes. Al black-jack se juega con seis barajas de 52 cartas, cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u onces, según convenga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

Distribuidor o sabot. Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan, apareciendo de una en una.

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. No obstante, los distribuidores, manuales o electrónicos, podrán mantenerse en la propia mesa siempre que, provistos de llave, precinto sellado o cualquier otro sistema de cierre, finalizada la sesión permanezcan convenientemente cerrados. Su distribución a las diferentes mesas la realiza la dirección del juego o persona que le sustituya al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

En caso de bloqueo insubsanable del distribuidor o sabot automático, si este es debido a la mala colocación de la carta, el inspector procederá a colocarla correctamente y se continuará la partida.

En el caso de bloqueo insubsanable del sabot manual o automático producido por otras causas, el inspector sustituirá el sabot por otro, automático o manual, procediendo a continuación el crupier a mezclar y barajar las cartas como si se tratase de la primera partida de la mesa.

Con anterioridad a su instalación, se deberá comunicar al órgano directivo central competente en materia de juego la utilización de distribuidores o sabot automáticos, debidamente homologados, que contengan elementos, dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realicen la función de barajado de cartas de un modo automático.

Mesa de juego, el juego del black-jack se practica en una mesa de forma ovalada que dispone de un paño con siete casillas, destinadas a recoger las apuestas que realicen los jugadores, y de dos ranuras, ubicadas a derecha e izquierda del crupier, en las que se depositan el dinero, las fichas y placas de los cambios, y las propinas, respectivamente. En la parte interior del centro de la mesa estará depositado el anticipo de la mesa.

El casino podrá disponer de mesas reversibles, que podrán servir para jugar a black-jack o póquer sin descarte indistintamente, cuya homologación no será necesaria si lo están cada una de las mesas de los dos juegos individualmente consideradas, y siempre que ambas mesas cumplan la normativa fiscal correspondiente, teniendo en cuenta que, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

III.- Elementos Personales

El inspector o jefe de mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que

durante el transcurso del mismo se presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien, a juicio de la dirección del juego, podrá haber 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.

El crupier. Es el que dirige la partida, teniendo como misión, en su caso, la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y retirar las posturas perdedoras.

Los jugadores. Los jugadores podrán participar sentados o de pie.

Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete. Si algunas plazas no están cubiertas pueden los jugadores apostar sobre las vacantes dentro de los límites de la apuesta, mandando sobre ella el de mayor apuesta o, en caso de igualdad, el de mano más cercana al sabor.

Asimismo podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

No podrá iniciarse o continuar la partida con menos de dos manos apostadas.

Cada "mano" de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la "mano" de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

En ningún caso el número de apuestas por plaza o casilla podrá exceder de tres.»

Cinco.- Modificación del apartado «03 BLACK-JACK O VEINTIUNO».

En el apartado «03 BLACK-JACK O VEINTIUNO», en el punto IV.- Reglas de juego, se añade la letra e) al punto 1.- Posibilidades de juego, con la siguiente redacción:

«03 BLACK-JACK O VEINTIUNO

IV.- Reglas de juego

1.- Posibilidades de juego.

e) Retiro. Un jugador podrá desistir de su jugada, perdiendo la mitad del importe de su apuesta, siempre que el primer naipé del crupier no sea un As, y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la solicite.»

Seis.- Modificación del apartado «06 PUNTO Y BANCA».

En el apartado «06 PUNTO Y BANCA», se modifican los puntos II.- Elementos Materiales, el punto III.- Elementos Personales, y el apartado 1 del punto IV.- Reglas del juego, que pasan a tener la siguiente redacción:

«06 PUNTO Y BANCA

II.- Elementos Materiales

Cartas. Se utilizarán seis barajas debidamente homologadas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

Distribuidor o sabot. Se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de black jack en el presente catálogo.

Mesa de juego. Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una en frente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos crupieres, respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe, asimismo, igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca, a favor de punto y a favor de la igualdad. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

También podrá practicarse el juego en una mesa de reducidas tipo "mini," con dimensiones y características similares a la del veintiuno o black jack, que puede permitir el uso alternativo y reversible para ambos juegos, para un número de jugadores sentados igual o inferior a siete, y tipo "midi" para un número de jugadores igual e inferior a nueve. En estas mesas no podrán participar jugadores de pie y se sustituirá la cesta para recibir las cartas usadas por un recipiente situado a la derecha del crupier y destinado a este fin.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: Una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otras u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo existirá una casilla en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor del empate.

