

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 115. Desarrollo del juego:

El "croupier" reparte tres cartas, de una en una, a cada uno de los jugadores, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

A continuación se inicia el primer intervalo de apuestas, anunciado por el "croupier" a los jugadores mediante la frase "hagan sus apuestas".

Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja de entre las destapadas, 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 derecha 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 quinto intervalo de apuestas es el último y lo anunciará el "croupier" con las palabras "última carta" y dará a cada jugador que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la "mano".

Después de que el "croupier" 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 en los siguientes casos:

Cuando el "croupier" al repartir la séptima carta, advierte que no tiene suficientes cartas para terminar este intervalo, mezclará las "cartas muertas" con las que todavía no se habían repartido, con el fin de completar la jugada.

Cuando el "croupier" al dar la séptima carta, se salta el turno de un jugador, se le da la primera "carta muerta", siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El jugador la recibe cuando el "croupier" haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

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

Artículo 116. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Cuando quede al descubierto alguna de las dos primeras cartas ("hole cards") se pueden dar dos casos:

1º. Que quede una de ellas al descubierto. En este caso, esa carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

2º. Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

Cuando al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente el "croupier" preguntará al jugador y, de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

1º. Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

2º. 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 que el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del "croupier".

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

Si el "croupier" empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, deberá mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen aquéllas 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.

3. Errores del jugador.