



I. COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

A. DISPOSICIONES GENERALES

CONSEJERÍA DE LA PRESIDENCIA

ORDEN PRE/651/2013, de 24 de julio, por la que se aprueban y regulan las variedades de los juegos del póquer de contrapartida y del póquer círculo en la Comunidad de Castilla y León.

El Estatuto de Autonomía de Castilla y León declara en su artículo 70.1.27 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 aprueba 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 de juego, del juego del bingo y, finalmente, de los casinos de juego.

El citado Decreto 44/2001, de 22 de febrero, en su Anexo 7.º, regula los denominados juegos exclusivos de casinos de juego entre los que figuran el póquer de contrapartida y el póquer de círculo, en los apartados 10 y 11, respectivamente, donde se recogen las normas generales y comunes aplicables a estas modalidades de póquer, dejando la aprobación de las diversas variedades y el establecimiento de sus normas específicas a su regulación por orden de la Consejería competente en materia de juego.

Por cuanto antecede, y en uso de la facultad contenida en la Disposición Final Primera del Decreto 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León,

DISPONGO:

TÍTULO I

Objeto y régimen jurídico

Artículo 1. Objeto.

Es objeto de la presente orden la aprobación y regulación de las variedades de los juegos del póquer de contrapartida y del póquer de círculo en la Comunidad de Castilla y León, juegos exclusivos de casinos de juego regulados en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 44/2001, de 22 de febrero.

Artículo 2. Régimen jurídico.

Las variedades aprobadas por esta orden se desarrollarán conforme a las normas generales y comunes aplicables al juego del póquer de contrapartida y de círculo establecidas en los apartados 10 y 11 del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, sin perjuicio de las normas específicas reguladas en la presente orden para cada una de ellas.

TÍTULO II

Variedades del juego del póquer de contrapartida

Artículo 3. Variedades del juego del póquer de contrapartida.

En la Comunidad de Castilla y León se podrán practicar, en los casinos de juego, las siguientes variedades del juego del póquer de contrapartida.

- a) Póquer sin descarte.
- b) Póquer Trijoker.
- c) Tripóquer o Póquer de Tres cartas.
- d) Póquer Texas Hold'em Bonus.
- e) Pai Gow Póquer.
- f) Póquer Texas Hold'em.
- g) Póquer de cuatro cartas.
- h) Póquer con descarte.
- i) Texas Póquer.

CAPÍTULO I

Póquer sin descarte

Artículo 4. Descripción del póquer sin descarte.

El póquer sin descarte es una variedad del juego del póquer de contrapartida, practicado con cinco cartas o naipes, en el que los participantes juegan contra el

establecimiento y, en el que existiendo varias combinaciones ganadoras, el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca.

Artículo 5. Especialidades en los elementos materiales y personales.

1. Mesa de juego. Será de las mismas medidas y características que las de black-jack, con las casillas de apuestas divididas en los 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.

2. Jugadores. 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 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.

Artículo 6. Combinaciones posibles del póquer sin descarte.

1. 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.

2. 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:

- a) Cuando ambos tengan póquer, gana el formado por cartas de valor más alto (ejemplo: un póquer de reyes supera a uno de damas).
- b) Cuando ambos tengan full, gana quien tenga las tres cartas iguales de valor más alto.
- c) Cuando ambos tengan escalera de cualquier tipo, gana quien tenga la carta de valor más alto.
- d) Cuando ambos tengan color, gana quien tenga la carta de valor más alto (según lo descrito para cartas mayores).
- e) Cuando ambos tengan trío, gana el que está formado por las cartas de valor más alto (igual que en el póquer).
- f) 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.
- g) 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).

Artículo 7. Máximos y mínimos de las apuestas del póquer sin descarte.

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, deben tener como límite máximo el de 10, 20 ó 25 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas.

Artículo 8. Desarrollo del juego del póquer sin descarte.

1. 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 si 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

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

Artículo 9. Opciones de juego adicionales del póquer sin descarte.

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 variedad 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 variedad 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.

CAPÍTULO II

Póquer trijoker

Artículo 10. Descripción del póquer trijoker.

El póquer trijoker es una variedad del juego del póquer de contrapartida practicado con cartas o naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas y siendo jugada mínima la pareja de jotas.

Artículo 11. Especialidades en los elementos materiales y personales.

1. 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 propinas.

2. 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.

Artículo 12. Combinaciones posibles del póquer trijoker.

1. Las combinaciones posibles, 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.

Artículo 13. Máximos y mínimos de las apuestas del póquer trijoker.

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.

Artículo 14. Desarrollo del juego del póquer trijoker.

1. 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.

2. 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.

Artículo 15. Errores y prohibiciones del póquer trijoker.

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

CAPÍTULO III***Tripóquer o Póquer de Tres cartas******Artículo 17. Descripción del póquer tripóquer o póquer de tres cartas.***

El póquer tripóquer o póquer de tres cartas es una variedad del juego del póquer de contrapartida practicado con tres cartas o naipes en el que los participantes juegan contra el establecimiento y en el que la banca sólo juega si, entre sus cartas, hay como mínimo una dama, o una combinación superior, si no es así, la banca pagará a cada jugador su apuesta inicial, finalizando el juego, o bien, ofrecerá una apuesta adicional, que el jugador podrá ganar si obtiene alguna de las combinaciones previamente determinadas, con independencia de la combinación que tenga el crupier.

Artículo 18. Especialidades de los elementos materiales y personales.

1. Mesa de juego. La mesa es de las mismas dimensiones que la mesa de blak-jack con las casillas divididas en tres espacios, uno para las apuestas denominadas «Ante», otro para la segunda apuesta y un tercero para la apuesta «Pareja Plus».

2. Jugadores. 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 de siete. Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores y comentarles su jugada. Opcionalmente, los Casinos que expresamente lo indiquen, podrán permitir que participen hasta tres jugadores apostando sobre la «mano» de un jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

Artículo 19. Combinaciones posibles del tripóquer o póquer de tres cartas.

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

- a) Escalera Real: Es la formada por las tres cartas superiores de un mismo palo.
- b) Escalera de Color: Es la formada por tres cartas correlativas de un mismo palo.
- c) Trío: Es el formado por tres cartas del mismo valor.
- d) Escalera: Es la formada por tres cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo.
- e) Color: Es el formado por tres cartas no correlativas del mismo palo.
- f) Pareja: Es la formada por dos cartas de igual valor.
- g) Cartas mayores: Es la combinación de cartas de mayor rango por debajo de una pareja.

Artículo 20. Máximos y mínimos de las apuestas del póquer tripóquer o póquer de tres cartas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

El director de juegos podrá establecer los mínimos y los máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizado el Casino.

El máximo de las apuestas es fijado para cada mesa en la correspondiente autorización en 10, 20, 25 ó 50 veces el mínimo.

Artículo 21. Desarrollo del juego del póquer tripóquer o póquer de tres cartas.

1. 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 croupier 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, dándose igualmente carta para la banca, hasta completar la distribución de las tres cartas para cada «mano» y para la banca.