III.- Elementos Personales

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y tres crupieres, si bien la dirección del juego podrá, en función de las circunstancias de la partida, eximir la presencia en mesa de uno de ellos. En el caso de que el juego se desarrolle en

las mesas reducidas, sin perjuicio de que las funciones de supervisión del jefe de mesa se lleve a cabo sobre cada una de las mesas, éstas podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de tres en la modalidad de nueve jugadores y de cuatro en su modalidad de siete, y podrá reducirse el número de crupieres a uno para cada mesa.

Jefe de mesa. Le corresponde la dirección y supervisión del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuye. También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

Crupieres. Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también, en su caso, la mezcla de las cartas, su introducción en el sabot y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto.

Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo pasarán el sabot, recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

Cuando el juego se desarrolle en la mesa reducida, la distribución de las cartas corresponderá al crupier, la primera y la tercera para punto y la segunda y la cuarta para banca, procediendo a extraer una carta adicional para el punto o la banca, siguiendo las reglas de la tercera carta.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, las cartas serán retiradas con las caras hacia abajo y depositadas en un recipiente o cajetín destinado a este fin.

Podrán participar en el juego jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la dirección del casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el sabot pasará al que esté situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la "mano" de la banca; la "mano" del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la "mano" del jugador, tendrá las cartas el crupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el sabot al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

Banca. El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la "mano" de la banca se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo que conste en la correspondiente autorización del casino, y el máximo de las apuestas será fijado para cada mesa entre 20 y 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

IV.- Reglas de juego

1.- Cada jugador recibe inicialmente dos cartas.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto.

En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquél cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a empate, que cobrarán del establecimiento su ganancia a razón de ocho a uno. Las apuestas sobre el "empate" no podrán ser superiores al 10% del máximo de la mesa.

Recibidas las dos primeras cartas por la "mano" del jugador y la "mano" de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra "mano" solicitar una tercera carta.»

Siete.- Modificación del apartado «10 PÓQUER SIN DESCARTE».

Se modifica el apartado «10 PÓQUER SIN DESCARTE», que pasa a tener la siguiente redacción:

«10 PÓQUER DE CONTRAPARTIDA

1. Póquer de contrapartida en la variedad de póquer sin descarte

I.- Denominación

El póquer sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con cartas, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras. Se juega con cinco cartas y el objetivo del juego en conseguir una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca.

II.- Elementos materiales

Cartas o naipes. Al póquer se juega con una baraja, de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse

como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

Distribuidor o sabot. Se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de black-jack en el presente Catálogo.

Mesa de juego. Será de las mismas medidas y características que las de black-jack, con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, otros tantos espacios diferenciados para jugar la apuesta del seguro y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuesta del progresivo, así como una abertura para introducir las propinas.

III.- Elementos personales

El jefe de mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien, a juicio de la dirección del juego, podrá haber 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.

El crupier. Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago a los que resulten ganadores. No obstante la mezcla de las cartas podrá realizarse también, mediante barajadores automáticos, previamente homologados.

Jugadores. Que pueden estar sentados y de pie.

En relación con los sentados, el número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete. Asimismo, podrán apostar sobre la "mano" de cualquier otro jugador, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

De idéntico modo podrán apostar "a ciegas" sobre las casillas vacías, emplazando la postura inicial y la segunda postura antes de iniciar el reparto y no teniendo opción a ver las cartas de esa casilla.

Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre "la mano" de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a tres.

En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá mostrar sus cartas a los demás jugadores ni pedir consejo.

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

IV.- Reglas del juego

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 (ejemplo: as, rey, dama, jota y 10 de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que esta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póquer. Es la formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro reyes y un 7). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también de igual valor (ejemplo: tres 7 y dos 8). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la 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 son de un mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es la formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja (ejemplo: tres damas, un 7 y un 2). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la formada por cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y dos cartas de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: dos reyes, dos 7 y un as). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y tres diferentes (ejemplo: dos damas, un 6, un 9 y un as). Se paga una vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Es la combinación formada cuando no se produce ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del crupier. Se entiende que las cartas son mayores atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a las siguientes y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del crupier, perdiéndola en caso contrario y, en caso de empate, por tratarse de jugadas de igual valor, conserva su apuesta pero sin ganar premio alguno.

