

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.

3. 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
Croupier.....1000-1.
- 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 Reyes10-1.
- g) As-Dama o As Jota (de distinto
Palo.....5-1.
- h) Parejas de 2,3,4,5,6,7,8,9 o 10...3-1.

Si las dos cartas que tiene un jugador con una apuesta "Bonus", no forma 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.

4. Irregularidades.

Si alguna de las cartas repartidas se mostrara antes de que todos los jugadores hayan tirado sus cartas o hecho una apuesta "flop", "turn" o "river", se anulará la mano.

Si una carta aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en esa "mano", 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 volverá a barajar todas las cartas.

Si una carta que se extrae 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 se anulará la "mano", excepto si el "croupier" puede repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando esas cartas no se hayan girado ya bocarriba.

SUBSECCIÓN 6. PÓQUER DE CÍRCULO.

Artículo 99. Descripción del Juego.

El póquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre sí.

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras que ordenadas de mayor a menor son las recogidas en el artículo 104 del presente Reglamento.

Artículo 100. Beneficio.

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

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

Un porcentaje que oscilará por sesión entre el 10 y 20 por 100 del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póquer que se juegue. Se entiende por sesión una hora de juego más las dos últimas "manos".

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

Artículo 101. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de las denominadas "francesas, de 52 cartas.