Después de ver sus cartas los jugadores tienen dos opciones: «ir» o «retirarse». Los jugadores que no deseen continuar la jugada, se lo indicarán al croupier y dejarán sus cartas boca abajo. A continuación, el croupier retirará las apuestas de estos jugadores y recogerá sus cartas.

Los jugadores que deseen continuar la jugada, colocarán sus cartas en la casilla denominada «2.ª apuesta» y encima de ellas pondrán fichas por el mismo valor que su apuesta inicial. Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «retirarse», el croupier descubrirá sus cartas.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, una dama o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada en la casilla de «Ante» (1 por 1).

Si la banca juega, el croupier comparará sus cartas con las de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya de la forma siguiente:

La apuesta de «Ante» y la 2.ª apuesta a la par (1 por 1).

2. Combinaciones «Bonus»:

- a) Si el jugador consigue una combinación de escalera o superior, recibirá un «bonus» adicional proporcional a su apuesta de «Ante».
- b) Escalera: 1 a 1.
- c) Trío: 4 a 1.
- d) Escalera de Color: 5 a 1.

3. Este «bonus» será pagado aunque el croupier no haya conseguido la combinación dama o superior.

4. Si la combinación de la banca superase a la del jugador, este último perdería el «Ante» y la «2.ª apuesta». No obstante, no perderá el «bonus» que se cobra siempre y no está afectado por la combinación obtenida por el croupier.

5. Cuando el croupier y el jugador tienen la misma jugada, ganará la apuesta que tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

- a) Cuando ambos tienen Trío, ganará aquel que lo tenga superior.
- b) Cuando ambos tienen Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- c) Cuando ambos tienen Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- d) Cuando ambos tienen Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la carta restante de mayor valor.
- e) Si un jugador tiene todas las cartas iguales a las del croupier, se considerará empate.
- f) Pareja «Plus»:

6. Además de las apuestas anteriormente indicadas existe una apuesta denominada «Pareja Plus». Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

La apuesta «Pareja Plus» deberá depositarse en la casilla destinada a tal fin antes de comenzar a distribuir las cartas. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, obtendrá el premio especial correspondiente.

El máximo de la apuesta «Pareja Plus» es fijado en 10 veces el mínimo de la apuesta de «Ante». Asimismo, el mínimo para la apuesta «Pareja Plus» podrá ser la mitad del que se establezca para el mínimo de la apuesta de «Ante».

7. La relación de los premios especiales es la siguiente:

La relación de pagos para la «Pareja Plus» deberá regirse por una de las tres siguientes tablas que, una vez la dirección de juegos opte por una cualquiera de ellas, deberá anunciarse visiblemente en la mesa de juego.

Escalera Real	50 a 1
Escalera de Color	40 a 1
Trío	30 a 1
Escalera	6 a 1
Color.....	3 a 1
Pareja	1 a 1
Escalera de Color	40 a 1
Trío	30 a 1
Escalera	6 a 1
Color	4 a 1
Pareja	1 a 1

Escalera de Color 35 a 1

Trío 33 a 1

Escalera 6 a 1

Color 4 a 1

Pareja 1 a 1

Se entiende que únicamente se paga el premio mayor.

La apuesta «Pareja Plus» pierde automáticamente si el jugador no tiene, como mínimo, una pareja.

CAPÍTULO IV

Póquer Texas Hold'em Bonus

Artículo 23. Descripción del póquer texas hold'em bonus.

El póquer texas hold'em bonus es una variedad del juego del póquer de contrapartida practicado con siete cartas, dos que inicialmente recibe el jugador y cinco comunes a todos los jugadores, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, teniendo como objetivo lograr una combinación de cinco cartas de valor superior a la que tenga el crupier, pudiéndose ofrecer apuestas adicionales que el jugador podrá ganar si obtiene alguna de las combinaciones previamente determinadas, con independencia de la combinación que tenga el crupier.

Artículo 24. Especialidades en los elementos materiales y personales.

1. Mesa de juego. Será de las mismas medidas y características que las de black-jack, con siete zonas separadas para los jugadores. Cada zona, deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas («Ante», «Flop», «Turn» y «River») y otra para una apuesta adicional llamada Bonus. Tendrá cinco casillas para colocar las cinco cartas comunes (tres para el «Flop», una para el «Turn» y otra para el «River»), así como dos casillas para las cartas de la banca.

2. Jugadores. Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada mientras dure la «mano». No se admite la participación de jugadores de pie en torno a la mesa.

Artículo 25. Combinaciones posibles del póquer texas hold'em bonus.

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, Dama, Jota y 10.
- b) Escalera de Color: Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.
- c) Póker: Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

- d) Full: Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto de los anteriores.
- e) Color: Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.
- f) Escalera: Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.
- g) Trío: Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.
- h) Doble Pareja: Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.
- i) Pareja: Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.
- j) Carta mayor: Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la «mano» que tenga la carta mayor.

Artículo 26. Máximos y mínimos de las apuestas del póquer texas hold'em bonus.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, que podrán ser fijados por el Director de juegos de acuerdo con las bandas de fluctuación autorizadas por la Consejería competente en materia de juego, siéndole de aplicación las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en la correspondiente autorización.

Artículo 27. Desarrollo del juego del póquer texas hold'em bonus.

1. Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada «Ante» en la casilla marcada como «Ante». También podrá hacer una apuesta «Bonus» colocándola en la casilla designada en el tapete. La resolución de la apuesta «Bonus» no está condicionada a ninguna de las otras apuestas hechas por el jugador y sus cartas permanecerán en la mesa a la espera de la resolución de la apuesta «Bonus» al finalizar la «mano».

Cuando las apuestas están efectuadas y el croupier haya comunicado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta «Flop» que será de dos veces el valor de la apuesta «Ante» o retirarse, perdiendo la apuesta «Ante».

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta «Flop» o retirarse, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá las tres cartas comunes y las pondrá boca arriba en el área marcada para el «Flop».

El croupier preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta «Flop» si quiere «pasar» o «apostar» antes de descubrir la cuarta carta «Turn».

Si el jugador elige apostar, entonces tiene que hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta «Ante» en el área designada para tal efecto y marcada como «Turn».

Si el jugador decide pasar seguirá en el juego sin realizar la apuesta «Turn».

Una vez que todos los jugadores hayan decidido pasar o apostar, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada «Turn». El croupier preguntará a cada participante con una apuesta «Flop» si quieren pasar o apostar antes de descubrir la quinta carta «River». Si el jugador decide apostar debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta «Ante» en el área marcada como «River». Si el jugador decide pasar seguirá en el juego pero sin hacer una apuesta «River».

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada «River».

Una vez que todas las cartas se hayan repartido, el croupier mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor «mano» de cinco cartas del póker, usando las dos cartas del croupier y las cinco comunes, de acuerdo con lo establecido en el punto 1 del apartado V del presente juego. Por turnos, el croupier mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor «mano» de cinco cartas del póker.