Cuando crupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, atendiendo a las siguientes reglas:

- Cuando ambos tengan póquer, gana el formado por cartas de valor más alto (ejemplo: un póquer de reyes supera a uno de damas).

- Cuando ambos tengan full, gana quien tenga las tres cartas iguales de valor más alto.

- Cuando ambos tengan escalera de cualquier tipo, gana quien tenga la carta de valor más alto.

- Cuando ambos tengan color, gana quien tenga la carta de valor más alto (según lo descrito para cartas mayores).

- Cuando ambos tengan trío, gana el que está formado por las cartas de valor más alto (igual que en el póquer).

- Cuando ambos tengan doble pareja, gana el que tenga la pareja formada por cartas de valor más alto. Si coincide, se pasa a la segunda pareja y, en último lugar, a la carta que queda de valor más alto.

- Cuando ambos tengan pareja, gana quien la tenga de valor más alto. Si coincide, se pasa a la carta de valor más alto de las cartas restantes (según lo descrito para cartas mayores).

2.- Máximos y mínimos de las apuestas. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino.

Bandas de fluctuación para la apuesta inicial. Debe tener como límite máximo el de 10, 20 ó 25 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas.

3.- Desarrollo del juego. La extracción de naipes del depósito, su desempaqueado y su mezcla, se atenderán a las normas del Reglamento de casinos de juego.

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. Seguidamente el crupier cerrará las apuestas anunciando "no va más" y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada "mano", comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Da también carta a la banca y completa la distribución de las cinco cartas a cada jugador y a la banca, con la salvedad de que la última carta para la banca se dará descubierta o por el anverso.

En el caso de que los naipes se mezclen y distribuyan mediante distribuidor o sabot automático, el crupier los repartirá de cinco en cinco para cada una de las manos que están en juego, dándose para sí mismo los últimos cinco naipes, descubriendo el último de éstos.

Tras la distribución de los naipes, los jugadores, sin quitar las manos de la mesa, miran sus cartas, que habrán de estar a la vista del crupier, y optarán entre continuar el juego ("ir"), diciendo "voy" o retirarse del mismo ("pasar") diciendo "paso". Los que opten por "ir" deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta. Los que opten por "pasar" perderán la apuesta inicial, debiendo dejar boca abajo sobre la mesa

de juego sus cartas, procediéndose en ese momento por el crupier a retirar la apuesta a comprobar el número de cartas y a recogerlas.

Después de que los jugadores se hayan decidido por "ir" o "pasar", el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un as y un rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 por 1). Si la banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un as y un rey, o una combinación superior, el crupier comparará sus cartas con las de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta, abonando a la par (1 por 1) la postura inicial.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del crupier, perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste. En caso de empate, se estará a lo dispuesto en el punto primero de este apartado.

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

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esta prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

V.- Opciones de juego adicionales

Opcionalmente, el casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego.

1.- Seguro.

El jugador deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, y antes de comenzar a distribuir las cartas, una apuesta no superior a la mitad del mínimo de la mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del póquer sin descarte, y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tiene opción a la siguiente tabla de pagos:

a) Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

b) Póquer: 300 veces la cantidad única estipulada.

c) Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

d) Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

2.- Progresivo.

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que el casino haya obtenido la autorización correspondiente, los jugadores podrán participar en un carrusel formado por todas las mesas dedicadas en el casino al juego de póquer 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. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesto en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

El objetivo es conseguir un premio especial, que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado del progresivo en aquel momento.

El progresivo estará cuantificado por la suma de todas las apuestas realizadas a esta modalidad por los jugadores, previa deducción autorizada a favor del establecimiento, con un porcentaje que nunca podrá ser inferior al 70 por cien de las apuestas.

El pozo inicial, o cantidad que debe tener acumulado a su inicio el progresivo, nunca podrá ser inferior a 3.000 euros o 1.200 veces la cantidad única estipulada de apuesta al "Progresivo".

La totalidad de las cantidades acumuladas en las mesas conformarán el progresivo y será entregado al jugador de cualquiera de ellas que consiga una de las combinaciones que posibilitan la obtención del progresivo, conforme a la siguiente tabla:

- a) Escalera real: Obtiene el acumulado de todas las mesas.
- b) Escalera de color: Obtiene el 10% del acumulado.
- c) Poker: Obtiene el 5% del acumulado.
- d) Full: Obtiene 120 veces el valor de la apuesta.
- e) Color: Obtiene 60 veces el valor de la apuesta.
- f) Escalera: Obtiene 30 veces el valor de la apuesta.

