

b). Para los juegos exclusivos de Casinos de Juego: Póker sin descarte; y Póker sintético, es de aplicación directa el régimen previsto para cada uno de estos juegos en el anexo que se inserta a continuación del presente Reglamento.

ANEXO

PRIMERO. REGIMEN DEL POKER SIN DESCARTE

1. Concepto. El Póker sin descarte es un juego de azar de contrapartida, practicado con naipes y exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes, mediante la utilización de cinco cartas y jugando contra el establecimiento, tienen por objetivo el lograr una combinación de superior valor a la que obtenga éste.

2. Elementos del juego.

2.1. Cartas o naipes. Al Póker sin descarte se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Black Jack. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. A juicio del Director de juegos, podrán utilizarse dos barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

2.2. Mesa de juego. La mesa sobre la que se practicará el juego tendrá las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego de Veintiuno o Black Jack. Las casillas de apuestas estarán divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y otro para la segunda apuesta que, en su caso, se efectúe. Deberá tener, además, siete casillas para la apuesta del Jackpot, o siete hendiduras, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del Jackpot es automático o manual. La Consejería de Economía Hacienda y Patrimonio podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos; teniendo en cuenta, que en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre, efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente, se iniciará el nuevo juego, con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

2.3. Barajador. Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

3. Personal.

3.1 Jefe de Mesa. Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante su desarrollo, pudiendo disponerse por el Director de juegos del Casino, que un mismo Jefe de Mesa sea el encargado de dos mesas contiguas.

3.2 Croupier. Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar las cartas de la baraja, la distribución de éstas a los jugadores, el abono del premio de las combinaciones ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras.

4. 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 siete, no admitiéndose la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa de juego; asimismo, no se admitirán apuestas en las casillas de otros jugadores de la mesa.

5. Reglas del juego.

5.1. Combinaciones. 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) Póker. 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 4 veces la apuesta.