El croupier dirá el ranking de «manos» de los jugadores, si la «mano» de póker del croupier es más alta que la del jugador, el jugador perderá lo que apostó en el «Ante», «Flop», y en caso de haber apostado, la «Turn» y «River».

Si la «mano» del jugador es igual a la del croupier, la «mano» empata y las apuestas «Ante» y «Flop» se le devolverán al jugador, así como las «Turn» y «River» en caso de haber apostado.

Si la «mano» del jugador es superior a la del croupier, la apuesta «Flop» del jugador, y en caso de haber apostado, la «Turn» y «River», ganarán y se pagará 1-1.

Si la «mano» del jugador que gana al croupier es Escalera o mejor, su «Ante» ganará y se le pagará 1-1. Sin embargo, si la «mano» es menos de Escalera, su «Ante» no se pagará.

2. Apuesta adicional.

El jugador que ha hecho una apuesta «Bonus» ganará si las dos cartas solas forman una de las siguientes «manos» y se le pagará según lo siguiente:

- a) As-As: Al mismo tiempo que un As-As del croupier 1.000-1
- b) As-As: 30-1
- c) As-Rey: Del mismo palo 25-1
- d) As-Dama o As-Jota: Del mismo palo 20-1
- e) As-Rey: De distinto palo 15-1
- f) Pareja de Jotas, Damas o Reyes: 10-1

h) As-Dama o As Jota: De distinto palo 5-1

i) Parejas de: 2,3,4,5,6,7,8,9 ó 10 3-1

Si las dos cartas que tiene un jugador con una apuesta «Bonus» no forman una de las «manos» anteriormente citadas perderá la apuesta, que irá a la banca.

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

Artículo 28. Errores e infracciones en el juego del póquer texas hold'em bonus.

1. Si alguna de las cartas repartidas al croupier se mostrara antes de que todos los jugadores hayan tirado sus cartas o hecho una apuesta «Flop», «Turn» o «River» se anulará la «mano».

2. Una carta que aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en esa «mano» y se colocará en el descartador. Si aparece más de una carta boca arriba en la baraja durante el reparto, se anulará la «mano» y se volverán a barajar todas las cartas.

3. Una carta que se extraiga por error sin ser vista se usará como si fuera la siguiente carta de la baraja.

4. Si un jugador recibe un número incorrecto de cartas se anulará la «mano» de ese jugador y se volverá a barajar. Si se reparte un número de cartas incorrectas al croupier se anulará la «mano», excepto en el caso de que el croupier se pueda repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando, esas cartas, no se hayan girado ya boca arriba.

CAPÍTULO V

Pai Gow Póquer

Artículo 29. Descripción del pai gow póquer.

El pai gow póquer es una variedad del juego del póquer de contrapartida en el que los participantes juegan contra el establecimiento, practicado con siete cartas o naipes con las que el jugador tendrá que hacer dos manos, una de dos cartas y otra de cinco cartas, con el objeto de superar las dos manos de la banca, pudiéndose ofrecer apuestas adicionales.

Tiene por objeto superar, con las dos «manos» establecidas del jugador, las dos «manos» de la banca. Ambas «manos» del jugador deberán ser superiores a las «manos» respectivas de la banca. Si una «mano» del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la banca, se considerará igualdad y la banca gana todas las igualdades. Si un jugador ganara una «mano», pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor «mano» posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos ases y la más alta de cinco cartas, cinco Ases. Las «manos» ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

Artículo 30. Especialidades en los elementos materiales y personales.

1. Cartas. Al «pai gow póker» se juega con una baraja de 52 cartas, de las denominadas francesas, más un comodín (joker), aunque éste únicamente puede ser usado como un As o para completar una escalera, un color o una escalera de color.

Mesa de juego. Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del veintiuno o black-jack, pero con el tapete propio del juego en el cual habrá señaladas hasta un máximo de seis casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la «mano» grande y otra para la «mano» pequeña. Además, dispondrá de una bandeja como las de veintiuno o black-jack, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

Cubilete y dados. Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 20 a 25 milímetros de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

2. Croupier. Cada mesa de juego tendrá a su servicio un croupier. Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

Jugadores. Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis. Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

Artículo 31. Combinaciones posibles del pai gow póquer.

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

- a) Cinco ases: Es la formada por cinco ases (cuatro ases más el joker).
- b) Escalera real: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo: As, K, Q, J y 10. La segunda escalera más alta es la combinación formada por as, 2, 3, 4 y 5.
- c) Escalera de color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (8, 9, 10, jota y dama).
- d) Póquer: Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro doses).
- e) Full: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor distintas de las anteriores (3 ochos y 2 nueves).
- f) Color: Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, dama y as de trébol).
- g) Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

- h) Trío: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.
- i) Doble pareja: Es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor.
- j) Pareja: Es la formada por dos cartas del mismo valor.
- k) Carta más alta: Cuando una «mano» no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

Artículo 32. Máximos y mínimos de las apuestas del pai gow póquer.

1. Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Casino fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Consejería competente en materia de juego.

El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 5% de las apuestas ganadoras, a discreción del establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

2. Significados:

- a) Ganancia: La apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el Casino.
- b) Pérdida: Se pierde la apuesta.
- c) Partida nula: El jugador recupera íntegramente la apuesta.

Artículo 33. Desarrollo del juego del pai gow póquer.

1. El croupier pasará la baraja a un jugador para que la corte. A continuación y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán sus apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más», cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera «mano».

2. La posición del banquero para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El croupier contará desde la posición del banquero. Una vez realizada esta operación el croupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

El croupier mezclará las cartas y confeccionará tantas «manos» de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo. Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el contenedor de las cartas usadas.

3. Podrán constituirse en banca tanto el croupier como cualquier jugador. Por ello se ofrecerá la banca a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso se ofrecerá al siguiente jugador. El croupier deberá aceptar la banca cuando le llegue el

turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la banca será identificado por un círculo blanco.

4. Cada jugador dividirá sus cartas en dos «manos»: la «mano» baja o pequeña de dos cartas y la «mano» alta o grande de cinco cartas. La «mano» alta deberá ser de mayor valor que la «mano» baja. El croupier no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la banca, hayan establecido sus «manos» en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el croupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos «manos» enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las «manos» de quien ostente la banca se compararán en primer lugar con las del croupier.

5. El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

Caso 1: si las dos «manos» del jugador ganan a las dos «manos» del croupier, se produce ganancia.

Caso 2 y 2 bis: si el jugador gana sobre una de las dos «manos» del croupier, mientras pierde la otra, se produce partida nula.

Caso 3 y 3 bis: si el jugador gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra, se produce partida nula.

Caso 4 y 4 bis: si el jugador pierde una «mano» y tiene igualdad en la otra, consecuentemente pierde.

Caso 5: si el jugador tiene igualdad en ambas «manos», pierde.

Caso 6: si el jugador pierde en las dos «manos», pierde.