En los supuestos de que se obtuviese escalera de color o póquer, se abonará el 10 ó 5%, según el caso, del acumulado, en primer lugar al jugador que la tuviese de mayor valor, y después el porcentaje correspondiente de la cantidad restante a los que tuviesen premios de valor inferior. Si las escaleras de color fuesen iguales, se pagará a cada jugador el 10% de la cantidad inicial del acumulado de esa jugada.

Efectuado el reparto de premios, deberá consignarse en el libro de contabilidad de la mesa las cantidades abonadas, y en el visor, la deducción correspondiente.

3.- Comprar una carta adicional.

En esta opción de juego, 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 que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, este depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta

inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

2.- Póquer de contrapartida en la variedad de póquer "trijoker"

I.- Denominación

El trijoker es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de jota.

II.- Elementos materiales

Cartas o naipes. Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del black-jack o veintiuno, de 52 cartas. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

El distribuidor o sabot. Se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de black-jack en el presente Catálogo.

La mesa de juego. Será 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 propias.

III.- Elementos personales

El jefe de mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien, a juicio de la dirección del juego, podrá haber 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.

Crupier. Le corresponde la banca, la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el abono de las ganadoras. Asimismo, dirige la partida anunciando las distintas fases del juego y efectuando el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

Jugadores. En el trijoker pueden participar un máximo de siete jugadores sentados. Está prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada mientras dure la mano.

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

IV.- Reglas de juego

1.- Combinaciones posibles. 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 (K), dama (Q), jota (J) y 10. Se paga 500 veces la apuesta.
- b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que este coincida con las cartas de mayor valor. Se paga 200 veces la apuesta.
- c) Póquer. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor. Se paga 50 veces la apuesta.
- d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores. Se paga 11 veces la apuesta.
- e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se paga ocho veces la apuesta.
- f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas en orden correlativo y de distinto palo. Se paga cinco veces la apuesta.
- g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja. Se paga tres veces la apuesta.
- h) Doble pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores. Se paga dos veces la apuesta.
- i) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, jota (J). Se paga una vez la apuesta.

Las reglas de abono de las combinaciones ganadoras se expondrán en cada mesa de juego.

2.- Máximos y mínimos de las apuestas. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres apuestas de cada jugador.

La dirección de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada.

La apuesta inicial tendrá como límite máximo el de 30 veces el mínimo establecido en las correspondientes bandas de fluctuación autorizadas.

3.- Desarrollo del juego. La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla, se atenderán a las normas del Reglamento de casinos de juego.

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. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una

de las tres casillas dispuestas en su departamento.

Cuando las apuestas estén efectuadas y el crupier anuncie el "no va más", éste comenzará el reparto de los naipes de la siguiente forma: Los entregará cubiertos, uno por uno y alternativamente, a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada enfrente de él y a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. En el caso de que se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente. Si el naipe que se descubriera fuera uno de los dos comunes para todos los jugadores y situados delante del crupier, se continuará la jugada normalmente, salvo que sea una jota (J) o mayor, en cuyo caso, se anulará la mano completa.

Los jugadores, una vez que hayan visto sus propias cartas y en el turno que les corresponda, podrán retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. El crupier descubre la carta situada en la casilla a su izquierda, que es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos, cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1 después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el crupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha, que también es común para todos los jugadores y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

De conformidad con las reglas establecidas en punto primero de este apartado, el crupier procede a abonar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego. Al finalizar, el crupier retirará y comprobará las cartas.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

V.- Errores y prohibiciones

1.- Errores. Cualquier error en la distribución de los naipes, en el número o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, comporta la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el punto tercero del apartado anterior. Las

cartas deberán permanecer, en todo momento, sobre la mesa.

2.- Prohibiciones. Los jugadores no podrán intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.»

Ocho.- Modificación del apartado «11 PÓQUER SINTÉTICO».

Se modifica el apartado «11 PÓQUER SINTÉTICO», que pasa a tener la siguiente redacción:

«11 PÓQUER DE CÍRCULO

1. Póqueres de círculo: normas generales y comunes

a las diferentes variantes del póquer de círculo

I.- Denominación

El póquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

II.- Variantes del póquer de círculo

1.- Son variantes de póquer de círculo, las siguientes:

a) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.

b) Póquer descubierto, en sus cinco variantes:

- Seven stud póquer.

