

El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás del Rey (K).

2. Mesa de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en uno de sus lados mayores destinado a acoger al "croupier".

La mesa tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la izquierda del "croupier" que lleva el número 1, con excepción del póquer sintético y del póquer cubierto de cinco cartas con descarte en los que el número 1 quedará a la derecha del "croupier". Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

Asimismo, las mesas deberán disponer de las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del "croupier" para las deducciones en beneficio del casino de juego, llamada "pozo" o "cagnotte", otra a la izquierda, para introducir las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores y una tercera para introducir el efectivo procedente de la venta de fichas a los clientes.

Artículo 102. Personal.

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

1. Jefe de mesa.

Es la persona responsable del correcto desarrollo del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino de juego, le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes en la mesa.

2. "Croupier".

Es la persona que efectúa el recuento de las operaciones de cambio; mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncia en voz alta las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcula e ingresa el beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introduce las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; controla el juego y vigila para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia, controla y abona el bote; resuelve a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo comunica al jefe de mesa.

3. Cambista.

La dirección del juego, cuando lo considere necesario, podrá acordar que una persona atienda a las distintas mesas con la función principal de cambiar dinero por fichas.

Artículo 103. Jugadores.

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

Al comienzo de cada partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada será el jefe de mesa quien asigna el puesto en la mesa, si hay plaza libre.

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

Artículo 104. Reglas de juego.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones, ordenadas de mayor a menor, que se describen a continuación:

"Escalera real de color". Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10 de trébol).

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

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

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