CASO	MANO ALTA	MANO BAJA	RESULTADO JUGADOR	PAGOS - COBROS
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 5%
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recuperación total
2 Bis	Inferior	Superior	Partida Nula	Recuperación total
3	Superior	Igualdad	Partida Nula	Recuperación total
3 Bis	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recuperación total
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total
4 Bis	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total

6. Cuando el croupier haya resuelto el caso del jugador número 1, pasará al 2 y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

7. Las «manos» ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el croupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

Artículo 34. Observaciones del pai gow póquer.

Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la banca, los demás jugadores no podrán tocar las suyas.

No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o «manos» confeccionadas a los otros jugadores, así como hablar con ellos antes de que las «manos» hayan sido expuestas.

Cualquier «mano» incorrectamente confeccionada por el jugador se considerará siempre perdedora».

CAPÍTULO VI

Póquer Texas Hold'em

Artículo 35. Descripción del póquer texas hold'em.

El póquer texas hold'em es una variedad del juego del póquer de contrapartida en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras, en el que el objetivo del juego es conseguir con las dos cartas propias y las cinco comunes, una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca.

Artículo 36. Especialidades en los elementos materiales y personales.

1. Mesa de juego. Será de las mismas medidas y características que las de black-jack, con siete zonas separadas para los jugadores. Cada zona deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas («Ante», «Flop», «Turn» y «River»). Tendrá cinco casillas para colocar las cinco cartas comunes (tres para el «Flop», una para el «Turn» y otra para el «River»), así como dos casillas para las cartas de la banca.

2. Jugadores. Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador solo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada mientras dure la «mano». No se admite la participación de jugadores de pie en torno a la mesa.

Artículo 37. Combinaciones posibles del póquer texas hold'em.

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, Dama, Jota y 10.
- 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.
- c) Póker: Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.
- d) Full: Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto de los anteriores.

- e) Color: Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.
- f) Escalera: Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.
- g) Trío: Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.
- h) Doble Pareja: Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.
- i) Pareja: Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.
- j) Carta mayor. Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la «mano» que tenga la carta mayor.

Artículo 38. Máximos y mínimos de las apuestas del póquer texas hold'em.

Las apuestas de los jugadores exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, que podrán ser fijados por el Director de juegos de acuerdo con las bandas de fluctuación autorizadas por la Consejería competente en materia de juego, siéndole de aplicación las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en la correspondiente autorización.

Artículo 39. Desarrollo del juego del póquer texas hold'em.

Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada «Ante» en la casilla marcada como «Ante».

Cuando las apuestas están efectuadas y el croupier haya comunicado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda.

A continuación repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida de que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta «Flop», que será de dos veces el valor de la apuesta «Ante», o retirarse, perdiendo la apuesta «Ante».

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta «Flop» o retirarse, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá las tres cartas comunes y las pondrá boca arriba en el área marcada para el «Flop». El croupier preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta «Flop» si quiere «pasar» o «apostar» antes de descubrir la cuarta carta «Turn». Si el jugador elige apostar, entonces tiene que hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta «Ante» en el área designada para tal efecto y marcada como «Turn». Si el jugador decide pasar, seguirá en el juego sin realizar la apuesta «Turn». Una vez que todos los

jugadores hayan decidido si pasar o apostar, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada «Turn».

El croupier preguntará a cada participante con una apuesta «Flop» si quieren pasar o apostar antes de descubrir la quinta carta «River». Si el jugador decide apostar, debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta «Ante» en el área marcada como «River». Si el jugador decide pasar, seguirá en el juego pero sin hacer una apuesta «River».

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada «River». Una vez que todas las cartas se hayan repartido, el croupier mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor «mano» de cinco cartas del póker, usando las dos cartas del croupier y las cinco comunes, de acuerdo con lo establecido en el punto 1 del apartado V del presente juego.

Por turnos, el croupier mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor «mano» de cinco cartas del póker. Dirá también el ranking de «manos» de los jugadores.

Si la «mano» de póker del croupier es más alta que la del jugador, el jugador perderá lo que apostó en el «Ante», «Flop», y en caso de haber apostado, la «Turn» y «River».

Si la «mano» del jugador es igual a la del croupier, la «mano» empata y las apuestas «Ante» y «Flop» se le devolverán al jugador, así como las «Turn» y «River» en caso de haber apostado.

Si la «mano» del jugador es superior a la del croupier, la apuesta «Flop» del jugador, y en caso de haber apostado, la «Turn» y «River», ganarán y se pagará 1-1.

Si la «mano» del jugador que gana al croupier es Escalera o mejor, su «Ante» ganará y se le pagará 1-1. Sin embargo, si la «mano» es menos de Escalera, su «Ante» no se pagará.

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

Artículo 40. Errores e infracciones en el juego del póquer texas hold'em.

Si alguna de las cartas repartidas al croupier se mostrara antes de que todos los jugadores hayan tirado sus cartas o hecho una apuesta «Flop», «Turn» o «River», se anulará la «mano».

Una carta que aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en esa «mano» y se colocará en el descartador. Si aparece más de una carta boca arriba en la baraja durante el reparto, se anulará la «mano» y se volverán a barajar todas las cartas.

Una carta que se extraiga por error sin ser vista se usará como si fuera la siguiente carta de la baraja.

Si un jugador recibe un número incorrecto de cartas se anulará la «mano» de ese jugador y se volverá a barajar. Si se reparte un número de cartas incorrectas al croupier se anulará la «mano», excepto en el caso de que el croupier se pueda repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando esas cartas no se hayan girado ya boca arriba.

CAPÍTULO VII***Póker de cuatro cartas******Artículo. 41. Descripción del póquer de cuatro cartas.***

El póquer de cuatro cartas es una variedad del juego del póquer de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, practicado con naipes, de los que se usan cuatro de las cinco que recibe cada jugador y cuatro de las 6 que recibe el crupier.

En este juego, el crupier no tiene que tener una jugada mínima para calificar, pero utiliza una carta más que los jugadores. Además, en este juego, el jugador puede apostar hasta tres veces su apuesta inicial del Ante.

Artículo 42. Especialidades en los elementos materiales y personales.

1. Mesa de juego. Será de dimensiones similares a la utilizadas en el juego del Black Jack, con un máximo de siete espacios separados para los jugadores. Tendrá tres casillas por cada jugador, destinadas a recibir las apuestas, denominadas «Ases», «Ante», «Play». No se podrá jugar sobre la mano de otro jugador.

2. Jugadores. Podrán participar un máximo de 7 jugadores.

Artículo. 43. Reglas del juego del póquer de cuatro cartas.

1. Antes de cada pase el jugador debe hacer sus apuestas en las casillas «Ases» y/o «Ante». En cualquiera de las dos o en ambas. Dichas apuestas deberán estar dentro de los límites autorizados para cada mesa y podrán ser de distinta cantidad entre sí.

2. En la apuesta denominada «Play» el jugador puede apostar de 1 a 3 veces la apuesta del «Ante» después de haber visto sus cartas y decidir jugar. De lo contrario, de no poner una apuesta en esta casilla, el jugador se retira de la jugada.