- Omaha.

- Hold'em.

- Five stud póquer.

- Póquer sintético.

2.- Cada una de las variantes de póquer citadas en el apartado anterior se regirán por sus normas específicas recogidas en el presente Catálogo y, en todo lo no previsto en ellas, se aplicarán las normas generales contenidas en este punto.

III.- Elementos materiales

Cartas o naipes. Se juega con una baraja de características similares a las utilizadas en el juego de black-jack o veintiuno, de 52 cartas. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juega o como As detrás del rey (K).

Mesa de juego. Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en uno de sus lados mayores destinado a acoger al crupier. La mesa sólo admitirá jugadores sentados hasta un máximo de 10, y deberá tener una zona central, que será la utilizada para depositar las apuestas, claramente delimitada de la zona exterior que será la utilizada por los jugadores para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Asimismo, las mesas deberán disponer de las siguientes aberturas o ranuras: Una, a la derecha

del crupier, para las deducciones en beneficio del casino de juego, llamada pozo o cagnotte, y otra, a la izquierda, para introducir las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores.

Beneficio. El beneficio del casino de juego se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Será hasta del 5 por 100 sobre el dinero aportado en cada mano y se introducirá en el pozo o cagnotte, deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada mano. Dicho beneficio se fijará, a criterio del establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

b) Será un porcentaje que oscilará por sesión entre el 10 y 20 por 100 del máximo de la mesa o del resto según la modalidad de póquer. Se entiende por sesión una hora de juego más las últimas manos.

IV.- Elementos personales

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un crupier. La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un jefe de sector o equivalente y, además, puede haber un cambista para diversas mesas.

Jefe de mesa. Corresponde al jefe de mesa controlar el desarrollo correcto del juego actuando como delegado de la dirección del casino de juego, resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevar una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes en la mesa.

Crupier. El crupier es la persona que realiza el recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncia en voz alta las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcula e ingresa el beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introduce las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; controla el juego y vigila para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia, controla y abona el bote. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo debe comunicar al jefe de mesa. Todo ello, sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen.

Cambista. Además, en el caso de que la dirección del juego lo considere necesario, podrá haber un cambista que atenderá a las distintas mesas y cuya función principal será cambiar dinero por fichas.

Jugadores. Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Los puestos se sortearán al inicio de la partida. Si comenzada la partida quedaran plazas libres

corresponderá al jefe de mesa o equivalente la asignación de los puestos.

A petición propia el jugador que ocupe un departamento en la mesa puede descansar durante dos jugadas o manos, sin perder el puesto en la mesa.

V.- Reglas de juego

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 (ejemplo: as, rey, dama, jota y 10 de trébol).

b) Escalera de color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9 y 10).

c) Póquer: Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro reyes y un 6).

d) Full: Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: tres 8 y dos 7).

e) Color: Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 5, 7, 10, dama y as de tréboles). En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el full.

f) Escalera: Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y jota).

g) Trío: Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (ejemplo: Tres 8, un 7 y un 2).

h) Figuras: Es la combinación formada por cinco cartas que debe ser as, rey, dama o jota. Esta combinación sólo se utiliza en la variedad de póquer cubierto con cinco cartas.

i) Doble pareja: Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 6, dos jotas y un as).

j) Pareja: Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un as).

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

2.- Desempate. Cuando dos o más jugadores tienen la misma jugada, gana quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando dos o más jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: Un póquer de reyes supera a uno de damas).

b) Cuando dos o más jugadores tienen "full", gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando dos o más jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana aquél que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando dos o más jugadores tiene color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

e) Cuando dos o más jugadores tiene trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

f) Cuando dos o más jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta y, si coincide, se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando dos o más jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

h) Cuando dos o más jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3.- Máximos y mínimos de las apuestas. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos que tenga autorizados el casino de juego.

a) Normas generales sobre estos límites. El mínimo y el máximo de la mesa dependen de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40 por 100 del máximo y el "ante" (apuesta inicial) será como máximo un 50 por 100 del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1.º "Split limit": El máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2.º Bote con límite: El máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3.º Bote sin límite: No existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales. El director del casino de juego, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa, una vez puesta en funcionamiento, con previo anuncio a los jugadores.