3. El crupier repartirá las cartas de una en una a cada jugador y a él mismo, hasta un total de cinco (5) cartas a cada jugador y seis (6) cartas a él mismo, descubriendo esta última. Si se utiliza un barajador automático, las cartas se entregarán por grupos de cinco cartas.

4. La apuesta de «Ases» tiene como objetivo el conseguir una jugada determinada con sus cuatro (4) cartas para ganar, independientemente de las cartas del crupier. La jugada mínima será un par de ases y se pagará de acuerdo a la siguiente tabla de combinaciones y pagos.

COMBINACIÓN	TABLA PAGOS ASES
Póquer	40 a 1
Escalera de color	30 a 1
Trío	7 a 1
Color	6 a 1
Escalera	4 a 1
Dos pares	2 a 1
Par de Ases	1 a 1

5. Una escalera es de cuatro cartas al igual que una mano de color es de cuatro cartas.

6. La apuesta de «Ante» se resuelve comparando las jugadas de los clientes con el crupier, para lo cual, los jugadores después de vistas sus cartas, deben hacer una apuesta en el «Play» poniendo hasta tres (3) veces la cantidad que tenían en el «Ante». Asimismo, puede rendir la apuesta (perder la misma) si no considera suficiente su jugada.

7. En caso de ser ganadoras, las apuestas de «Ante» y «Play» se pagan a la par 1 X 1.

8. En el caso que la mano del crupier y la mano del jugador empaten, el jugador gana por lo que se le pagará al jugador.

9. Una vez que el crupier descubre sus cartas, el crupier no tiene que tener una jugada mínima para calificar por lo que el crupier se dirige directamente a pagar o retirar apuestas dependiendo de las combinaciones de cada jugador en comparación con sus cartas.

10. El proceso de pagar o retirar apuestas se inicia de atrás hacia adelante. O sea, «Play», «Ante» y «Ases».

11. Las apuestas que pierden se retiran del paño antes de proceder a pagar las apuestas ganadoras.

12. La apuesta de «Ante», tendrá también un pago adicional o Bono Automático independiente de la combinación del crupier, es decir, el cliente recibirá un pago por la importancia de la jugada que obtenga, como mínimo un Trío, aunque el crupier tenga una jugada mejor que el cliente, en cuyo caso éste perderá la apuesta de «Ante» y de «Play», pero ganará el Bono Automático en función de una de las siguientes tablas de combinaciones y pagos a criterio del casino informando a los jugadores de cual de las tablas de pago se va a utilizar:

BONO DEL ANTE	TABLA 2 PAGO
Póquer	20 a 1
Escalera de Color	15 a 1
Trío	2 a 1

Artículo 44. Máximos y mínimos de las apuestas del póquer de cuatro cartas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, que podrán ser fijados por la dirección de juego de acuerdo con las bandas de fluctuación autorizadas por la Dirección General competente en materia de juego.

El director de juegos podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados con sujeción a los siguientes requisitos:

Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando los cinco últimos pases y tras finalizar éstos completar el anticipo correspondiente y comenzar con los nuevos límites.

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a 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 de Casinos de Juego.

Las apuestas de «Ases» y «Ante» podrán ser distintas entre sí. La apuesta de «Play» no puede ser superior a los límites establecidos en el caso de que el cliente decida aumentar esta apuesta hasta tres veces su apuesta de «Ante».

Artículo 45. Reglas comunes del póquer de cuatro cartas.

Todas las cartas son repartidas boca abajo, de una en una incluidas las del crupier, a excepción de la última carta de éste que será descubierta. En caso de utilizar barajador automático, el reparto de cartas se realizará entregando las cartas en grupos de cinco.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

Los clientes no podrán hacer comentarios sobre sus jugadas.

CAPÍTULO VIII

Póker con descarte

Artículo 46. Descripción del póquer con descarte.

El póquer con descarte es una variedad del juego del póquer de contrapartida, practicado con cinco naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, y tiene por objetivo el lograr una combinación de superior valor a la que obtenga la banca.

Artículo 47. Especialidades en los elementos materiales y personales.

1. Mesa de juego. La mesa sobre la que se practicará el juego será de similares medidas y características que las utilizadas para el juego de veintiuno o black-jack. Las seis casillas de apuestas estarán divididas en tres espacios, uno para la apuesta inicial, otro para la segunda apuesta y, delante, una tercera para el descarte específicos.

2. Jugadores. El número de jugadores a los que se permitirá participar en este juego será el mismo, o inferior, al de las plazas de apuestas marcadas en el tapete de la mesa con un límite máximo de seis.

Pueden también participar en el juego los jugadores que no estén sentados enfrente de las respectivas casillas, limitándose su participación, a apostar sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de este, y en todo caso con la aprobación del Jefe de mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

Artículo 48. Combinaciones posibles del póquer con descarte.

1. 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, Dama, Jota y 10. Se pagará 100 veces la apuesta.
- b) Escalera de Color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor. Se pagará 25 veces la apuesta.
- c) Póquer. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor. Se pagará 20 veces la apuesta.
- d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores. Se pagará 7 veces la apuesta.
- e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se pagará 5 veces la apuesta.
- f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo. Se pagará 3 veces la apuesta.
- g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor. Se pagará 2 veces la apuesta.
- h) Doble Pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores. Se pagará 1 vez la apuesta.
- i) Pareja de ochos o superior. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor, y superior a la puntuación de 8. Se pagará 1 vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea de superior valor a la del croupier, perdiendo en caso contrario, y conservará su apuesta, pero sin ganar premio alguno, en el caso de empate.

Si un jugador tuviese varias combinaciones dentro de su «mano» solo se pagará la más alta.

2. Cuando el croupier y el jugador tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo a las siguientes reglas:

- a) Cuando ambos obtengan Escalera de color, de cualquier palo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- b) Cuando ambos obtengan Póquer, ganará la apuesta aquel que lo tenga de superior valor.

- c) Cuando ambos obtengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.
- d) Cuando ambos obtengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- e) Cuando ambos obtengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- f) Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.
- g) Cuando ambos obtengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, a la carta restante de mayor valor.
- h) Cuando ambos obtengan Parejas de 8 o superior, ganará aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.

Artículo 49. Máximos y mínimos de las apuestas del póquer con descarte.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

El director de juegos podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20, 25 ó 50 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas e las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

Artículo 50. Desarrollo del juego del póquer con descarte.

1. Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, y en su caso, las apuestas del Jackpot, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. A continuación el croupier cerrará las apuestas mediante la expresión de «no va más» y comenzará a distribuir los naipes del reverso y de uno en uno a cada jugador hasta reunir cinco cartas, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose simultáneamente cartas para la banca.

En el caso de utilizar barajadores automáticos, la distribución se realizará tal y como especifique el mecanismo utilizado y debidamente homologado.

2. Una vez distribuidas las cartas a los jugadores y a la banca, tras su examen, aquéllos podrán optar entre proseguir con su participación en la partida, mediante la expresión «voy», o por el contrario, retirarse de la misma mediante la expresión «paso». Los que opten por participar en la partida deberán doblar su apuesta inicial, añadiendo una cantidad que represente el duplo de aquélla y depositarla en la segunda casilla destinada a la apuesta; los que hayan optado por retirarse de la partida, perderán el importe de la apuesta inicial, que será retirada de la mesa por el croupier en el momento de anunciarlo el jugador.

3. Después de que los jugadores hayan decidido participar, o bien retirarse de la partida, cada uno de los que continúen la partida y siguiendo el orden establecido, podrá descartarse de hasta dos cartas cada uno, con el fin de conseguir una jugada superior. El croupier irá primero, retirando las cartas descartadas y después, sirviendo las nuevas, casilla por casilla, comenzando por la casilla más a su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Tanto las cartas que los jugadores conserven, como aquellas obtenidas tras el descarte, no podrán ser visualizadas, de nuevo, de forma individual, siendo el croupier, una vez finalizado su descarte, quien las exponga, a todos los jugadores, para su comparación.

Posteriormente, el croupier descubrirá las cinco cartas de la banca, y tras visualizar su jugada, podrá descartarse de hasta dos cartas, observando las reglas siguientes:

- a) Si tiene una escalera o jugada superior, no se descartará.
- b) Si tiene un trío, se descartará de las otras dos restantes no correspondientes al trío.
- c) Si tiene doble pareja, se descartará de la carta no correspondiente a ninguna de las parejas.
- d) Si tiene una pareja, se descartará de las dos cartas distintas de la pareja que tengan menor valor.
- e) Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, y entre sus naipes tiene cuatro del mismo palo, se descartará del naipe restante, aunque tenga una combinación de cuatro cartas de valor consecutivo.
- f) Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, y entre sus naipes tiene cuatro con valores consecutivos y superiores o iguales al 2, se descartará del naipe restante.
- g) Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, se descartará de las dos de menor valor. Una vez finalizada la operación de descarte del croupier, sólo calificará para continuar el juego, si entre sus cartas tiene una jugada de pareja de ochos o superior.

De no ser así abonará en fichas a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente. Si por el contrario la banca tuviera cartas con valor suficiente para jugar (pareja de ochos o superior), el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y abonará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con las reglas establecidas en el apartado 5.1, respecto a la segunda apuesta. Las apuestas iniciales las abonarán a la par, a los jugadores con combinaciones ganadoras.

Los jugadores con combinaciones de cartas de valor inferior a la de la banca, perderán sus apuestas depositadas en las casillas correspondientes, siendo retiradas en su totalidad por el croupier; en caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 5.2.

Una vez retiradas por el croupier las apuestas perdedoras, y abonadas las ganadoras, incluidas las del Jackpot si existieran, se dará por finalizada la partida, iniciándose, en su caso, otra nueva.

Artículo 51. Opciones de juegos adicionales del póquer con descarte.

1. Premio especial o Jackpot.

Existirá una apuesta adicional, voluntaria e independiente denominada Jackpot. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente solamente de la jugada que obtenga el jugador, e independiente de las cartas que tenga el croupier, y del importe acumulado por el jackpot en ese momento, previa deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al Jackpot, el jugador deberá depositar, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente con la apuesta inicial, en la casilla o ranura destinada a tal fin, tal y como se especifica en el siguiente párrafo, una cantidad estipulada, que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa, y que estará indicada en un lugar visible de la misma. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente.

La aplicación de esta variedad de apuesta será facultativa, a criterio del Director o Directora de Juego, para cada Casino.

Para poder efectuar la apuesta del Jackpot, es condición indispensable haber efectuado la apuesta inicial de la mesa.

La relación de los premios deberá estar expuesta en un lugar visible de la mesa y sus pagos son los siguientes:

2. Pagos sin haber realizado descarte:

- a) Póker: 5% del valor del Jackpot.
- b) Escalera de color: 10% del valor del Jackpot.
- c) Escalera real: 100% del valor del Jackpot.

3. Además, opcionalmente, a criterio de cada casino de juego para su aplicación:

a) Pagos habiéndose descartado:

- 1.º Póker: 0,5% del valor del Jackpot.
- 2.º Escalera de color: 1% del valor del Jackpot.
- 3.º Escalera real: 10% del valor del Jackpot.

b) El premio especial o Jackpot podrá ser fijo o progresivo.

Si fuera fijo, la cantidad mínima que conformará el Jackpot, será de 2.000 veces el valor de la apuesta del Jackpot. En este caso, la mesa deberá tener seis casillas para la apuesta del Jackpot.

Si fuesen progresivos, el valor del Jackpot comenzará en una cantidad que en ningún caso podrá ser inferior a 1.000 veces la apuesta del mismo, y que irá aumentando en función de las cantidades jugadas en cada mano en un porcentaje determinado y autorizado por la Consejería competente en materia de juegos.

4. La progresión mencionada podrá efectuarse de una de las siguientes formas:

- a) En apuestas de introducción manual. El croupier o el Jefe de Mesa, al finalizar cada jugada, introducirá la cantidad total jugada en esa mano a la apuesta de Jackpot, en un visor, y el porcentaje correspondiente será sumado automáticamente al acumulado del momento.
- b) De introducción automática. Cada jugador, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente a la apuesta inicial, deberá introducir la ficha del valor del Jackpot en una de las seis ranuras que la mesa tendrá para tal fin. Esta ranura deberá tener un mecanismo electrónico similar al de las máquinas recreativas, que al detectar la entrada de la ficha, acumule el porcentaje autorizado, en un visor destinado a mostrar la cantidad total del Jackpot.
- c) En el caso de que varios jugadores consiguiesen Escalera Real en la misma jugada y sin descarte, la totalidad del Jackpot será repartida entre ellos a partes iguales.
- d) En los supuestos de que se obtuviese Escalera de Color o Póquer y sin descarte, se abonará el 10 ó 5% según el caso, del acumulado en primer lugar, al jugado 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 Jackpot de esa jugada.

5. Los premios de jackpot obtenidos sin descarte, siempre se pagarán antes que los obtenidos con descarte. Efectuado el reparto de premios, deberán consignarse en el libro de contabilidad de la mesa las cantidades abonadas, y en el visor, la deducción correspondiente.

6. Carrusel.

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que tras ser solicitado por el Casino de Juego fuese autorizado por la Dirección de Juegos y Espectáculos, se podrán interconectar algunas o todas las mesas de Póquer con descarte.

La cantidad que conformará el premio, será la suma de los Jackpot de cada una de las mesas que conformen el mismo.

Artículo 52. Reglas comunes del póquer con descarte.

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

Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

2. Queda prohibido intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

CAPÍTULO IX***Texas Póquer******Artículo 53. Descripción del texas póquer.***

El texas póquer es una variedad del juego del póquer de contrapartida en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el croupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 54. Especialidades en los elementos materiales y personales.

1. Mesa de Juego. Será de las mismas medidas y características que la de black-jack, con las casillas divididas en tres espacios, uno para la postura «Ante», otro para la «2.^a Apuesta» y un tercero para una apuesta adicional llamada «Texas Bonus» TXB. En el centro de la mesa deberá de leerse la frase: «La Banca Juega con pareja de 4 ó superior».