VI.- Desarrollo del juego

1.- Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego, como mínimo, cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida. En el caso de que el número de jugadores descienda por debajo de la citada cifra, deberá suspenderse el desarrollo de las partidas hasta que se subsane dicha situación. Transcurridos quince minutos desde el momento en que se produjo la suspensión, el director de juegos podrá acordar el cierre de la mesa por no encontrarse en ella, al menos, cuatro jugadores.

2.- El crupier señala, al inicio de la partida, quién tiene la “mano” colocando delante del jugador una pieza redonda (“marca”). La “mano” irá rotando en el sentido de las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

El barajado podrá realizarse por el crupier y por los jugadores. El crupier, tras comprobar que está la totalidad de los naipes de la baraja, procederá a barajarlos, al menos tres veces, de forma que no sean vistos por los jugadores, con el siguiente orden: Mezclar (tipo “chemin de fer”), agrupar, barajar. Cualquier jugador podrá realizarlo, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realizará el crupier, que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la mano para que proceda al corte o talla.

3.- Al realizar el corte se deben observar las siguientes prescripciones:

- a) Se cortará el mazo de cartas barajadas con una sola mano.
- b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.
- c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.
- d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte. En el caso de que al cortar quedase al descubierto alguna carta del mazo deberá barajarse de nuevo.

Después de haberse realizado el corte, los participantes deben hacer su “ante” o apuesta inicial fijada por el casino de juego. Cuando los jugadores hayan realizado sus apuestas el crupier repartirá las cartas en el sentido de las agujas del reloj, evitando que las cartas sean vistas por los demás jugadores. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

4.- Acto seguido, se inician las apuestas y el crupier va indicando a quién le corresponde apostar, según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

- a) Retirarse y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las que se están usando en el juego. En este caso el crupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira, no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores.

- b) Pasar. El jugador al que le llegue su turno de apostar podrá no hacerlo diciendo “paso” siempre y cuando ningún jugador anterior haya

realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas.

- c) Reservarse. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla, si lo desea.

- d) Cubrir la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

- e) Subir la apuesta metiendo en el bote el número de fichas suficiente para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su izquierda, 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 puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas todos los jugadores “activos” o que permanezcan en la mano deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote, excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

En el caso de que al finalizar el turno de las apuestas sólo un jugador hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente la mano y obtendrá el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

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

6.- Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada. Los jugadores deberán disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la mano. En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

Los jugadores que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. Caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el crupier y, si reincide, el jefe de mesa decidirá sobre su participación o continuación en la partida.

7.- El crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El crupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

8.- Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la izquierda del jugador que las haya descubierto en primer lugar.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho pues es el crupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

9.- Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y retirará las cartas de la mesa.

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

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 pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

10.- La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de la partida, siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino de juego no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

VII.- Errores e infracciones en el juego

1.- Errores en el reparto. Si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha

habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo:

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

b) Cuando un jugador reciba más o menos cartas de las debidas y no se pueda corregir el error antes de realizar las apuestas.

c) Cuando al comenzar la mano un jugador reciba una carta que no le corresponde y se tenga constancia de que la ha visto.

d) Cuando haya más de una carta boca arriba en la baraja.

e) Cuando se descubra que faltan una o más cartas en la baraja o que ésta es defectuosa.

2.- Errores del crupier:

a) En el caso de que el crupier anuncie una mano equivocadamente, las cartas hablan por sí mismas y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) No se considerará error en el reparto de los naipes cuando el crupier dé una carta a un jugador ausente. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retirará su mano y dejará de jugar.

c) Tampoco se considerará error en el reparto de las cartas cuando el crupier dé una carta a un jugador que no vaya a jugar la mano o a un sitio que se encuentre vacío, de manera que el crupier dará las cartas normalmente, incluido dicho espacio vacío, recogiendo las de éste cuando termine de repartirlas.

3.- Errores del jugador:

a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; caso contrario será advertido por el crupier.

b) Excepto en el caso de que el crupier pueda reconstruir la mano sin duda alguna, el jugador que mezcle sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta pierde el bote. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

c) El jugador que para cubrir una apuesta meta en el bote un número insuficiente de fichas sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta, sin que tenga derecho a retirarlas.

d) Cuando un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

e) El juego seguirá siendo válido aunque un jugador por error descubra sus cartas.

f) La apuesta realizada por un jugador fuera de su turno se considerará válida pero cuando llegue su turno de apuestas no podrá subir la misma.

g) En el supuesto de que uno o varios jugadores no hubieran realizado el “ante” al repartir las cartas, se considerará que la mano es válida y deberán poner el “ante” si quieren participar en la mano. Si no fuera posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial, se jugará la mano con un bote reducido.

h) Al jugador que ponga en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano, así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar deberá ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. El jefe de mesa analizará la situación y tomará la decisión oportuna.