2. Jugadores. 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 nueve.

Jugadores de pie. Pueden también participara en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de éste y en todo caso con la aprobación del Jefe de Mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a dos.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

Artículo 55. Combinaciones posibles del texas póquer.

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 del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol).
- c) Poquer. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo, 4 Reyes).
- d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto que el anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos).
- e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de Trébol).
- f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota).
- g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas).

- h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 Jotas).
- i) Parejas. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas).
- j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del croupier. Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente.

Artículo 56. Tabla de pagos del texas póquer.

1. La tabla de pagos de la apuesta «Ante» es la siguiente:

- a) Escalera Real: 100 a 1.
- b) Escalera de Color: 20 a 1.
- c) Poquer: 10 a 1.
- d) Full: 3 a 1.
- e) Color: 2 a 1.
- f) Escalera o jugada menor: 1 a 1.

2. La tabla de pagos de la apuesta Texas Bonus TXB, es la siguiente:

- a) Desde pareja de Ases a Escalera: 7 a 1.
- b) Color o jugada superior: 25 a 1.
- c) Las posturas en la «2.^a Apuesta» siempre que resulten ganadoras se pagarán a la par, 1 a 1.

Artículo 57. Desarrollo del Juego del texas póquer.

1. Para recibir cartas cada jugador realizará, dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa de juego, su apuesta en la casilla destinada para tal fin llamada «Ante». Asimismo, podrá realizar una apuesta adicional llamada TXB (Texas Bonus) en la casilla marcada con estas siglas. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «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, dándose igualmente carta para la Banca, hasta completar la distribución de las dos cartas para cada mano y para la Banca. Acto seguido, el croupier descubrirá tres primeras cartas comunes denominadas «Flop».

2. A partir de ese momento, después de ver sus cartas los jugadores tienen dos opciones, «ir» o «retirarse». Si el jugador desea continuar deberá doblar su apuesta inicial de «Ante» en la casilla denominada «Segunda apuesta». Si el jugador decide renunciar a continuar en la jugada anunciará «No Voy». En ese caso el jugador perderá la apuesta de «Ante» y la apuesta de TXB, si éste la hubiera realizado.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «IR» o «retirarse», el 'croupier' anunciara: ¿Algún ganador del Texas Bonus?. Si hubiese ganadores se procederá a descubrir sus cartas pagando las efectivamente ganadoras y retirando las apuestas perdedoras. Aquel jugador que apostando al TXB tuviese una combinación de pareja de Ases o jugada superior con las primeras cinco cartas, las dos suyas y las tres descubiertas en el «Flop», resultará ganador del juego «Texas Bonus» cobrando la cantidad establecida en la tabla de pagos para este tipo de apuesta.

Seguidamente, el croupier descubrirá dos cartas más, comunes a todos los participantes, llamadas «Turn y River» las cuales las colocará seguidas a las anteriores llamadas «flop». Acto seguido, el croupier descubrirá sus dos propias cartas que habrá permanecido tapadas hasta ese momento. Cada mano, las de los jugadores y la del croupier, se conformará con la mejor combinación posible entre las dos cartas propias y las cinco comunes para todos.

3. Para entrar en juego el croupier, deberá tener, como mínimo en su jugada, una pareja de cuatros o combinación superior. Si el croupier no entra en juego, deberá pagar la apuesta de «Ante» de acuerdo con las tablas de pagos correspondientes a esta apuesta. La «2.^a Apuesta» permanecerá igual, ni gana ni pierde.

Si el croupier entrase en juego, comparará su jugada con la de los participantes y podrán darse los siguientes casos:

Si el croupier y cualquier otro participante tuvieran las mismas cartas, no hay ganadores ni perdedores, empatan por lo que se mantienen las apuestas.

Si el croupier tuviese mejor juego que el jugador, este último perderá las apuestas de «Ante» y «2.^a Apuesta».

Si el jugador tuviese mejor juego que el croupier, entonces el jugador cobrará el «ante» de acuerdo a la tabla de pagos establecida para tal fin. La «2.^a Apuesta» siempre se pagará a la par (1 a 1).

Artículo 58. Máximos y mínimos de las apuestas del texas póquer.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El director de juegos podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas en función de la banda de fluctuación que tenga autorizado el juego por la Dirección de Juegos y Espectáculos.

El máximo de las apuestas será de 10, 20, 30 ó 50 veces el mínimo de la apuesta de la mesa.

Artículo 59. Disfunciones del juego del texas póquer.

1. En general, si durante el reparto de las cartas se dieran alguno de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido un error en el reparto y, en estos casos, todas las cartas serán recogidas por el croupier y se iniciara una nueva «mano».

Los casos que se tendrán en cuenta son los siguientes:

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en la forma y el orden establecido reglamentariamente.
- b) Si un jugador recibe más o menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de que comiencen las apuestas.
- c) Si aparece alguna de las cartas pertenecientes al croupier descubiertas.
- d) Si se descubre que falta alguna de las cartas que componen la baraja.
- e) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

2. Si el croupier anuncia una mano errónea, se considerará que «las cartas hablan por si solas», y se tendrá en cuenta la combinación de las mismas existentes encima de la mesa.

3. Si un jugador pone en contacto, voluntariamente o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador, les serán, a ambos, retiradas sus cartas y no podrán seguir participando en la mano. De repetirse esta situación con alguno de los mismos implicados, el Jefe de Mesa o Inspector podrá expulsarlos de la mesa.

Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego seguirá siendo valido.

TÍTULO III

Variedades del juego del póquer de círculo

Artículo 60. Variedades del juego del póquer de círculo.

En la Comunidad de Castilla y León se podrán practicar, en los casinos de juego, las siguientes variedades del juego del póquer de círculo:

- a) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.
- b) Póquer descubierto.

CAPÍTULO I

Póquer cubierto de cinco cartas con descarte

Artículo 61. Descripción del póquer cubierto de cinco cartas con descarte.

El Póquer cubierto de cinco cartas con descarte es una variedad del póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí, practicado con siete cartas entregadas por el crupier, en el que el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de mayor valor posible, teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador.

Artículo 62. Desarrollo del juego del póquer cubierto de cinco cartas con descarte.

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.

Artículo 63. Errores e infracciones en el juego del póquer cubierto de cinco cartas con descarte.

1. 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. 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. 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.

CAPÍTULO II

Póquer descubierto

Artículo 64. Descripción del póquer descubierto.

El póquer descubierto es una variedad de póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí, practicado con cartas entregadas por el crupier, en el que el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de mayor valor posible, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 65. Son variantes del póquer descubierto las siguientes:

- a) Seven stud póker
- b) Omaha
- c) Hold'em
- d) Five stud póker
- e) Sintético

SECCIÓN I*Póquer descubierto en la variante Seven stud póker**Artículo 66. Descripción del seven stud póker.*

El seven stud póker es una variante de póquer descubierto, que enfrenta a varios jugadores entre sí, practicado con siete cartas entregadas por el crupier, en el que el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de mayor valor posible, teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador.