VIII.- Prohibiciones

No se permiten las actuaciones siguientes:

a) Jugar por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el bote conjuntamente.

c) Repartirse el bote voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

f) Prestarse dinero entre jugadores.

g) Guardarse las fichas de su resto.

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

i) Hacer comentarios entre clientes acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no estén jugando esa mano.

j) Intercambiar un jugador su puesto con otra persona o abandonar la mesa de juego dejando encargado a otro jugador para que éste pueda realizar o igualar las demás apuestas o encargárselo a otro jugador de la mesa.

k) Influir o criticar un jugador el juego que realice otro. No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino de juego debidamente autorizado.

2.- Póquer cubierto de cinco cartas con descarte

I.- Elementos materiales

Cartas o naipes. Se jugará con 52 ó 32 cartas, en función del número de jugadores.

II.- Desarrollo del juego

1.- Los jugadores que participan en la jugada realizarán el “ante” o apuesta inicial, tras lo cual reciben cinco cartas cubiertas y comienza el primer intervalo de apuestas. La mano y los demás jugadores pueden actuar de las siguientes formas:

a) Abrir el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de jota o una combinación mayor.

b) Pasar, es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un

jugador puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de jota.

2.- En el supuesto que el jugador que tenga la combinación mayor pase, el siguiente jugador al que le toque hablar puede abrir el bote o pasar, y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el bote está abierto y cada jugador en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

3.- Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una mano en blanco. En ese caso, el juego continuará, pero habrá de realizarse otro “ante” y en este caso se necesitará al menos una pareja de damas para abrir el bote. Si esa jugada fuera nuevamente una mano en blanco se necesitará al menos una pareja de reyes en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente mano en blanco se necesitará una pareja de as para la siguiente mano. En el caso de que la mano fuese nuevamente mano en blanco, el crupier seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de as como mínimo.

4.- Cuando hayan sido igualadas todas las apuestas, los jugadores que sigan en la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse; comenzando por el primero que abrió el bote. El crupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco. Las cartas solicitadas se reciben por cada jugador, en su turno, antes que el siguiente se descarte.

Si un jugador no quiere cambiar sus cartas se dice que “está servido” y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

5.- El jugador que abrió el bote puede 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 tal manera que al finalizar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el crupier, al dar las cartas de los descartes, nota cuando ha dado la penúltima que no va a tener suficientes para completar los mismos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador que abrió el bote y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

Durante el descarte y hasta el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

6.- Cuando se haya finalizado el reparto, corresponderá al jugador que abrió el bote pasar o apostar. Si dicho jugador se ha retirado, es el jugador que se encuentra a su izquierda el que tiene el turno. Cada uno de los demás jugadores en su turno puede retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

III.- Errores e infracciones en el juego

1.- Errores en el reparto. Si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido error en el reparto, y se procederá de la siguiente manera:

a) En el caso de que algún jugador reciba demasiadas cartas o menos de las debidas, y antes de mirarlas lo hiciera saber al crupier, éste deberá recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja o completar su número respectivamente.

b) Si en el supuesto anterior el jugador ha visto alguna de las cartas, se considera error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo.

c) También se considerará error de reparto cuando la primera carta que reciba un jugador se da boca arriba, debiéndose iniciar de nuevo la jugada.

2.- Errores del crupier. El crupier que retire la baraja antes de finalizar la jugada, cuando aún tienen que repartirse más cartas a los jugadores, debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En otro caso, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La mano debe proceder de nuevo al corte y el crupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3.- Errores del jugador. La jugada es "falsa" cuando el jugador que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, por lo tanto no podrá ganar el bote y se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad, permaneciendo cualquier ficha que haya apostado en el bote. Si se ha realizado la última apuesta y ésta no ha sido cubierta, las fichas apostadas se quedan en el bote para la siguiente partida. En el caso de duda es el jefe de mesa quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

3.- Póquer descubierto en sus cinco variantes

1.- Póquer descubierto en la variante "seven stud póker"

1.- Concepto. El "seven stud poker" es una variante de póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí, cuyo objeto es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible con siete cartas entregadas por el crupier, teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador.