Artículo 67. Mínimos y máximos de las apuestas del seven stud póker.

1. 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.

2. 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.

Artículo 68. Reglas de juego del seven stud póker.

1. 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.

2. 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»).

Artículo 69. Errores e infracciones en el juego del seven stud póker.

1. 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. 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.

3. 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»).

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.

4. 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.

SECCIÓN II*Póquer descubierto en la variante Omaha**Artículo 70. Descripción de la variante omaha.*

El omaha es una variante de póquer descubierto, que enfrenta a varios jugadores entre sí, practicado con cartas o naipes entregadas por el crupier, en el que el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de mayor valor 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.

Artículo 71. Desarrollo del juego de la variante omaha.

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.

Artículo 72. Póquer omaha cinco cartas.

El juego del póquer omaha cinco cartas es un tipo la variante Omaha que se juega con cartas, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo dos de los cinco naipes tapados o cubiertos que tenga cada jugador en la mano, con otros tres de los cinco naipes comunes a todos los jugadores de la mesa.

Artículo 73. Reglas del juego del póquer omaha cinco cartas.

1. En este tipo se aplicarán las mismas reglas que rigen en el juego de la variante Omaha, con la diferencia que se repartirán cinco naipes cubiertos o tapados a cada jugador y podrán participar hasta un máximo de ocho jugadores.

2. La dirección de juego podrá optar por mostrar el primer naipe común en el momento de la distribución de los naipes a los jugadores. En tal supuesto, la primera ronda o intervalo de apuestas se realizará con un naipe común descubierto.

Artículo 74. Límites máximos y mínimos de las apuestas del póquer omaha cinco cartas.

En cada intervalo, tanda o ronda, dependerán de la opción elegida para la mesa por la dirección de juego entre las siguientes:

- a) Limitado o «Fixed».
- b) Bote limitado o «Pot limit».
- c) Sin límite.

Artículo 75. Errores e infracciones en el juego del póquer omaha cinco cartas.

A este tipo de juego se aplicarán las mismas reglas para las infracciones y errores previstas para la variante del póquer omaha.

Artículo 76. Póquer Omaha Hi&Low.

El juego del póquer omaha hi&low es un tipo la variante omaha que se juega con cartas, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo dos de los cuatro naipes cubiertos o tapados que tenga cada jugador en la mano, con otros tres comunes a todos los jugadores de la mesa.

Artículo 77. Reglas del juego del póquer omaha hi&low.

A Esta variante se aplicarán las mismas reglas que rigen en la variedad de omaha, salvo que el bote o «pot» del omaha hi&low lo podrán ganar los dos jugadores que tengan la combinación de mayor valor, y la de menor valor, respectivamente.

Para poder jugar a la combinación de menor valor, deberán existir tres naipes comunes a los jugadores, de rango igualo inferior a 8. El As se podrá utilizar tanto para la combinación de mayor valor, como para la de menor valor.

Artículo 78. Límites máximos y mínimos de las apuestas del póquer omaha hi&low.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda, dependerán de la opción elegida para la mesa por la dirección de juegos entre las siguientes:

- a) Limitado o «Fixed».
- b) Bote limitado o «Pot limit».
- c) Sin límite.

Artículo 79. Errores e infracciones en el juego del póquer omaha hi&low.

A este tipo de juego se aplicarán las mismas reglas para las infracciones y errores previstas para la variante del póquer omaha.

SECCIÓN III*Póquer descubierto en la variante hold'em**Artículo 80. Descripción de la variante hold'em.*

El hold'em es una variante de póquer descubierto, que enfrenta a varios jugadores entre sí, practicado con siete cartas o naipes entregadas por el crupier, en el que el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de mayor valor posible.

Artículo 81. Reglas del juego de la variante hold'em.

Se aplican las reglas del juego de la variante omaha, y la única diferencia que existe con la variante de omaha es que en lugar de dar el crupier las cuatro cartas al inicio de la partida sólo se dan a los jugadores dos cartas.

Artículo 82. Póquer doble hold'em.

El juego del póquer doble hold'em es un tipo la variante hold'em que se juega con cartas, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo cualquiera de los siete naipes de los que se dispone en cada jugada en la doble línea de naipes comunes a todos los jugadores.

Artículo 83. Reglas del juego del póquer doble hold'em.

Antes de la distribución de los naipes los jugadores tendrán que realizar sus apuestas obligatorias, «ante» o «ciegas», dependiendo de la variedad que elija la dirección de juegos para la mesa.

El Croupier repartirá dos naipes tapados o cubiertos a cada jugador, distribuidos de uno en uno.

La distribución de los naipes, se abrirá la primera ronda o intervalo de apuestas, debiendo hablar en primer lugar en todas las rondas, la persona que ostente la mano, y en su defecto, el jugador que se encuentre a la izquierda de la mano.

Una vez cerrada la ronda de apuestas, el croupier «quemará» el primer naipe del mazo sin mezclarlo con los descartes, y mostrará simultáneamente dos filas de tres naipes comunes (Flop) a todos los jugadores, abriéndose la segunda ronda de apuestas.

Finalizada la anterior ronda de apuestas, se «quemará» el primer naipe del mazo, y se mostrarán dos naipes, uno para cada línea (Turn), que se colocarán junto a los tres anteriores, abriéndose la tercera ronda de envites. La cuarta y última ronda (River), se realizará del mismo modo.

Los jugadores tendrán que realizar la combinación de mayor valor posible en ambas líneas. El bote o «pot», se dividirá en dos, pudiendo optar los jugadores a ganar ambos.

Artículo 84. Límites máximos y mínimos de las apuestas del póquer doble hold'em.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda, dependiendo de la opción que elija la dirección de juego para la mesa, serán las siguientes:

- a) Limitado o «Fixed».
- b) Bote limitado o «Pot limit».
- c) Sin límite.

Artículo 85. Errores e infracciones en el juego del Póquer doble hold'em.

A este tipo de juego se aplicarán las mismas reglas para las infracciones y errores previstas para la variante del póquer hold'em.

SECCIÓN IV

Póquer descubierto en la variante five stud póker

Artículo 86. Descripción de la variante five stud póker.

El five stud póker es una variante de póquer descubierto, que enfrenta a varios jugadores entre sí, practicado con cinco cartas o naipes entregadas por el crupier, en el que el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de mayor valor posible.

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.

Artículo 87. Desarrollo del juego del five stud póker.

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.

SECCIÓN V

Póquer descubierto en la variante póquer sintético

Artículo 88. Descripción de la variante póquer sintético.

El póquer sintético es una variante de póquer descubierto, que enfrenta a varios jugadores entre sí, practicado con cinco cartas entregadas por el crupier, en el que el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de mayor valor posible, 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.



Artículo 89. Desarrollo del juego del póquer sintético.

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.

Disposición final única. Entrada en vigor.

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

Valladolid, 24 de julio de 2013.

El Consejero,

Fdo.: JOSÉ ANTONIO DE SANTIAGO-JUÁREZ LÓPEZ