2.- Máximos y mínimos de las apuestas. Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda 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. 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 existe al dar la sexta carta.

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

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

3.- Reglas del juego. El reparto de los tres primeros naipes se hará uno a uno por el crupier a cada uno de los jugadores, los dos primeros cubiertos y el tercero descubierto.

A continuación se inicia el primer intervalo de apuestas, anunciado por el crupier a los jugadores mediante la frase "hagan sus apuestas". El jugador que tenga la carta más baja de entre las destapadas hablará primero; no podrá pasar ni retirarse, debiendo efectuar, como mínimo, la apuesta mínima de la mesa. En caso de igualdad, hablará el más cercano por la izquierda a la mano.

Al terminar de repartirse la cuarta carta tiene lugar el segundo intervalo de apuestas y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. Este segundo intervalo de apuestas se abre por el jugador que tenga la combinación de cartas más alta o en su defecto con la carta más alta, pudiendo pasar pero permaneciendo en juego ("check") o apostar ("bet"). En ningún caso puede retirarse del juego.

Cuando al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo haya un jugador que haya realizado una apuesta y todos los demás hayan pasado, ganará automáticamente la mano y se llevará el bote. Los jugadores que no hayan pasado recibirán una carta descubierta al finalizar el segundo intervalo de apuestas.

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

El crupier anunciará el quinto y último intervalo de apuestas con la frase "última carta" y dará una carta cubierta a cada jugador que permanezca en la partida. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la mano.

Una vez el crupier reparta las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos, se separará una carta, hasta un total de cuatro ("cartas muertas"), que deben quedar apartadas de las de descarte. Estas cartas sólo se pueden

utilizar al repartir la séptima carta y en los siguientes casos:

a) Si el crupier advierte que no tiene suficientes cartas para terminar este intervalo, mezclará las “cartas muertas” con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

b) Si el crupier se salta el turno de un jugador, se le da la primera “carta muerta” cuando haya terminado de dar las demás a los jugadores y siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

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

4.- Errores e infracciones en el juego:

a) Errores en el reparto:

1.º Cuando quede al descubierto alguna de las dos primeras cartas (“hole cards”) se pueden dar dos casos:

Que quede una de ellas al descubierto. En este caso esa carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

2.º Cuando al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente el crupier preguntará al jugador si a pesar del error quiere seguir jugando; en caso afirmativo la carta se cubre y el juego sigue normalmente. 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 seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte (“side pot”), en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

b) Errores del crupier:

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

2.º La distribución de las cartas por el crupier cuando los jugadores aún no hayan finalizado las apuestas supondrá que aquél deberá mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirarla, así como tantas cartas como jugadores se mantengan en juego (“burnt cards”), poniendo tales cartas cubiertas en un lugar separado de los descartes.

c) Errores del jugador: Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas (“hole cards”), debe

cubrirlas de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

II.- Póquer descubierto en la variante “Omaha”

1.- Concepto. Es una variante del “seven stud poker”, que se juega con 52 cartas, cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

2.- Desarrollo del juego. El inicio del primer intervalo de apuestas está precedido de la realización del “ante” por los jugadores que quieren participar en la jugada y del reparto de cuatro cartas cubiertas, que el crupier realiza a continuación.

Después de la finalización del intervalo de apuestas el crupier separa una carta (“carta quemada”), que ni se mezcla con los descartes ni es vista por los demás jugadores y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca una nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

III.- Póquer descubierto en la variante “hold'em”

1.- Concepto. Es una variante del “seven stud poker” cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualesquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

2.- Reglas del juego. La única diferencia que existe con la variante de póquer “omaha” es que en lugar de dar el crupier las cuatro cartas al inicio de la partida sólo da a los jugadores dos cartas.

IV.- Póquer descubierto en la variante “five stud póker”

1.- Concepto. Es una variante del “seven stud poker” y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

2.- Elementos del juego. Cartas. Se juega con 32 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, rey, dama, jota, 10, 9, 8 y 7.

3.- Reglas del juego. Desarrollo del juego. El crupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas. En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

Al finalizar cada intervalo de apuestas el crupier da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el siguiente intervalo de

apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo de apuestas.

V.- Póquer descubierto en la variante póquer sintético

1.- Concepto. El póquer sintético es una variante de póquer de círculo cuyo objetivo es alcanzar la combinación de cartas de valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos entregadas o repartidas por el crupier 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. El póquer 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, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la del rey.»